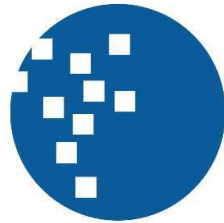


**PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK
MENGGAMBARKAN PERASAAN KEHILANGAN PADA
TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**ALEXANDER PONCO NAILULU
00000065175**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK
MENGGAMBARKAN PERASAAN KEHILANGAN PADA
TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Alexander Ponco Nailulu
00000065175

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Alexander Ponco Nailulu

Nomor Induk Mahasiswa : 00000065175

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

Perancangan teknik handheld untuk menggambarkan perasaan kehilangan pada tokoh adam dalam film *shattered* (2025)

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Alexander Ponco N.)

UNIVERSITA
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alexander Ponco Nailulu
NIM : 00000065175
Program Studi : Film
Judul Laporan : Perancangan Teknik Handheld Untuk
Menggambarkan Perasaan Kehilangan Pada Tokoh Adam Dalam Film
Shattered (2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 December 2025



(Alexander Ponco N.)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK MENGGAMBARAKAN
PERASAAN KEHILANGAN PADA TOKOH ADAM DALAM FILM
SHATTERED (2025)


Oleh

Nama : Alexander Ponco Nailulu
NIM : 00000065175
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 December 2025
Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
1260753654130113

Penguji

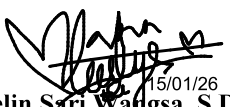

Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn, M.F.A
6050766667130323

Pembimbing


Putri Sarah Amelia, S.Sn, M.Sn.

4438768669230252

Ketua Program Studi Film


15/01/26
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alexander Ponco Nailulu
NIM : 00000065175
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD
UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN KEHILANGAN PADA
TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Januari 2026

(Alexander Ponco Nailulu)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: Perancangan Teknik Handheld Untuk Menggambarkan Peraasaan Kehilangan Pada Tokoh Adam Dalam Film *Shattered* (2025).

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Putri Sarah Amelia, S.sn., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn, M.F.A., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Alden, Dea, Aiman, Allison, dan Choppin, sebagai rekan *Ducktape Production* yang telah berjuang Bersama dalam proses proyek tugas akhir film pendek *Shattered*.

semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi bagi pembaca

Tangerang, 9 January 2026



(Alexander Ponco Nailulu)

PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAN KEHILANGAN PADA TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)

Alexander Ponco Nailulu

ABSTRAK

Film pendek *Shattered* (2025) menggambarkan perjuangan emosional Adam, ayah tunggal yang menghadapi kehilangan putrinya Kanaya melalui tahap penolakan dan kehilangan. Melalui teknik *handheld* perasaan kehilangan ingin digambarkan melalui ketidakstabilan yang terlihat tanpa menghilangkan kesan natural yang terjadi pada karakter Adam. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknik pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan perasaan kehilangan yang dialami tokoh Adam pada film *Shattered* (2025). Metode penelitian penciptaan ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur dengan mengkaji sumber teoritis terkait dengan perancangan pergerakan kamera pada penggunaan teknik *handheld*. Penelitian ini berfokus pada *scene 7 shot 8, 9, dan 10, scene 10 shot 1, 2, dan 3, dan scene 13 shot 1, 2, dan 3* yang akan menunjukkan penggambaran perasaan kehilangan tokoh Adam. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa perancangan pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan perasan kehilangan yang dialami karakter Adam, terutama penggunaan perancangan yang memperkuat realitas dan emosional, dengan penggunaan properti sebagai acuan pergerakan *actor* dan kamera, serta titik fokus dari *framing* yang diambil dalam adegan.

