

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film adalah sebuah cara untuk berkomunikasi antara satu manusia dengan banyak orang. Film menggabungkan banyak sekali elemen untuk dapat menciptakan sebuah film. Dalam pembuatannya film adalah penggabungan dari elemen naratif, teknis, dan juga kreativitas dari banyak departemen. Film adalah media untuk menyampaikan gagasan dan pemikiran pembuatnya kepada banyak orang. Penonton film tidak hanya diharapkan untuk menonton tetapi juga merasakan dan masuk ke dalam film. Salah satu yang mempengaruhi penonton untuk dapat masuk ke dalam film adalah Visual. Aspek *visual* memiliki peran yang sangat penting untuk membentuk pengalaman penonton. (Bordwell & Thompson, 2010)

Dalam perkembangannya visual menjadi semakin berkembang dalam variasinya. Salah satu aspek visual yang menjadi penting menurut David Bordwell dan Thompson (2010) adalah komposisi. Komposisi sangat mempengaruhi perspektif penonton untuk menginterpretasikan *shot* bahkan film yang ditonton. *Framing* dapat membantu agar memaksimalkan akting yang dilakukan oleh para aktor. Selain itu *framing* juga mengarahkan mata penonton ke yang ingin diperlihatkan oleh sinematografer. (Lancaster, 2019). Kegunaan Komposisi sangat banyak, didalamnya juga terdapat banyak variabel yang bisa dieksplor oleh sinematografer.

Penataan komposisi Dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap suatu film. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menempatkan penonton pada sudut pandang yang diinginkan oleh pembuat film. Salah satu diantaranya adalah subjektivitas. Subjektivitas adalah upaya untuk menempatkan penonton pada sudut pandang karakter. Seakan-akan penonton melihat karakter tersebut berdasarkan sudut pandang karakter tersebut. Menurut Chateau (2011) pengalaman *Subjective* dan *Objective* suatu film berpengaruh pada faktor faktor teknis yang membentuk film form. Sinematografer dapat mempengaruhi Subjektivitas penonton melalui banyak hal terutama melalui *type of shot* dan

camera angle. Subjektivitas Berhubungan erat dengan kemampuan film untuk membuat penonton berempati dengan karakter yang ada di film.

Empati Menurut Carkhuff dalam Budiningsih (2004: 47) adalah kemampuan untuk dapat mengenal dan merasakan perasaan yang dialami oleh orang lain. Empati dalam sinema adalah kemampuan penonton untuk dapat memahami dan turut ikut secara emosional terhadap pengalaman suatu karakter (Stadler, 2017). Empati dibutuhkan dalam sebuah film agar penonton lebih mengerti dan masuk ke dalam sebuah karakter. Empati ini diharapkan dapat membantu penonton untuk lebih mengerti sudut pandang karakter tertentu dan juga dapat memahami cerita dengan lebih dalam lagi.

Film *Vespa Extreme* adalah film yang membahas mengenai Batang sang karakter utama yang merupakan seorang remaja yang masih senang dengan kehidupan masa mudanya bersama teman-temannya di Vespa Extremenya. Dalam perjalanannya Ahmad dan teman-temannya ditangkap dan motor yang menjadi rumah mereka pun ditahan oleh Polisi. Ahmad bersama teman-temannya mencoba mengembalikan vespanya dengan cara bekerja yang mana menurut Batang adalah hal yang haram untuk dilakukan karena pandangan hidupnya. Beberapa Pekerjaan Pun dilakukan oleh Batang demi mendapatkan vespanya tetapi Batang selalu merasa tidak cocok dan tidak ingin untuk bekerja. Batang pun akhirnya berpisah dengan teman-temannya karena perbedaan pendapat. Batang mendapatkan apa yang ia inginkan kebebasan, vespanya kembali. Tetapi, ia kehilangan sahabat-sahabatnya tersebut.

Film ini ingin digambarkan melalui perspektif Batang dan Sutradara serta Sinematografer ingin berfokus terhadap karakter Batang. Kondisi Batang dan masalah yang dilaluinya adalah masalah yang tidak umum terjadi di dunia nyata. Maka dari itu akan dinilai sulit untuk berempati terhadap karakter Batang tanpa penonton harus benar benar masuk ke dalam sudut pandang Batang. Hal ini juga mempengaruhi *treatment cinematography* untuk lebih meng-*highlight* emosi yang dirasakan Batang. Maka dari itu topik yang dibahas oleh penulis adalah Penerapan

Subjective Shot untuk Membangun Empati Pada Film Pendek Vespa Extreme. Harapan Sutradara dan Sinematografer adalah penonton dalam film ini dapat berempati dengan karakter Batang sehingga pesan yang ingin disampaikan pada film ini dapat tersampaikan seutuhnya.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Bagaimana Menerapkan *Subjective Shot* dalam menggambarkan Empati Karakter Batang pada film pendek *Vespa Extreme*?

Penelitian ini dibatasi hanya dengan hanya *subjektif shot* dengan fokus kepada karakter Batang pada *shot* yang menggambarkan Batang ada di kondisi Batang yang sedang bertentangan dengan Mbut dan Galer juga saat bertentangan dengan Polisi. Hal ini digunakan untuk memperkuat empati dan keberpihakan penonton pada karakter Batang. Penelitian akan berfokus pada *scene* 1,2, 4, 10, 11, dan 12. untuk menggunakan *subjective shot*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *subjective shot* sebagai teknik komposisi untuk membuat penonton empati dan juga memiliki keberpihakan kepada karakter Batang. Dengan fokus pada adegan Batang yang sedang bertentangan dengan karakter lain dalam Film. Penelitian ini menjelaskan bagaimana *subjective shot* dapat membantu membuat penonton berempati dengan memperlihatkan keberpihakan pembuat film pada karakter Batang. Penerapan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai *subjective shot* dalam mendukung penceritaan dan memperjelas penekanan yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

