

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.

Teknik pengumpulan data yang dipakai penulis yaitu berupa studi literatur, dan observasi partisipatif. Studi mengkaji sumber teoritis terkait perancangan artistik dan sosial mengenai perancangan teknik *handheld* dalam menggambarkan perasaan kehilangan. Observasi partisipatif merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti terlibat langsung dengan apa yang diteliti (Hardani et al., 2020). Dalam konteks ini, penulis ikut serta dalam produksi dan menjadi kepala departemen yaitu sinematografer, observasi partisipatif yang penulis lakukan berupa observasi karya dari hasil produksi pribadi dari segi teknis visual.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Deskripsi Karya

Karya tugas akhir penulis yang berjudul *Shattered* (2025) bercerita tentang keadaan seorang ayah bernama Adam, ketika dunia yang ia bangun runtuh seketika. Adam merupakan seorang ayah tunggal yang harus mengasuh anaknya sendirian ketika sang mending istri sudah meninggalkan mereka. Ketika sang putri bernama Kanaya menghilang, Adam kini hidup dalam penolakan, dengan harapan semua akan baik baik saja. Durasi film ini 13 menit dengan membawa genre drama. Film direkam dengan kamera Fx6 dan lensa Compact Prime Lens 3, Kualitas 4K 24 Fps dengan aspect ratio 1.85.

3.2.2. Konsep Dasar Karya

Film Pendek *Shattered* (2025) berfokus pada konflik moral tokoh utama Adam, dimana adam mencoba untuk menggambarkan keadaannya baik baik saja, ketika dunia dan dirinya mulai sadar akan kehilangan, kita dapat melihat runtuhnya mental adam melalui *environment* yang ia jaga. Pada tahap ini juga kita dapat melihat ketidak stabilan mental Adam. Film ini dikemas dengan penggunaan teknik *handheld*.

Konsep penciptaan : Film pendek *live action*. menggunakan *camera movement Handheld*.

Konsep bentuk : Film pendek *live action*.

3.2.3. Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis melakukan pembacaan skrip secara individu dan kelompok ketika tiap draft mulai diberikan kepada anggota produksi, selanjutnya penulis melakukan analisis terhadap tiap sekmen dari cerita. setelah melakukan analisis, penulis menerapkan treatment visual pada film *shattered* (2025) Setelah membaca dan menganalisis selanjutnya penulis memberikan treatment tersendiri terhadap salah satu segment cerita terutama di puncak film ketika karakter adam mulai kehilangan kesadaran akan diri dan dunianya. Setelah mendapatkan ijin dari director dan produser, selanjutnya penulis membuat *shot reference*, bagaimana karakter adam akan digambarkan pada *scene* tersebut, urgensi dari *scene* tersebut, serta bagaimana bentuk visual yang akan ditunjukkan.

b. Observasi

Pada tahap observasi penulis kemudian mencari referensi yang dapat digunakan menjadi *guide* untuk diterapkan kedalam film pendek *shattered* (2025). Dari perbincangan dengan sutradara, penulis skrip, dan *director of photography*, rasa yang ingin ditunjukkan oleh sutradara adalah rasa kehilangan seorang ayah. dari rasa tersebut penulis bedah kembali apa yang dirasakan. Kehilangan dan keputusan adalah salah satu sumber yang bisa digunakan sebagai *point* perasaan yang ditampilkan. Penulis mulai mencari beberapa referensi film, *Shutter island* (2010) dan *fractured* (2019).



Gambar 3.1 Reference film *Shutter Island*

(2010): *The Truth Scene*

(Sumber: Youtube, HBO Max)

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori dari Blain Brown dari bukunya yang berjudul *Cinematography Theory and Practice*. penulis menemukan bahwa kamera *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. lalu penulis menggunakan referensi buku yang ditulis oleh Gustavo Mercado dengan bukunya *The Filmmaker's Eye: The Language of The Lens* untuk menjelaskan bagaimana tahapan dalam mempersiapkan teknik *handheld* yang akan digunakan pada film pendek *Shattered* (2025). Teknik *camera movement* yang digunakan pada *Film Shattered* (2025) adalah pergerakan kamera *handheld* yang berfokus pada pergerakan aktor dan ekspresi wajah, pergerakan yang di *track* pada *shot* menunjukkan emosi yang berlebih dikarenakan stress dan juga beban mental. Teori kedua yang digunakan adalah *view of angle*, mengfokuskan pada lebar sensor dan juga diameter karena adanya penggunaan accessories lensa *prisma lens diopter*, dari teori *view of angle* menjelaskan bahwa diameter lensa dan juga *view of angle* memiliki keterikatan tersendiri yang dipisahkan oleh seberapa jauh lensa tersebut, dalam penelitian dan produksi *film Shattered* (2025), lensa yang dipakai Adalah 50mm dengan *view angle* yang tertera adalah 40 derajat. Teori *supporting* yang digunakan adalah *Free form method*, perancangan dari *blocking actor* dan kamera yang tidak *overlapping* atau bertabrakan, menghasilkan shot yang terfokus pada pergerakan karakter, memberikan kesan *dramatic* dan juga realistis.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam proses experimentasi film pendek *Shattered* (2025) Tim Ducktape Production melakukan *recce* terhadap lokasi yang akan digunakan. Pertama penulis menggunakan aplikasi *cadridge* untuk mencoba beberapa shot yang akan digunakan. Setelah melengkapi *shotlist* dan *photoboard*, penulis beserta sutradara mencoba mengulik dengan *scene 7* dimana penulis mencoba untuk membuat pergerakan dan penempatan *handheld* dari *scene* tersebut. Setelah mengetahui pergerakan aktor dan kamera selanjutnya penulis bersama tim melakukan proses *test camera* dan lensa bersama asisten kamera di *MSP Rental Equipment*. dari beberapa lensa yang ditawarkan, penulis mencoba 3 tipe lensa untuk menyesuaikan *mood* dari film pendek *Shattered* (2025) beberapa lensa tersebut memiliki *point* kurang dan lebih. Setelah perbincangan bersama asisten kamera, dipilihnya lensa *Compact Prime Lens* atau dikenal dengan *CP3*. dikarenakan adanya bukaan lensa yang lebar dan diameter lensa yang tidak terlalu besar.