Kata kunci: Teknik kamera *handheld*, Kehilangan, *framing*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***The Design of Handheld Techniques for the Depiction of Adam's
Grief in the Film Shattered (2025)***

Alexander Ponco Nailulu

ABSTRACT

The short film Shattered (2025) depicts the emotional struggle of Adam, a single father facing the loss of his daughter Kanaya through stages of denial and grief. Through handheld camera techniques, the feeling of grief is portrayed via visible instability without losing the natural impression occurring in Adam's character. This research aims to explore how handheld camera movement techniques can depict the feeling of grief experienced by the character Adam in the film Shattered (2025). The method of this creation research is qualitative with data collection techniques in the form of literature study by examining theoretical sources related to the design of camera movement in the use of handheld techniques. This research focuses on scene 7 shots 8, 9, and 10, scene 10 shot 1, 2, 3, and scene 13 shot 1, 2, and 3 which will show the depiction of the feeling of grief of the character Adam. The creation results show that the design of handheld camera movement can depict the feeling of grief experienced by the character Adam, especially the use of design that strengthens reality and emotion, with the use of props as a reference for actor and camera movement, and the focus point of the framing taken in the scene.

Keywords: Handheld camera movement, Grief, framing



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 BATASAN MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	2
2.1 <i>Camera Movement</i>	2
2.2 <i>Angle of View</i>	3
2.3 <i>Overlapping Method</i>	4
2.4 Rasa Kehilangan.....	4
3. METODE PENCIPTAAN	5
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	5
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	6
3.2.1. Deskripsi Karya.....	6
3.2.2. Konsep Dasar Karya	6

3.2.3. Tahapan Kerja	7
3. Penjelasan proses pascaproduksi:	11
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
4.1 HASIL KARYA	12
4.2 PEMBAHASAN.....	16
4.2.1 <i>Scene 7 Shot 8</i>	16
4.2.2 <i>Scene 7 shot 9 dan 10</i>	19
4.2.3 <i>Scene 10 shot 1, 2, dan 3</i>	20
4.2.4 <i>Scene 13 shot 1, 2, dan 3</i>	21
5. SIMPULAN	22
6. DAFTAR PUSTAKA	24



DAFTAR TABEL

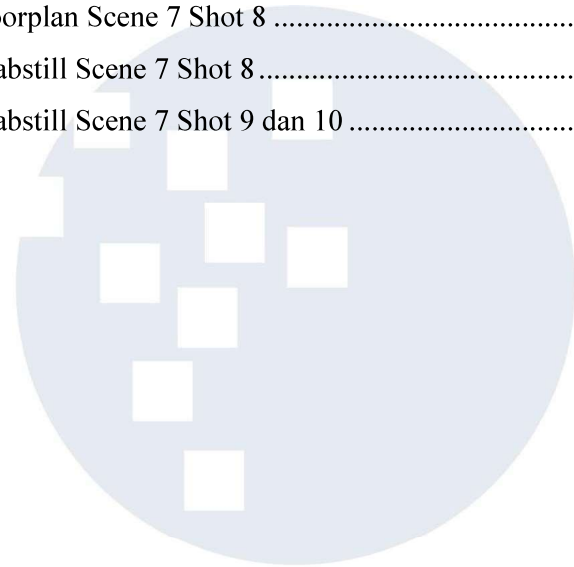
Tabel 4. 1 Hasil dan deskripsi karya	12
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Reference film Shutter Island (2010): The Truth Scene	8
Gambar 3. 2 TestCam Sony FX6 with CP3, Typoch, and sumire	9
Gambar 3. 3 Visualisasi Cadridge Scene 7 Shot 8.....	10
Gambar 3. 4 BTS Produksi day 2.....	11
Gambar 4. 1 Floorplan Scene 7 Shot 8	17
Gambar 4. 2 Grabstill Scene 7 Shot 8.....	18
Gambar 4. 3 Grabstill Scene 7 Shot 9 dan 10	19