2. LANDASAN PENCIPTAN

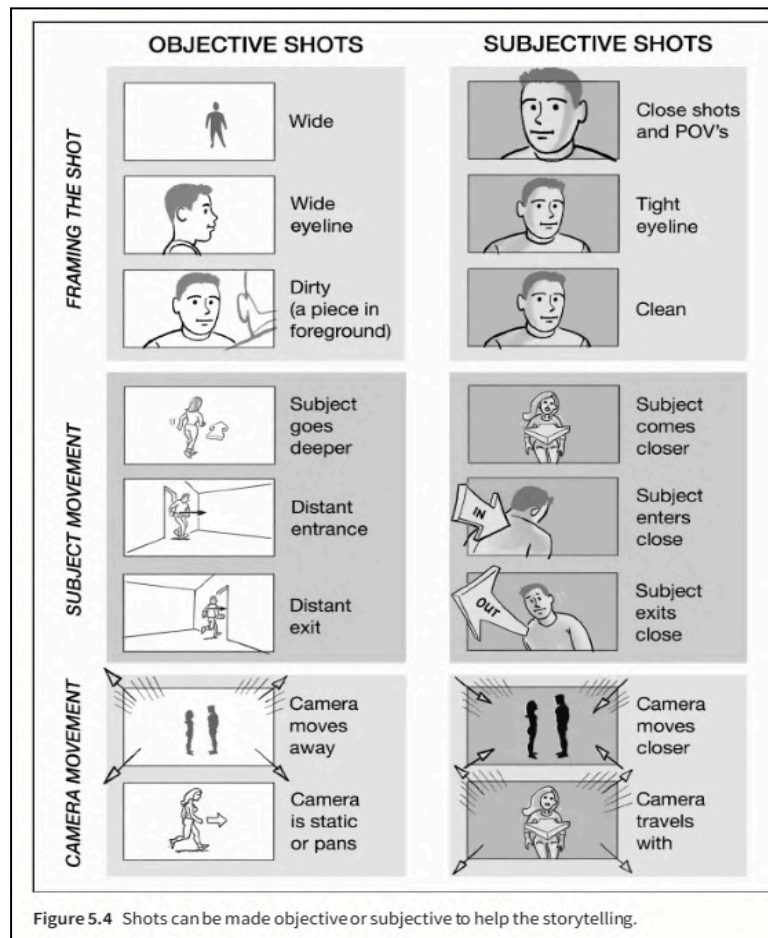
2.1 SUBJEKTIF *SHOT*

Sebuah *Shot* dapat dinilai subjektif seperti saat manusia melihat di dunia asli apabila kita melihat seorang dari jarak yang jauh kita sering kali merasa hubungan

yang terputus dengan orang tersebut. Tetapi, apabila kita melihat orang dari jarak yang dekat dan ikut dalam gerakan yang bersamaan, kita merasa lebih terhubung dengan orang tersebut. Menurut Brine (2020, hlm. 19) Subjektif *shot* dapat mengajak penonton untuk merasakan peristiwa bersama karakter dan merasakan emosi yang karakter rasakan. *Subjective shot* sangat berpengaruh dengan jenis komposisi yang dipilih oleh sinematografer. *Type of shot*, *camera angle* dan pergerakan kamera sangat berpengaruh kepada subjektif *shot*.

Menurut Brine (2020, hlm 88) semakin besar karakter tampak di *frame* maka semakin penonton terasa dekat dengan sebuah karakter. *Shot* dari *Extreme close up* sampai *medium shot* adalah *shot* yang bersifat subjektif. Dalam *type of shot* ini penggunaan *foreground* juga sangat mempengaruhi subjektif *shot*. *Shot* yang tidak memiliki *foreground* disebut juga dengan *clean shot* lebih bersifat subjektif dan lebih menekankan perasaan karakter. Sedangkan, penggunaan *shot* yang memiliki *foreground* lebih mengikat antara *foreground* dan subjek utama.





Gambar 2.1.1 Contoh subjective shot dan objective shot

(Sumber : Brine, The Art of Cinematic Storytelling, 2020, hlm 87)

Selain dari *type of shot* yang digunakan *camera angle* juga menjadi penting. Menurut Lancaster (2019) Ketinggian dari kamera terhadap subjek dapat mempengaruhi bagaimana penonton mengerti pesan yang ingin disampaikan. selain dari ketinggian arah pengambilan subjek juga sangat berpengaruh dan memiliki artinya sendiri.

4.1 Low angle shot

Low angle sering kali dipakai untuk untuk menggambarkan dominasi dan terkesan kuat. Rasa Intim apabila menggunakan *shot* ini akan hilang karena tidak ada keseimbangan kekuasaan di *shot* ini.

4.2 High angle shot

High angle sering kali menghasilkan kesan karakter yang lemah dan terintimidasi. Rasa intim dalam *shot* ini juga menjadi hilang karena tidak adanya keseimbangan kekuatan juga di *shot* dengan jenis high angle

4.3 Level shot

Kamera ada pada ketinggian yang sama dengan subjek. Pada *shot* ini menggambarkan keseimbangan dan kesetaraan kekuasaan dengan karakter. *Shot* ini dinilai menjadi *shot* yang paling subjektif

4.4 Front

Shot ini mengambil *angle* dari depan menghadap ke subjek. *shot* ini menimbulkan subjektif *shot* dan efek intimasi yang paling kuat diantara *angle* lainnya.

4.5 Side

Shot ini mengeluarkan kedekatan karena kita tidak melihat mukanya secara keseluruhan.

4.6 Rear

Shot ini adalah *shot* yang paling membuat penonton terasa jauh dengan subjek

Angle kamera sangat mempengaruhi empati kepada penonton juga. Hal ini dilandasi dari bagaimana mata manusia melihat manusia lainnya. Semakin kita berhadapan secara natural maka kesan subjektif akan lebih menonjol. *Level Shot* dan *Front* dinilai adalah *angle* yang paling subjektif diantara *angle-angle* lainnya. *Level shot* dan *front* adalah penataan kamera yang dinilai paling natural dan membuka kedekatan antara penonton dengan subjek.

Pergerakan kamera juga mempengaruhi Subjektif *shot*. Sebuah *shot* dinilai lebih subjektif apabila kamera bergerak dengan subjek. Hal ini meliputi mengikuti

pergerakan shot atau mengikuti karakter bergerak. Contoh dari pergerakan kamera yang mengikuti subjek adalah pergerakan kamera *floating* yang bergerak secara tersinkronisasi dengan karakter dan pergerakan kamera *push in* yang membuat kamera mendekat ke karakter. Selain pergerakan kamera Subjektif shot juga dipengaruhi dengan bagaimana pergerakan karakter dengan kamera. Apabila karakter mendekat ke kamera dinilai lebih subjektif dibanding karakter yang menjauh dari kamera.

2.2. EMPATI

Pergerakan kamera juga mempengaruhi Subjektif *shot*. Sebuah *shot* dinilai lebih subjektif apabila kamera bergerak dengan subjek. Hal ini meliputi mengikuti pergerakan *shot* atau mengikuti karakter bergerak. Selain pergerakan kamera Subjektif *shot* juga dipengaruhi dengan bagaimana pergerakan karakter dengan kamera. Apabila karakter mendekat ke kamera dinilai lebih subjektif dibanding karakter yang menjauh dari kamera.

Menurut Goleman (dalam Nugroho et al., 2017) Empati adalah kemampuan untuk memahami perasaan orang lain dan memahami sudut pandang mereka, dan memberikan perhatian kepada orang tersebut. Empati tidak hanya sekedar melihat perasaan dialami oleh orang lain tetapi juga mengalami dan juga merasakan perasaan yang sedang dialami oleh orang lain. Menurut Hurlock (dalam Rahim et al., 2021) empati adalah proses individu untuk dapat membayangkan dirinya sendiri ke dalam posisi orang lain dan mencoba untuk memahami emosi dan juga perasaan yang sedang dialami oleh orang tersebut. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Empati adalah situasi dimana seseorang dapat memahami, mengerti sudut pandang, dan merasakan perasaan sudut pandang orang lain. Tidak hanya untuk melihat tetapi untuk masuk ke dalam perasaan orang lain dan ikut merasakan apa yang orang lain rasakan.

