

Selain itu, Haris dan Manesah (2025) dalam penelitiannya yang berjudul *Analisis Film “Penyalin Cahaya” dalam Membangun Suspense dengan Teknik Handheld* menegaskan bahwa penggunaan teknik kamera *handheld* mampu menciptakan ketegangan yang intens melalui pergerakan kamera yang dinamis dan tidak stabil. Teknik ini menghasilkan pengalaman visual yang lebih intim dan langsung bagi penonton, yang efektif dalam menghadirkan suasana emosional yang mendalam serta ketidakpastian psikologis karakter. Mereka menjelaskan bahwa keterkaitan antara solusi naratif konflik utama dengan kedamaian emosional protagonis merupakan refleksi simbolis dari proses adaptasi terhadap kehilangan. Film film seperti *Penyalin Cahaya* (2021) menunjukkan bagaimana visual dan narasi bekerja selaras untuk menggambarkan perjalanan emosi kompleks, memberikan pengalaman mendalam kepada penonton. Hal ini sangat relevan diterapkan dalam *Shattered* (2025) yang mengedepankan aspek psikologis dan emosional.

1.1 BATASAN MASALAH

Fokus pada penelitian ini akan dibatasi pada penerapan teknik kamera *handheld* yang diterapkan pada *scene 7 shot 8, 9, 10, Scene 10 shot 1, 2, 3, dan scene 13 shot 1, 2, dan 3* untuk menggambarkan rasa kehilangan pada karakter Adam dalam film *shattered* (2025).

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan camera movement dengan *handheld* dapat menggambarkan perasaan kehilangan pada karakter Adam dalam film *shattered* (2025)

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Camera Movement

B.Brown (2021) menjelaskan bahwa *camera movement* adalah bagian penting dalam perancangan serta produksi film, *camera movement* merupakan pembeda antara film dengan seni bahasa visual lainnya. Dalam film, *camera movement*

merupakan cara pembuat film memberikan relasi antara gaya, *pacing*, dan *timing* untuk menciptakan *mood* pada suatu shot. (h.365)

G.Mercado (2019) menjelaskan bahwa penempatan kamera lebih dari sekedar “Dimana letak kamera paling bagus” tapi memikirkan bagaimana dan apa yang dilihat dari *audience*. Apa yang *audience* tidak lihat, bisa menjadi sama penting dengan apa yang *audience* lihat. (h.21-83)

Menurut buku berjudul *The Filmmaker’s Eye* (Mercado, 2022, hlm. 102) jika shot menggunakan pergerakan kamera untuk menunjukkan karakter yang sedang berjalan, berlari, dan lain-lain, lensa *wide* akan lebih baik dibandingkan lensa normal atau *telephoto*. Karena lensa *wide* memiliki sudut pandang yang lebih lebar dan lebih mampu untuk mengurangi guncangan kamera yang berlebihan.

2.2 *Angle of View*

B.Brown (2021) menjelaskan bahwa *focal length* adalah jarak dari *optical* sensor sebuah lensa ke *image* sensor ke bagian subjek yang difokuskan. Hal ini dijelaskan dalam bentuk milimeter seperti 18mm, 50mm, maupun 100mm. Untuk lensa *zoom* biasanya dijelaskan dari *minimum* hingga *maximum* capabilitas lensa tersebut seperti 18-80mm. *Angle of view* adalah bagian yang terlihat pada shot yang direkam oleh sensor, hal tersebut dijelaskan sebagai *Angle*. *Wide angle of view* mengambil area yang lebih luas, begitu juga dengan sebaliknya. Mengganti *focal length* berarti mengganti *angle of view* secara langsung. Semakin kecil *focal length* semakin luas *angle of view* yang didapat. Semakin besar *focal length* berarti semakin kecil *view of angle*. *View of angle* juga terpengaruh oleh besar sensor. Semakin kecil sensor maka semakin besar *view of angle*. Perbedaan kedua format atau besar sensor disebut dengan *crop factor*.

Dari penjelasan B.Brown (2021) dapat disimpulkan dalam penggunaan *filter* harus sesuai dengan *diameter view of angle*, dan bukan dari lebar diameter lensa. Pada film *Shattered* (2025) *filter* yang akan digunakan adalah *ghost filter effect* yang biasa digunakan pada *music video*, *filter* tersebut berdiameter 90mm. lensa yang akan digunakan adalah *Zeiss Cp3* dengan diameter lensa 95mm, lensa yang

akan dipakai adalah 50mm dengan *view angle* 40 derajat sehingga *filter handheld* bisa digunakan secara leluasa.