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	25
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	26
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film merupakan medium seni yang kuat dalam menyampaikan pengalaman emosional dan psikologis manusia. Di antara banyak tema yang diangkat, kesedihan dan kehilangan merupakan aspek yang kompleks dan sering diangkat dalam karya-karya sinematik untuk memberikan kedalaman pada narasi dan karakter. Sebagai *Director of Photography* (DoP), tanggung jawab utama adalah mengkonversi pengalaman emosional tersebut ke dalam bahasa visual yang dapat dirasakan penonton secara langsung. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya sinematografi yang akurat dan empatik dalam menggambarkan gangguan emosional tokoh ayah dalam film. Penelitian ini menguji bagaimana penggunaan *Handheld* dapat membantu pembuatan sinematografi yang menggambarkan kehilangan yang berat. Dengan demikian, penelitian ini sangat penting untuk mengembangkan teknik visual yang mampu menyampaikan pengalaman emosional secara mendalam dan positif. Cox (2022) menegaskan bahwa keakuratan visual dalam menggambarkan gangguan psikologis sangat penting untuk menghindari stigmatisasi dan misrepresentasi, serta dapat memengaruhi persepsi publik secara luas. McNally (2021) juga menyoroti bahwa sinematografi yang bertanggung jawab mampu membangun pemahaman masyarakat mengenai isu kesehatan mental, terutama ketika teknik visual digunakan untuk menampilkan nuansa emosi yang kompleks dan berlapis.

Rahmawati (2021) menjelaskan bahwa penggunaan teknik kamera *handheld* dalam sinematografi mampu membangun unsur-unsur dramatis secara efektif. Kamera *handheld* dengan pergerakan bebas memberikan kesan dinamis dan guncangan yang dapat mengekspresikan emosi seperti ketegangan, konflik, dan kejutan dalam cerita. Teknik ini juga menciptakan energi dan intensitas yang menimbulkan rasa kekacauan serta keintiman dengan karakter, sehingga memperkuat pengalaman emosional penonton. Pemahaman mendalam terhadap tahapan ini sangat penting bagi seorang *Director of Photography* untuk mengekspresikan perubahan dan dinamika psikologis karakter secara visual.

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.

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 realistik.

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

disambungkan karena gerakan Adam yang sudah tenggelam di rasa bersalah, dengan gerakan yang terasa dipaksa.


4. HASIL DAN PEMBAHASAN





4.1 HASIL KARYA

Hasil karya dari penelitian ini berupa perancangan teknik kamera *handheld* pada *scene 7 shot 8, 9, dan 10, scene 10 shot 1, 2, dan 3, dan scene 13 shot 1, 2, dan 3* dengan penggambaran rasa kehilangan. Penulis menambahkan beberapa alat untuk menambah kestabilan dari shot, Penggunaan alat *handgrip* dari *tilta* serta *saddlebag*. hal tersebut digunakan untuk meringankan bobot kamera yang cukup berat serta mengurangi getaran yang tidak diinginkan tanpa menghilangkan realitas gambar yang diambil dari *camera movement floating* pada film pendek *Shattered* (2025) tahap tersebut ditambahkan pada tahap produksi agar memudahkan penulis dalam mengambil *shot* dan mengurangi guncangan yang berlebih dan tidak diinginkan. Pada bab ini penulis ingin menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan di Bab 1. Pada bab 4 ini juga, Penulis akan menganalisis berdasarkan teori yang digunakan.





Tabel 4. 1 Hasil dan deskripsi karya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scene	Shot	Gambar	Deskripsi adegan
7	8		Adam berusaha melangkah menuju foto Kanaya.

			Adam terbebani rasa kehilangan dan rasa bersalah, Adam mulai kehilangan kendali.
			
			
			Di Langkah terakhir Adam berhasil menggenggam foto Kanaya.

7	9 dan 10		Setelah bangkit dari lantai, Adam mencari foto tersebut yang jatuh disampingnya.
			Adam menggengam foto Kanaya sembari menangis.
			