Ciri-ciri Empati menurut Goleman (dalam Nugroho et al., 2017) dibagi menjadi tiga diantara sebagai berikut:

- 3.1 Mendengarkan pembicaraan orang lain dengan baik. Seseorang harus menjadi pendengar dan mau membuka untuk mendengarkan. Seseorang harus dapat memperhatikan seseorang dengan seksama untuk berempati kepada orang tersebut
- 3.2 Seseorang harus memandang permasalahan tersebut dari sudut pandang orang tersebut. Seorang Individu harus mau melihat dari sudut pandang orang tersebut.
- 3.3 Peka terhadap perasaan orang lain. Seorang individu harus membaca perasaan orang lain, tidak hanya yang diucapkan secara verbal tetapi juga harus dapat menganalisa dari isyarat non verbal. Non verbal berarti ekspresi wajah, gerak tubuh dan juga bahasa tubuh lainnya.

2.2.1. EMPATI DALAM FILM

Menurut Stadler dalam Maibom (2017) empati di dunia nyata muncul apabila adanya kedekatan emosional antara satu individu dengan Individu lainnya. Empati akan muncul apabila seseorang berusaha untuk menjalin kedekatan emosi dan melihat dari perspektif orang lain. Film dapat membantu proses ini melalui *treatment* yang ada seperti komposisi kamera dan juga *mise en scene*. Film memiliki kekuatan untuk membuat penonton dekat bahkan seolah-olah menjadi karakter di layar.

Film membolehkan penonton merasakan empati dengan dua akses yaitu *Cognitive-imaginative* dan *affective-experiential*. Film memberi akses pada *Cognitive-imaginative* yaitu empati yang melibatkan pikiran dan imajinasi penonton. Film dirancang secara naratif untuk dapat penonton berpikir dan mengetahui bagaimana kondisi yang dirasakan oleh karakter melalui struktur cerita. Film juga memberikan akses *Affective-experiential* yaitu empati yang melibatkan perasaan dan juga pengalaman langsung. Penonton dalam menonton film berbagi ruang audio visual dengan karakter dimana penonton melihat dan mendengar dunia yang sama dengan karakter yang ada di film. Film berfungsi sebagai simulator agar penonton mengalami kondisi, dunia, dan batin karakter.

Film menjadi sarana yang spesial karena dapat menggabungkan *cognitive-imaginative* dan *affective-experiential*.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif. Menurut Malahati et al. (2023) Metode kualitatif adalah studi yang meneliti suatu kualitas hubungan, aktivitas, situasi dan material lainnya. Penelitian kualitatif menekankan kepada dekripsi yang mendalam untuk menjelaskan secara detail tentang kegiatan maupun situasi tertentu. Metode penelitian ini memfokuskan dekripsi mengenai proses sinematografer sebagai penulis untuk menyusun perancangan visual terutama untuk membangun empati penonton menggunakan subjektif *shot*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh Penulis pada penelitian ini adalah Observasi dari film-film referensi terhadap penggunaan subjektif *shot* dalam film dalam mendukung empati dan kedekatan dengan karakter. Selain menggunakan teknik observasi penulis juga melakukan studi literatur melalui buku. Studi literatur yang digunakan oleh penulis adalah mengenai Subjektif *Shot* dan Empati. Eksperimen visual juga dilakukan pada tahap pra-produksi dan juga produksi.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film pendek *Vespa Extreme* adalah sebuah film pendek yang diproduksi oleh TTS Production. Film ini disutradarai oleh Oskar Filipus. Film ini bergenre drama comedy dengan tema Coming of Age. Film ini bercerita mengenai Batang seorang Remaja yang hidup di lingkungan vespa extreme. Pada suatu waktu vespanya ditahan oleh Polisi. Untuk mengembalikan vespanya Batang harus bekerja demi mendapat uang tebusan. Film ini berdurasi 15 menit 07 detik dengan resolusi 4K, dan aspek rasio 1.85:1. Pada film ini Penulis berperan sebagai sinematografer.

Pada pra-produksi sinematografer melakukan script breakdown dan membuat dramatic analysis chart bersama sutradara. Dalam tahap pra-produksi sinematografer dan sutradara memiliki beberapa kendala. Film ini memiliki subjek utama yang memiliki pandangan hidup yang dinilai tidak normal seperti manusia pada umumnya. Sinematografer pada tahap ini dengan instruksi sutradara mencari solusi dari permasalahan yang ada. Dalam melakukan riset sutradara mendapatkan teknik subjektif shot yang didapat dari diskusi bersama sinematografer lainnya. Sinematografer setelahnya mempelajari subjektif shot yang sumbernya di dapat dari buku *The Art of Cinematic Storytelling*. Buku ini membahas mengenai subjektif shot dan bagaimana cara pengaplikasiannya. Dalam menelusuri lebih dalam penulis dan sutradara mencari beberapa referensi film yang berfokus pada satu karakter untuk mencari bagaimana mereka membentuk *subjective shot*. Salah satu film yang kami tonton adalah *Perfect Days*. Referensi film ini memberikan kami ide untuk menggunakan *subjective shot* untuk dapat membantu penonton mendalami perasaan dan berempati dengan karakter Batang.



Gambar 3.1 Penggunaan *Subjective Shot* dalam Film *Perfect Days*

Film *Perfect days* mengikuti perjalanan Seorang pembersih toilet di Jepang. Film ini minim sekali dialog dan hanya bergantung kepada ekspresi wajah, gerak tubuh, dan permainan dari aktor itu sendiri. *Perfect days* banyak menggunakan type of shot MCU dengan angle front dan cenderung eye level. Penulis merasakan kedekatan yang sangat intim dengan karakter di dalam Film *Perfect Days* ini. Penulis merasa adanya kedekatan antara penulis dengan karakter karena ditempatkan dalam jarak yang dekat. Sinematografer saat menonton ikut

mengerti saat karakter merasa sedih ataupun bingung walaupun dari dialog yang minim. Karena film ini, Penulis berencana untuk menerapkan strategi serupa agar penonton dapat merasa hadir dan dekat dengan karakter Batang serta mengerti apa yang batang rasakan. Strategi yang dilakukan dalam film ini seperti penggunaan *type of shot*, *camera angle*, dan pergerakan kameranya terangkum dalam teori *Subjective shot*.