2.3 Overlapping Method

Brown. B (2021) menjelaskan bahwa banyak scene bahkan keseluruhan film yang menggunakan pergerakan kamera yang dinamakan *documentary style*. Dalam *documentary* tentu kita tidak bisa *double take* maupun mengulang apa yang sudah terjadi, dan dalam karya fiksi, pergerakan kamera dibuat senatural mungkin dan semirip mungkin dengan *documentary*.

Dalam film, penggunaan *style* ini menghasilkan shot yang memiliki perbedaan tipis di setiap take-nya. Brown. B (2021) menjelaskan bahwa hal ini dapat menjadi mimpi buruk bagi editor, terlebih jika *continuitas* menjadi kunci utama. Operator kamera yang mengatur pergerakan kamera ke kiri dan ke kanan *mentracking actor*, mencoba mengambil setiap pergerakan dari karakter. Editing adalah hal yang mementingkan perbedaan *angle*, jika *angle* yang diambil sama maka tidak ada perubahan pada tiap shot, sehingga tidak ada reaksi, *reaction shot* merupakan hal penting pada dialog.

Teknik ini memotivasi pengambilan gambar dengan memicu konflik, ketegangan, atau kejutan, seperti terlihat pada film-film dramatis di mana gerakan bebas menggantikan *framing statis*. Brown menjelaskan bahwa spontanitas yang tidak dipoles ini memberikan motivasi kuat, sangat cocok untuk adegan bergaya dokumenter atau penuh emosi tinggi. Operator kamera menyesuaikan kecepatan gerakan agar selaras dengan ritme naratif, sambil menghindari stabilisasi berlebihan demi menjaga kesan autentik.

2.4 Rasa Kehilangan

Darmawan. M (2024) rasa kehilangan digambarkan sebagai pengalaman emosional mendalam yang melampaui perpisahan fisik, melibatkan kekosongan emosional, hilangnya memori, dan perjuangan mempertahankan ikatan dengan hal maupun orang yang hilang. Film *shattered* (2025) memberikan rasa kehilangan melalui karakter Adam yang tidak bisa melepas memori akan anaknya yang sebenarnya

telah tiada. Proses kehilangan menggambarkan pengalaman emosional mendalam saat seseorang kehilangan orang terkasih. Representasi tersebut ditunjukkan melalui semiotika, menyoroti bagaimana kehilangan bukan hanya fisik tetapi juga emosional dan memori. Film *shattered* menggunakan foto dan boneka sebagai simbol perjuangan dari memori Kanaya anak dari Adam. Elemen *audio* visual seperti musik melankolis memperdalam pengalaman kehilangan sebagai alat terapeutik untuk memproses kehilangan.

Rasa kehilangan dalam film sering digambarkan sebagai respons emosional mendalam terhadap perpisahan permanen, seperti kematian tokoh utama, yang diekspresikan melalui tahapan duka seperti penyangkalan, amarah, dan penerimaan. Ihsan. M (2023) menjelaskan rasa kehilangan melalui penelitian pada film *Generasi 90an; Melancholia*, di mana kematian Indah akibat kecelakaan pesawat memicu duka keluarga dan sahabat. Representasi visual menggunakan elemen semiotika untuk menyampaikan makna denotasi atau literal, konotasi atau simbolis, dan mitos. Film *shattered* (2025) menggunakan tokoh Kanaya dengan objek simbolis yaitu boneka yang selalu ia bawa sebagai representasi rasa kehilangan pada karakter Adam. Boneka yang digunakan merupakan semiotika sebagai respons emosional dari memori Adam dan sebagai representasi visual dari penyangkalan dan perjuangan mempertahankan hal yang terikat dengan Kanaya.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang dipilih dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan tujuan untuk memahami sebuah fenomena secara sosial, budaya, dan mendalam. Metode penciptaan difokuskan pada proses kreatif penulis sebagai *sinematografer* dalam menerapkan pergerakan kamera khususnya *handheld* untuk menggambarkan rasa kehilangan pada karakter Adam. Pengumpulan data diambil dengan metode kualitatif, diantaranya yaitu berupa studi literatur, studi dokumentasi, dan observasi partisipatif. Hasil yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan digunakan sebagai referensi pada studi penelitian.