10	1		Handphone berdering, match cut dari shot Retno yang mencoba menghubungi Adam

			Adam mengabaikan telephone tersebut.
	2		Pandangan adam yang berkhayal bahwa Kanaya masih ada di sampingnya.
	3		Adam mulai sayu dan berlinang air mata, ia memejamkan matanya.
			Kanaya bertanya kepada Adam akan tujuan selanjutnya.

			Boneka menggantikan Kanaya
			Adam berhenti lalu membenarkan kaca belakang, menunjukkan badan asli Kanaya yang berada di kursi belakang.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Scene 7 Shot 8

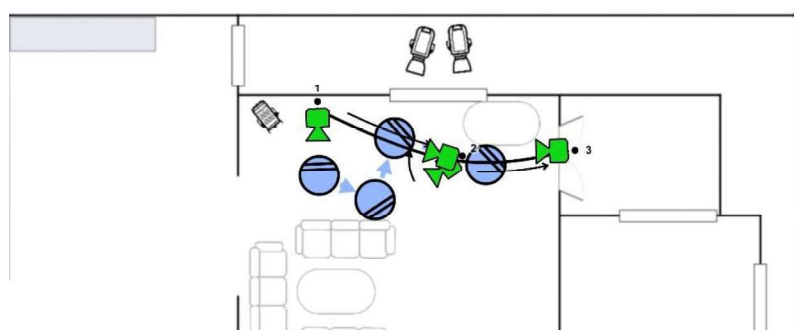
Adam merasakan puncak kehilangan ketika semua memorinya telah menghantuinya, menyadarkan bahwa sekarang Kanaya atau anaknya sudah tidak ada. Setelah rasa kehilangan itu kembali, penyesalan telah memenuhi isi kepalanya. Dari gambaran naskah yang sutradara kirim kepada penulis perasaan yang dicari adalah depresi, tetapi jika ditelaah kembali perasaan dari karakter adam adalah penyesalan dan kehilangan sehingga penulis ingin memberikan efek *vertigo* menggunakan accesories lensa. Penulis berdiskusi dengan sutradara bahwa shot ini dapat dicapai dengan long take, tentu dengan camera movement handheld untuk menggambarkan ketidakstabilan yang terjadi tanpa menghilangkan kesan natural.

rasa kehilangan yang dialami adam mengacu pada teori Darmawan.M (2024) dikarenakan adanya memori hilang yang datang kembali menghantui Adam sehingga terjadi ketidakstabilan emosi. Menurut Darmawan.M (2024) rasa

kehilangan mencakup kesedihan yang mendalam, kekosongan emosional, dan ketidakmampuan mengakses memori penuh, hal tersebut terjadi pada Adam dari awal film *shattered*. Menurut Darmawan.M (2024) Kenangan kecil dapat memberikan kenyamanan dan penerimaan bertahap, gerakan terakhir pada shot 8 adalah Adam yang terburu-buru untuk mengambil foto Kanaya.

Pergerakan kamera yang tidak stabil dilandaskan dengan teori Ihsan. M (2023) mengenai dampak emosional dari rasa kehilangan. Orang yang mengalami kehilangan sering merasakan kesedihan intens, kerinduan, kemarahan, penyangkalan, disertai dengan gejala fisik seperti sulit tidur dan kurang fokus. dalam konteks ini Adam merasakan hampa karena fragmen kenangan yang mulai kembali, tetapi tidak memberikan kenyamanan melainkan rasa bersalah yang besar.

dikarenakan perasaan ini adalah individual penulis mencoba untuk menyusun gerakan dari karakter agar tidak terlalu sulit *dimark focus* terutama dalam perpindahan gerakan. Dari gerakan tersebut penulis bersama sutradara ingin menggambarkan karakter adam tidak kuasa menahan kesedihan karena kehilangan. gerakan tersebut terdiri dari gerakan berjalan dan terjatuh, dibantu dengan *property* artistik yang digunakan sebagai penopang dari karakter adam agar masih bisa melanjutkan ke gerakan selanjutnya.