Gambar 3.2 Penggunaan *Subjective Shot* dalam Film *Hacksaw Ridge*

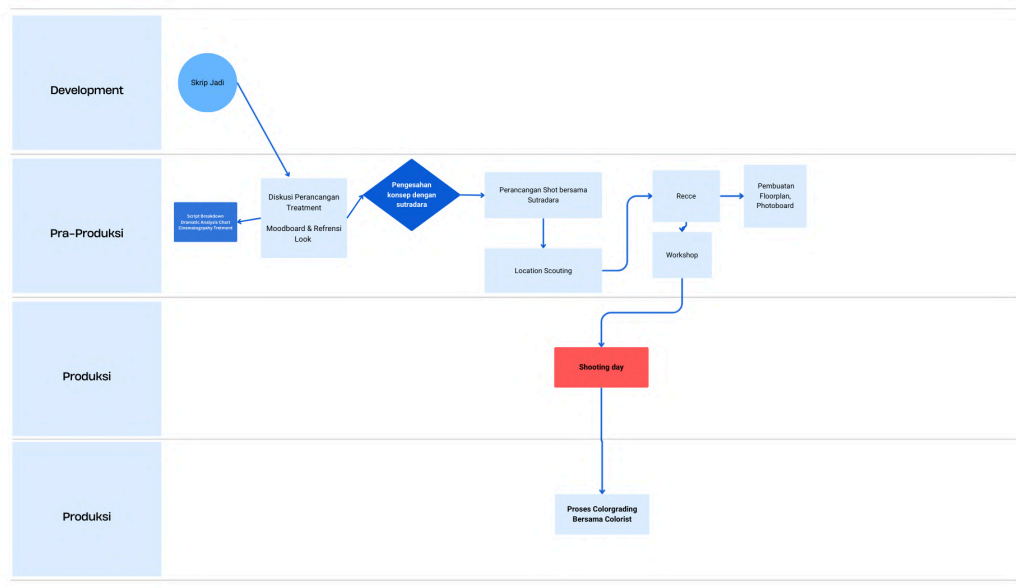
Sebagai tambahan referensi penulis juga menonton film *Hacksaw Ridge*. Film ini menceritakan kehidupan Desmond seorang prajurit perang yang tidak ingin mengangkat senjata untuk melawan musuh. Pada film ini sering sekali menggunakan subjektif *shot*. Penggunaan subjektif *shot* di dalam film ini membuat penulis merasakan karakter, dan merasa terharu serta kagum. Di beberapa *scene* penggunaan *subjective shot* berhasil untuk membuat penulis sedih dan merasa kasihan kepada karakter Desmond. Penulis melihat bahwa film ini berhasil untuk membuat penulis merasa berempati kepada karakter Desmond.

Pada tahap pra-produksi Penulis bereksperimen untuk dalam keseluruhan film *shot* dengan subjek Batang akan didominasi oleh penggunaan *subjective shot*. *Shot* dengan subjek Batang juga didominasi menggunakan lensa 35mm dan 24mm sedangkan untuk *reverse shot* yang mewakili mata Batang akan menggunakan lensa 24mm. Saat Melakukan *recce* Penulis menganalisa set bersama dengan *Gaffer* dan juga asisten kamera. *Scene* Angkringan, Toilet, depan Gang, dan Jalanan menjadi set yang akan menggunakan *subjective shot*. Penggunaan *shot medium close up* banyak tidak dapat digunakan dengan lensa yang diinginkan dikarenakan set yang sempit. Maka dari itu penulis memutuskan untuk menggunakan kamera dengan sensor *Full Frame*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *Subjective shot* yang didominasi *Medium close-up* dengan lensa yang diinginkan.

Produksi Berjalan selama 2 hari di tanggal 25 dan 26 Oktober 2025. Produksi dilaksanakan di daerah Kecamatan Cipondoh, Kota Tangerang, Banten. Kondisi lapangan berjalan ideal seperti yang diharapkan pada saat pra-produksi. Pada saat proses produksi penulis menjalankan secara langsung semua proses pengambilan gambar beracuan dari apa yang dirancang pada saat pra-produksi. Sebagai sinematografer penulis bekerja sama dengan Sutradara dan seluruh anggota departemen kamera untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan visi Sutradara dan konsep yang sudah dirancang. Pada tahap ini Sinematografer berdiskusi dan berkoordinasi dengan sutradara, *gaffer*, asisten kamera, dan *art director* mengenai apa saja yang film Vespa Extreme butuhkan.

Pada tahap pasca-produksi, penulis sebagai sinematografer mengawasi pada tahap *online editing* terutama pada *color grading*. Penulis mengawasi tampilan visual agar tetap sesuai dengan *look* yang dirancang dan sesuai dengan visi sutradara. Pada proses *color grading*, *colorist* dan juga sinematografer menaikkan kontras di dalam gambar sehingga menaikkan efek dramatis. Pada *scene* siang hari sinematografer juga menambahkan warna tungsten untuk menambahkan kesan kota yang panas sekaligus persahabatan mereka yang hangat. Penambahan *grain* juga dilakukan dalam proses ini untuk menambah tekstur sehingga gambar memiliki kesan yang kotor. Proses coloring juga akan mengoreksi kesalahan yang diambil pada saat shooting.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A





Gambar 3.4. skema perancangan visual film pendek *Vespa Extreme*. Sumber: Penulis.


4. HASIL DAN PEMBAHASAN


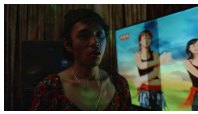
4.1. HASIL KARYA



Subjective shot yang digunakan untuk menunjukkan empati dan keberpihakan pada karakter Batang pada film “*Vespa Extreme*” terdapat pada *Scene* 1,2, 4, 10, 11, dan 12. Penggunaan *subjective shot* hadir saat Batang sedang berselisih dengan Mbut dan Galer, juga saat Batang berselisih dengan Polisi untuk memberikan empati dan keberpihakan penonton pada karakter Batang

Tabel 4.1. Analisa hasil karya

<i>Shot</i>	Adegan	Kebutuhan Skrip	<i>Subjective Shot</i>	Akses Empati
 <i>(Scene 1, Shot 2)</i>	Adegan ini memperlihatkan Batang yang sedang beradu argumen dengan polisi. Di background terlihat Mbut dan Galer yang sedang melihat Batang yang sedang berdebat dengan Polisi	Memperlihatkan n batang sebagai karakter yang ingin difokuskan dalam film. Dan membangun kedekatan antara penonton dengan Batang	<i>Type of Shot:</i> <i>MCU</i> <i>Angle:</i> <i>Eye Level & Front</i> <i>Movement:</i> <i>Still</i> <i>Clean Shot</i>	<i>Affective -experiental</i>
 <i>(Scene 2, Shot 1)</i>	Adegan ini memperlihatkan Batang yang sedang berdebat dengan Mbut dan	Memperlihatkan n Batang yang tidak setuju dengan teman-temanny	<i>Type of Shot:</i> <i>MCU</i>	<i>Cognitive-Imaginative</i>

	Galer mengenai ideologi mereka untuk tidak bekerja dan bagaimana cara mengembalikan vespa mereka.	a, dan adanya selisih pandangan antara batang dengan teman-temannya.	<i>Angle:</i> <i>Eye</i> <i>Level & Front - Side</i> <i>Movement:</i> <i>Still</i> <i>Clean Shot</i>	
 (Scene 4, Shot 1)	Adegan ini memperlihatkan ekspresi Batang yang sedang membersihkan kekacauan yang mereka buat di WC, Batang sambil menyesali dan merasa tidak satu pandangan dengan Mbut dan Galer. Di <i>background</i> ada Mbut dan Galer yang sedang dimarahi oleh bos Bos WC.	Memperlihatkan n batang yang sangat muak dengan pekerjaan, dan menunjukkan emosi batang yang ingin teman-temannya kembali seperti dulu lagi	<i>Type of Shot:</i> <i>MCU</i> <i>Angle:</i> <i>Eye</i> <i>Level & Front</i> <i>Movement:</i> <i>Still</i> <i>Clean Shot</i>	<i>Affective -Experiental</i>