Gambar 3. 2TestCam Sony FX6 with
CP3, Typoch, and sumire

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Eksplorasi bentuk dan teknis yang penulis coba adalah penggunaan serta perancangan teknik *bloking* untuk pergerakan *handheld*. Setelah penulis mengkonfirmasi gerakan tersebut selanjutnya penulis memberikan

rancangan tersebut kepada sutradara dan penata artistik. penulis mencoba untuk membayangkan *framing* dari *handheld* tersebut dan bagaimana pergerakan yang cocok ketika di lokasi, melalui proses *recce* penulis dan sutradara membayangkan bagaimana hasil dari shot tersebut. Setelah mendapat gambaran kasar dari pergerakan tersebut penulis melanjutkan kepada editor untuk hasil dari rancangan tersebut.



Gambar 3. 3Visualisasi Cadridge

Scene 7 Shot 8

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Produksi:

Sinematografer bersama tim datang ke lokasi yang berada di Ramahaus Depok dengan tanggal 15 - 16 oktober 2025. Crew call pada jam 6 pagi di lokasi. Produksi day 1 berjalan dengan lancar, *cast* yang akan diambil adalah Adam dan Kanaya terlebih dahulu, *check equipment*, lalu *backup* di setiap 3 *take*. *shooting ratio* berada di 1 banding 3. lokasi yang diambil adalah ruang tengah, kamar *scene* siang dan malam, ruang tamu, Kamar mandi siang dan malam. *Sinematografer* bersama *gaffer* saling berkomunikasi agar konsistensi kualitas cahaya tetap terjaga, sementara *first assistant* dan *second assistant camera* bekerja untuk *support sinematografer* dengan memberikan laporan dari perpindahan posisi, *angle*, pergantian lensa, dan tinggi *tripod* yang digunakan. total produksi pertama menghabiskan 98 *take* untuk mengambil 7 *scene* 36 *shot*. *Crew* beristirahat pada jam 12 malam di lokasi.

Produksi hari kedua dimulai di jam yang sama yaitu jam 6 pagi. *Crew* bangun dan diberikan sarapan oleh tim produksi, sembari sarapan tim kamera berkumpul untuk evaluasi dan *planning* untuk memudahkan produksi hari kedua. Pada hari kedua *cast* yang akan ada di lokasi adalah Adam, Kanaya dan Retno. *shot* pertama adalah *scene* kedatangan retno di *scene* 2 lalu *scene handheld* sudut pandang retno dari luar jendela. produksi hari kedua mengambil *scene* mobil yaitu *scene handheld* 10 *shot* 1 hingga 4 lalu *scene* 13 bersama Kanaya. Semua *scene* mobil diambil dengan teknik *handheld* untuk memudahkan setiap perpindahan kamera serta meringankan bobot kamera.



Gambar 3. 4 BTS Produksi day 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Penjelasan proses pascaproduksi:

Saat pascaproduksi, penulis melakukan supervisi terhadap *touch up* dari *camera movement*. penulis juga melakukan supervisi terhadap warna yang digunakan oleh *colorist* yang kiranya mungkin butuh *adjustment*. Perubahan yang terjadi pada *scene* 7 *shot* 8, 9, dan 10 adalah terjadi *overlapping* pada bagian editing. Menggabungkan *scene* 5 sebagai representasi emosi Adam. Penulis bersama dengan *editor* menyunting clip dan menggabungkan kedua *scene* dengan *match cut* di setiap adegan Adam menjerit. *Scene* 5 akan dimainkan di atas *scene* 7 menyesuaikan dengan suara guntur sehingga kontinuitas cerita masih dapat berjalan. Penggabungan *match cut* tersebut tentu membawa perasaan yang berbeda, menambahkan perasaan terburu-buru pada *scene* 7, memberikan rasa urgensi pada Adam untuk segera mengambil foto Kanaya. Pergerakan tersebut masih dapat