 <p>(Scene 10, Shot 2)</p>	<p>Adegan ini memperlihatkan Batang yang tidak nyaman dalam pekerjaannya dan menuju titik puncak karena ia ingin dilecehkan oleh Pejabat mesum.</p>	<p>Memperlihatkan batang yang sudah sangat tidak nyaman dan titik dimana emosi batang sudah mencapai batasnya</p>	<p>Type of Shot: MCU Angle: Eye Level & Front Movement: Handheld, mengikuti karakter Clean Shot</p>	<p>Affective-Experiential</p>
 <p>(Scene 10, Shot 6)</p>	<p>Adegan ini memperlihatkan ekspresi Batang yang sedang berselisih pandang dengan Mbut dan Galer karena menurut Batang ia tidak cocok bekerja.</p>	<p>Memperlihatkan karakter batang yang mengungkapkan ketidakseutuhannya dan sudah sangat marah dengan teman-temannya</p>	<p>Type of Shot: MCU Angle: Eye Level & Front Movement: Handheld, mengik</p>	<p>Cognitive-Imaginative</p>

			uti karakter <i>Clean Shot</i>	
 (Scene 11, Shot 2)	Adegan ini memperlihatkan ekspresi Batang yang mencoba untuk menarik teman-temannya kembali bersama lagi karena Batang sudah melewati batas saat bertengkar dengan Mbut dan Galer.	Adegan ini memperlihatkan Batang yang marah sekaligus menyesal atas perkataan dan perbuatannya kepada teman-temannya	<i>Type of Shot:</i> <i>MCU</i> <i>Angle:</i> <i>Eye Level & Front</i> <i>Movement:</i> <i>Handheld,</i> mengikuti karakter <i>Clean Shot</i>	<i>Affective -Experiental</i>
 (Scene 12, Shot 3)	Adegan ini memperlihatkan Batang yang sedang memohon kepada polisi untuk mengembalikan vespanya. Polisinya	Adegan ini ingin memperlihatkan bagaimana batang masih tetap ada pada pendiriannya dan akhirnya batang ikut	<i>Type of Shot:</i> <i>MCU</i> <i>Angle:</i> <i>Eye Level & Front</i>	<i>Affective -Experiental</i>

	akhirnya mengambil semua harta yang Batang miliki termasuk handphonenya. Setelah kuncinya dijatuhkan ke lantai Polisi itu meludahinya kunci tersebut.	tunduk kepada sistem.	<i>Movement:</i> <i>Handheld,</i> mengikuti karakter <i>Clean Shot</i>	
--	---	-----------------------	---	--

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1 BATANG BERDEBAT DENGAN POLISI



Gambar 4.2.1. Batang Berdebat dengan Polisi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada adegan ini Batang baru ditilang oleh Polisi. Batang berbicara mewakili teman-temannya untuk maju sebagai juru bicara mereka. Di *background* terlihat Mbut dan Galer yang lebih pasif dibanding Batang. Adegan ini berperan mengenalkan awal konflik dan penegasan bahwa Batang adalah karakter yang ingin difokuskan dalam cerita ini.

Dalam pembentukan visual adegan ini dapat dibentuk dalam beberapa pendekatan seperti penggunaan yang lebih bersifat objektif seperti *wide shot* atau penggunaan *two shot* antara Batang dan teman-temannya atau pendekatan subjektif dengan jarak kamera yang lebih dekat dengan Batang. Pendekatan yang lebih bersifat *objective* atau observasional tidak dipilih oleh penulis karena penggunaan pendekatan observasional berpotensi untuk membuat menciptakan jarak antara penonton dengan karakter Batang. Penggunaan pendekatan subjektif lebih mendorong agar penonton mengamati batang dan membuka ruang untuk penonton lebih dekat dengan karakter Batang sejak awal dibanding dengan karakter lainnya.

Pada adegan ini penulis menggunakan *medium close-up* untuk membangun keberpihakan kepada Batang. Penggunaan *medium close-up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi dan gerak tubuh Batang saat ia sedang berargumentasi dengan Polisi. Posisi Batang yang lebih dekat ke kamera juga menghasilkan shot yang lebih subjektif pada Batang dibanding teman-temannya. Menurut Brine (2020) semakin dekat kamera dengan karakter atau semakin *close-up* maka akan menghasilkan *shot* yang lebih subjektif. Pada *shot* ini penulis menggunakan *front angle* dan *eye-level* untuk menghasilkan intimasi dan kedekatan dengan Batang. *Shot* ini memosisikan penonton seakan sedang berada langsung bersama Batang dan merasakan tekanan yang Batang rasakan.

Dalam membangun empati menurut Stadler (2017), penonton dapat memahami kondisi emosional Batang dikarenakan dalam shot ini penulis memaksa mereka untuk berada dalam satu tempat yang sama dengan Batang. Penonton diberi ruang untuk akses *affective-experiential* dengan merasakan ruang yang sama dengan Batang. *Shot* ini membangun keberpihakan penonton kepada karakter Batang di awal Film. Namun, shot ini berpotensi untuk mengurangi relasi antara polisi dengan Batang dan teman-temannya. Keterbatasan ini sudah dirancang sejak awal karena prioritas utama adalah membangun kedekatan emosional kepada Batang dan untuk memperlihatkan dimana *standpoint* pembuat film dari awal cerita yaitu pada karakter Batang.

4.2.2 BATANG, MBUT DAN GALER BERDEBAT



Gambar 4.2.2. Batang, Mbut dan Galer Berdebat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan ini memperlihatkan awal konflik dimana Vespa mereka akhirnya ditilang Batang tidak setuju kalau mereka harus bekerja. Batang yang tidak ingin bekerja tetapi ingin tetap vespanya kembali akhirnya dipaksa untuk bekerja. Terjadi selisih pandang antara Batang dengan Mbut di dalam *scene* ini. *Scene* ini adalah awal dari perselisihan pandang mereka. Fungsi utama dari *scene* ini adalah membangun landasan untuk konflik yang mereka miliki dimana Batang mulai berbeda ideologi dengan teman-temannya. Pada tahap ini butuh untuk penonton memahami logika Batang, mengerti dinamika antar karakter dan apa yang Batang rasakan tanpa kehilangan empati kepada Batang. Batang pada *scene* ini tidak setuju bahwa mereka harus bekerja, dan merasa bahwa ia sangat tidak cocok bekerja, Batang hanya ingin vespanya kembali dan mereka bisa bermain seperti dulu lagi.

Secara pembentukan visual *scene* ini memungkinkan untuk memakai banyak sekali pendekatan. Pendekatan seperti pengambilan dari depan yang menghasilkan front shot dari ketiga karakter yang sama dapat digunakan. Pendekatan masing-masing karakter memiliki *cover shot* masing-masing juga dapat menjadi alternatif. Pendekatan ini tidak digunakan karena atas hasil diskusi antara sinematografer dan juga sutradara menginginkan penonton untuk tetap lebih berfokus terhadap Batang. Dikarenakan pesan yang ingin disampaikan sutradara digambarkan pada *scene* ini. Pendekatan yang akhirnya dipakai adalah pendekatan

yang cenderung subjektif kepada karakter batang dimana dia menjadi *foreground* dan teman-temannya ada di *background*.

Penulis pada shot ini menggunakan *medium close-up* dengan Batang yang paling dekat dengan kamera. Menurut Brine (2020) semakin *close-up* sebuah *shot* maka akan semakin subjektif. Pada *shot* ini teman-teman Batang dibuat lebih *Wide* atau lebih jauh dari kamera untuk menekankan bahwa shot ini subjektif ke Batang. Pada *shot* ini penulis juga menggunakan *eye-level* untuk menempatkan penonton pada posisi yang sama dengan Batang. Kamera juga diposisikan seakan penonton ikut berbaris bersama Batang, Mbut dan Galer.

Dalam membentuk empati menurut Stadler adegan ini lebih berfokus kepada *cognitive-imaginative*. Dalam *shot* ini penonton diberikan ruang untuk menganalisa dan memahami logika dari masing-masing karakter. *Shot* ini diharapkan dapat memahami dinamika antara karakter dan juga sudut pandang Batang. *Cognitive-imaginative* menjadi penting untuk membuat penonton memiliki landasan yang jelas untuk memahami kondisi dan perasaan yang dirasakan Batang. Shot ini memiliki beberapa keterbatasan karena ada potensi karakter lain kurang di tunjukkan dan terkesan disepelekan. Konsekuensi ini adalah pilihan sadar dari sinematografer dan juga sutradara, karena prioritas dari scene ini adalah mempertahankan empati penonton kepada Batang dan tidak teralih ke teman-temannya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4.2.3 BATANG MERENUNG DI WC



Gambar 4.2.4. Batang merenung di dalam WC

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scene ini adalah *scene* dimana Batang sedang membersihkan kekacauan yang ditimbulkan karena tangan Batang yang masuk ke dalam kloset yang penuh tahi dan Batang karena panik melemparnya ke seluruh ruangan. Di latar belakang terlihat Mbut dan Galer yang sedang dimarahi oleh bos WC. Batang terlihat menyesali dan mulai jengkel dengan teman-temannya yang mulai berubah. Secara fungsi Adegan ini berperan untuk memperlihatkan bagaimana Batang merasakan bahwa ia tidak sejalan dengan ideologi teman-temannya. Dalam sisi yang lain memperlihatkan kesedihan batang karena ia ingin teman-temannya kembali seperti dahulu lagi.

Adegan dapat dibentuk dari beberapa hal seperti menggunakan *high angle* dan *wide shot* dari sudut ruangan untuk menggambarkan keterasingan Batang dengan karakter lainnya. Pendekatan ini tidak dipakai oleh sinematografer karena sinematografer merasa bahwa pendekatan ini berpotensi untuk membuat penonton tidak bisa mengamati batang dari jarak yang dekat sehingga penonton tidak dapat melihat detail ekspresi dan bahasa non-verbal yang mana sangat dibutuhkan untuk memahami *scene* ini. Sinematografer mengambil pendekatan subjektif dengan menggunakan *type of shot medium close-up* karena dinilai dapat membuat penonton lebih ada bersama Batang seperti teman yang hadir bukan sebagai

pengamat dan membuat penonton dapat mengamati ekspresi dan gerak tubuh Batang.

Pada Adegan ini Kamera mempertahankan penggunaan *medium close-up* dengan komposisi *centered*. Dengan *type of shot medium close-up* penulis memperlihatkan Karakter Batang dan membuat penonton dapat melihat ekspresi dan wajah Batang. *Angle* kamera diposisikan *eye level* dan menggunakan *front shot* dengan karakter Batang. Penggunaan Front dan *eye level shot* pada *shot* ini membuat penonton seakan sedang berhadapan langsung dengan Batang. Pada *shot* ini juga dibuat tanpa menggunakan *foreground* sehingga menghasilkan *clean shot*. Penggunaan *clean shot* pada *shot* ini menggambarkan hubungan yang terjadi secara langsung antara penonton dengan karakter Batang.

Empati berusaha untuk dibanding melalui kedekatan visual antara Batang dengan penonton. Pada *scene* ini penonton ditempatkan ke dalam satu ruangan yang sama dengan Batang yaitu ruangan WC. Penonton diajak mendekat kepada karakter Batang dengan ditempatkan di ruangan yang sama dengan Batang. Membuat penonton lebih merasa dekat dengan Batang dibanding Mbut dan Galer yang berada di luar ruangan. Penonton dipaksa untuk mendekat dan hanya diberikan pilihan untuk mendekat ke karakter Batang. Menurut Goleman (dalam Nugroho et al., 2017), dalam usaha untuk berempati perlu untuk memahami sudut pandang dan juga perasaan dari pengalaman yang dibagikan. Stadler menyebut bahwa kondisi ini adalah pengalaman *affective experiential*. Pada *Shot* ini penonton merasakan berbagi ruangan yang sama dengan Batang, menempatkan diri pada posisi yang sama dengan Batang. Empati kepada karakter Batang tetap terjaga walaupun Batang ada pada posisi yang salah. *Shot* ini dinilai berhasil untuk menghasilkan empati karena penataan kamera dirancang untuk penonton hanya bisa diberi kedekatan dengan Batang. Sedangkan karakter lain tidak diberi ruang untuk kedekatan sama sekali.

4.2.4 BATANG MENGALAMI KETIDAKNYAMANAN BERSAMA PEJABAT MESUM



Gambar 4.2.5. Batang mengalami ketidaknyamanan bersama Pejabat Mesum

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scene ini adalah Scene dimana Batang mau dicabuli oleh pejabat mesum. Adegan ini adalah titik puncak dari Batang yang tidak nyaman dengan pekerjaannya. Ia dipaksa untuk melayani seorang pejabat yang melakukan perilaku pelecehan terhadapnya. Adegan ini adalah adegan puncak dimana Batang muak dengan pekerjaannya. Pada *scene* ini Batang merasakan ketidaknyamanan sekaligus momen saat Batang sudah muak dalam pekerjaan yang dilewatinya.

Pada *scene* ini penulis memiliki beberapa pendekatan antara lain pendekatan objektif dimana memperlihatkan *two shot* atau *over the shoulder* antara Pejabat. Sinematografer tidak menggunakan pendekatan tersebut karena dinilai terlalu menunjukkan hubungan antara Batang dan Pejabat, hal ini dinilai beresiko untuk menunjukkan keintiman dibanding fokus kepada karakter batang. Pada *scene* ini subjektif *shot* menjadi pilihan sinematografer untuk menunjukkan emosi karakter Batang dengan lebih dominan penonton dapat melihat dan membaca keadaan dan emosi batang melalui pergerakan tubuh dan juga ekspresi wajah Batang.

Penulis pada *scene* ini menggunakan *medium close-up ke close-up*. Kamera pada *scene* ini bergerak maju ke arah Batang. Menurut Brine (2020) *Framing* paling subjektif adalah framing close-up karena penonton bertatapan langsung dengan Batang. Pergerakan kamera yang bergerak mendekati Batang

juga menghasilkan shot yang subjektif pada Batang. Penulis pada *shot* ini juga menggunakan *eye-level* dan *front angle* untuk memastikan bahwa ekspresi ketidaknyamanan Batang masih dapat terlihat jelas oleh penonton.

Dalam pembentukan empati menurut Goleman (dalam Nugroho et al., 2017), ekspresi wajah yang jelas adalah cara untuk penonton dapat menganalisa dan dapat membaca bahasa non-verbal dengan sangat kuat. Memahami bahasa non-verbal menjadi kunci untuk membangun Empati kepada karakter Batang. Dalam akses membangun empati menurut Stadler (2017) *shot* ini membangun akses ke *affective-experiential*. Penonton dipaksa untuk masuk ke dalam ruangan yang sama dengan Batang, merasakan ketidaknyamanan yang dirasakan oleh Batang. Pada scene ini perancangan Sinematografi juga masih memiliki beberapa keterbatasan yaitu dari penggunaan set untuk benar benar menciptakan keterpisahan antara Batang dengan Pejabat. Hal ini menjadi penting untuk memaksimalkan empati dan menunjukkan keberpihakan penonton pada Batang.

4.2.5 BATANG BERSELISIH DENGAN MBUT DAN GALER



Gambar 4.2.6. Batang bertengkar dengan Mbut dan Galer

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan ini adalah adegan yang menampilkan perpecahan pertama Batang dengan kedua temannya. Hal ini disebabkan karena Batang sudah sangat muak dengan pekerjaan yang Batang lalui. Dalam Cerita ini adalah titik emosi yang paling kuat di dalam film. Adegan ini adalah Batang marah dan membentak Mbut dan Galer.

Dalam pembentukan adegan ini penulis memiliki beberapa opsi pendekatan untuk membangun *scene*. Pendekatan secara *shot reverse shot* dalam kamera *static* dapat digunakan untuk membangun pemahaman penonton ke konflik yang ada karena lebih terstruktur dan mudah dibaca, juga sangat berguna untuk menekankan dialog dan reaksi antar karakter. Penggunaan dialog dalam *two shot* juga dapat digunakan. Tetapi, pendekatan ini berpotensi untuk tidak menonjolkan Batang yang terpisah dengan mereka dan Batang sudah ada di sudut pandang yang berbeda dengan penonton.

Pada Adegan ini Penulis menggunakan *type of shot* yang beragam karena pada bagian ini penulis menggunakan *movement* kamera *handheld*. *Type of shot* yang digunakan adalah *medium close-up* ke *close up*. Pergerakan kamera mengikuti pergerakan tubuh Batang dan juga saat Batang mendekat ke Mbut Batang mendekat ke Kamera yang membuat *type of shot* lebih mengarah ke *close up*. Menurut Brine (2020), pergerakan kamera yang mengikuti karakter akan menimbulkan kesan subjektif ke penonton. Pergerakan karakter Batang yang mendekat ke kamera membuat kesan subjektif lebih kuat lagi. Seperti yang dijelaskan oleh Brine (2020) semakin dekat karakter dengan kamera maka semakin subjektif pengalaman yang ditangkap oleh penonton. Penulis disini juga masih mempertahankan *front shot* dan *angle eye level* untuk menghadirkan intimasi dan juga subjektivitas ke dalam *shot* tersebut.

Melalui *close up shot* yang lebih dominan dibanding *shot* dari keseluruhan film, penonton diarahkan langsung ke dalam emosi Batang. Dalam model empati yang dikemukakan oleh Hurlock, Penonton dipaksa untuk masuk ke dalam perspektif karakter Batang secara intens. *Shot* ini lebih bersifat kognitif imajinatif karena penonton tidak ditaruh di posisi yang hanya sama dengan Batang tetapi juga dengan lawan bicara Batang yaitu Mbut dan Galer. Jadi dalam *Shot* ini penulis lebih memfasilitasi penonton untuk dapat melihat aksi dan reaksi Emosi dan Dialog Batang untuk dapat menganalisa konflik dan perasaan yang dialami oleh Batang. *Subjective shot* disini dibuat untuk memahami frustrasi dan juga emosi Batang, sehingga penonton dapat mempertahankan keberpihakan dengan

Batang. Keterbatasan dari *shot* ini adalah penggunaan kamera *handheld* yang intens akan berpotensi menyulitkan penonton untuk membaca ekspresi dari karakter batang terutama saat kamera mengikuti Batang saat ia bergerak maju mundur. Keterbatasan ini merupakan konsekuensi untuk pemilihan pembentukan adegan yang lebih menekankan emosi batang dengan kamera yang dirancang sebagai pengalaman emosi dari karakter Batang.

4.2.6 BATANG MERASA BERSALAH



Gambar 4.2.7. Batang berusaha mengajak Mbut dan Galer kembali

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan ini memperlihatkan Batang yang merasa bahwa dia sudah melewati batas. Batang menyesal saat akhirnya saat teman-temannya pergi meninggalkan Batang. Di *scene* ini Batang mencoba memperbaiki kesalahannya dengan mencoba mengejek teman-temannya untuk mencoba membuat mereka kembali ke Batang. Momen ini menjadi titik balik emosional Batang yang dari keras kepala menjadi lebih sadar dengan kesalahannya.

Penulis dalam membangun pendekatan sinematografi dalam *scene* ini memiliki beberapa pendekatan seperti pendekatan *objective*. Pendekatan ini adalah pendekatan dengan *two shot* untuk memperlihatkan hubungan sekaligus memperlihatkan tema-temannya pergi meninggalkan Batang saat teman-temannya keluar *frame*. Pendekatan ini tidak digunakan karena dengan pendekatan ini memperlihatkan batang dan temannya dalam kondisi yang seimbang. Sehingga pendekatan ini beresiko untuk menghilangkan keberpihakan penonton kepada

batang. Pendekatan ini juga tidak memfokuskan penonton kepada emosi dari ekspresi karakter Batang. Pendekatan subjektif akhirnya menjadi pendekatan yang digunakan oleh penulis.

Penulis pada *shot* ini menggabungkan *medium close-up* dengan pergerakan kamera yang mengikuti Batang. Menurut Brine (2020), kamera yang bergerak bersama karakter meningkatkan subjektivitas antara karakter dengan penonton. Pergerakan kamera ini meningkatkan subjektivitas karena penonton seakan akan ikut bersama Karakter Batang. Pemilihan *angle* tetap *eye level* untuk membuat penonton dapat melihat Batang dalam posisi yang setara, tidak merendahkan ataupun meninggikan karakter Batang.

Adegan ini memenuhi ciri empati yang dijelaskan oleh Goleman (dalam Nugroho et al., 2017) dimana penonton diberikan akses untuk berempati dengan Batang dengan memandang permasalahan dari sudut pandang Batang. Dengan pembentukan *shot* yang ada juga penonton diberikan akses untuk membaca ekspresi Batang, tidak hanya secara verbal melalui apa yang Batang bicarakan, tetapi juga melalui ekspresi nonverbal dari Batang. Dengan perancangan *shot* ini, menutup rangkaian subjektivitas yang dibangun sejak awal film. Penonton ada bersama-sama dengan Batang di sepanjang perjalanannya dan juga penonton diberikan akses untuk memahami dan berempati dengan karakter Batang. Keterbatasan pada scene ini adalah mengurangi penekanan kepada karakter lain. Penonton tidak mengetahui dengan dalam bagaimana perasaan dari karakter Mbut dan Galer. Keterbatasan ini disadari karena fokus utama tetap ada pada karakter batang dan mempertahankan empati kepada karakter Batang sampai pada akhir film.

4.2.7 BATANG MEMOHON KUNCI KEPADA POLISI



Gambar 4.2.8. Batang Memohon Kunci Kepada Polisi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Adegan ini memperlihatkan Batang yang sedang memohon kepada polisi agar kuncinya dikembalikan. Tetapi, polisi malah mempermalukannya dengan mengembalikan kuncinya dengan dilempar ke lantai dan diludahi. Polisi tersebut juga mengambil semua barang yang dimiliki Batang. *Scene* ini menunjukkan Batang yang akhirnya tunduk juga kepada sistem melanggar prinsip yang ia pegang selama ini.

Perancangan pendekatan sinematografi pada *scene* ini ada beberapa. Salah satunya adalah penggunaan *low angle* pada karakter polisi dan *high angle* pada Batang. Pendekatan ini tidak dipilih oleh sinematografer karena pendekatan ini berpotensi hanya menunjukkan relasi mereka yang dibentuk secara kekuasaan dimana batang ada pada titik yang rendah dan polisi ada pada titik yang tinggi. Tetapi, pendekatan ini tidak membuat penonton berempati kepada batang karena penonton saat melihat batang ditempatkan pada titik yang tinggi seperti Polisi. Pendekatan yang dipakai pada *scene* ini adalah pendekatan subjektif yang lebih *eye level* saat *reverse shot* ke arah Batang.

Shot ini menggunakan *shot medium close-up* dengan kamera yang bergerak mengikuti pergerakan tubuh Batang. Menurut Brine (2020) pergerakan kamera yang mengikuti karakter akan menghasilkan *shot* yang lebih subjektif. Penggunaan *shot medium close-up* juga membangun subjektivitas dan kedekatan

dengan karakter Batang. Penggunaan *eye-level* menjadi penting karena *eye-level* Batang berada di bawah Polisi yang menunjukkan bahwa penonton bersama sama di posisi bawah sama seperti Batang. Penulis juga menggunakan *framing clean shot* untuk menambah kesan subjektif.

Dalam membangun akses empati penonton dibukakan akses di *affective-experiential* yang mana membangun empati dengan cara menghasilkan penonton dalam ruang dan situasi yang sama dengan Batang. Dengan penggunaan penataan kamera ini juga membangun empati karena penonton dipaksa untuk melihat dunia dari sudut pandang yang sama dengan Batang. Menurut Goleman (dalam Nugroho et al., 2017) dalam membangun empati dengan orang lain seseorang harus mau melihat dari sudut pandang orang tersebut. Keterbatasan pada scene ini adalah kurangnya penekanan kepada relasi antara batang dan karakter polisi untuk merepresentasikan sistem yang rusak pada film ini. Keterbatasan ini ada karena film ini memprioritaskan penyelesaian dari perjalanan Batang dan tidak memutuskan hubungan Batang dengan penonton. Keterbatasan ini dapat diatasi apabila film ini dikembangkan menjadi durasi yang lebih panjang sehingga membuka ruang untuk mengeksplorasi kritik sosial yang lebih kuat.

5. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan subjektif *shot* sebagai strategi sinematografer untuk membangun empati kepada karakter batang dalam film pendek *Vespa Extreme*. Penerapan subjektif *shot* dirancang melalui penggunaan *medium close-up*, *close-up*, *front angle*, *eye-level* pergerakan kamera yang mengikuti karakter. Segala proses penciptaan film *Vespa Extreme* menunjukkan bahwa penggunaan *subjective shot* mampu memberikan kedekatan emosional antara penonton dengan karakter Batang. Penonton diberikan ruang untuk merasakan suasana dan tekanan yang dialami oleh karakter Batang secara langsung. Penelitian ini dinilai berhasil karena pendekatan ini dapat membangun empati penonton karena penonton merasakan di ruang sama dengan Batang, dapat

melihat ekspresi dan ada di sudut pandang Batang secara langsung. Pengulangan dan repetisi juga sangat penting untuk dapat menekankan penonton yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Seperti pada karya ini subjektif *shot* hanya digunakan pada karakter Batang saja menyebabkan penonton hanya memiliki akses untuk berempati dengan Batang. Subjektif *shot* berfungsi untuk membantu membangun kedekatan empati tidak hanya secara verbal tetapi juga non-verbal. Teknik subjektif *shot* juga memperkuat cerita karena karakter utama batang selalu menjadi fokus penonton.

Karya ini dapat berguna bagi para pembuat film selanjutnya yang ingin menggunakan pendekatan subjektif dalam karya mereka. Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa pemilihan jarak kamera, *framing*, *angle* dan pergerakan kamera dapat sangat mempengaruhi pengalaman emosional penonton dan dapat membuat penonton masuk ke dalam perspektif karakter. Karya tulis ini dapat, menjadi contoh untuk penerapan subjektif shot di film pendek yang berfokus pada satu karakter utama dan membuat pengalaman visual yang personal.

Penelitian ini memiliki keterbatasan para ruang eksplorasi yang dimana penelitian ini masih berfokus terhadap satu karakter saja sepanjang cerita. Teknik subjektif *shot* lainnya seperti penggunaan *POV* masih belum digunakan dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya dapat lebih mengarah ke penggunaan teknik subjektif shot lainnya pada beberapa karakter dalam film dan pada genre yang berbeda. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengalaman penonton dalam konteks yang lebih luas.

6. DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, D., & Thompson, P. K. (2010). *Film art: An Introduction with Tutorial Cd*. McGraw-Hill.

Brine, K. G. (2020). *The art of cinematic storytelling: A Visual Guide to Planning Shots, Cuts, and Transitions*.

Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and Practice: for cinematographers and directors*.

<https://www.amazon.com/Cinematography-Theory-Practice-Cinematographers-Directors/dp/0367373459>

Chateau, D. (2011). *Subjectivity: Filmic Representation and the Spectator's Experience*.

Lancaster, K. (2019). *Basic cinematography: A Creative Guide to Visual Storytelling*. Routledge.

Maibom, H. L. (2017). *The Routledge Handbook of Philosophy of Empathy*.

Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023).

KUALITATIF : MEMAHAMI KARAKTERISTIK PENELITIAN
SEBAGAI METODOLOGI. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 11(2),
341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>

Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. (2017). Kemampuan empati anak usia dini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 30–39.

<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>

Rahim, M., Usman, I., Puluhalawa, M., & Smith, M. (2021). DEVELOPING STUDENT'S EMPATHY THROUGH EXERCISE TECHNIQUES. *European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA)*, 2(6).

<https://media.neliti.com/media/publications/381366-none-a288d38a.pdf>