Gambar 4. 1 Floorplan Scene 7 Shot 8

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pemilihan pergerakan kamera dipilih oleh penulis dibanding dengan pergerakan camera lainnya dikarenakan rasa yang ingin penulis sampaikan di scene dan shot 7 adalah rasa dimana dunia runtuh, dimana pikiran tidak bisa menampung rasa kehilangan dari seorang ayah, ketidakstabilan mental dan perasaan. Pergerakan

kamera dapat membantu menggabungkan shot sebelumnya ke shot lainnya tanpa kehilangan perasaan yang menjadi inti shot tersebut. terdapat 3 pergerakan kunci dari shot handheld ini, pertama adalah amarah dari karakter adam, adam yang ingin mengambil gambar kanaya, dan terjatuhnya adam. 3 gerakan tersebut disatukan pada satu shot yang sama. Penggunaan Gerakan ini didasarkan pada teori *Overlapping Method* yang ditulis oleh Blain Brown di bukunya *cinematography; theory and practice halaman 84*.

Shot diambil dengan lensa 50mm, dengan alat support kamera *handgrip*, dan *saddlebag* untuk menopang berat kamera dan mengurangi shake yang berlebihan tanpa membuat shot terkesan tidak natural. Shot berdurasi 1 menit, dan di editing di cut menjadi 37 detik.



Gambar 4. 2 Grabstill Scene 7 Shot 8

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian dari perancangan pergerakan actor, kemudian pergerakan kamera dirancang untuk tetap terfokus kepada subjek, tracking subject ini tentu berfungsi agar focus pada cerita tidak terpecah, dan sebagai penonton dapat lebih mendalami perasaan karakter Ayah. Pada frame akhir dari Scene 7 shot 8 *frame stay* diatas meja, hal tersebut digunakan penulis untuk mengakhiri shot tersebut agar dapat berpindah sudut pandang dari *eye level* ke *frog eyes* di shot selanjutnya menggunakan foto sebagai main objek dalam transisi.

4.2.2 Scene 7 shot 9 dan 10

Scene 7 shot 9 dan 10 merupakan penggabungan dari dua shot. penggabungan shot ini terjadi ketika produksi untuk menghemat waktu dikarenakan terjadinya *force major* yang mengharuskan aktor *release* lebih cepat. sehingga penulis sebagai sinematografer bersama dengan asisten sutradara harus menghemat waktu dan menyatukan shot 9 dan 10. Scene 7 shot 9 merupakan adegan *match cut* bingkai foto yang telah terjatuh disamping Adam. Ihsan. M (2024) menjelaskan dampak emosional kerinduan, dan gejala fisik kurang fokus, foto yang terjatuh merupakan gambaran kerinduan Adam, Adam mengambil foto Kanaya dengan nafas yang terengah-engah menolak untuk jauh bahkan dari foto Kanaya.

scene 7 shot 10 merupakan visual dari Adam yang memeluk foto tersebut sembari menangis. Adam menangis dikarenakan emosinya yang tenggelam dengan rasa kehilangan. Shot 9 dan 10 menggunakan teknik handheld untuk mengambil frame yang dekat dan fleksibel. Dalam penerapan shot ini memiliki risiko dalam menjaga keseimbangan jika guncangan tidak dapat dikontrol dengan baik, risiko fokus dapat berpindah dan menghilangkan perasaan intim dari shot 9 dan 10. Pada shot 9 dan 10 dirancang dengan *framing extreme close up* ke *medium close up*, pergerakan tersebut dapat terjadi karena menggunakan *handheld*.



Gambar 4. 3 Grabstill Scene 7 Shot 9 dan 10

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencoba untuk menggunakan close up untuk shot 10 agar ekspresi dari karakter adam lebih terlihat, tetapi sutradara tetap menginginkan *frame* foto tersebut tetap terlihat sehingga penulis mengubah konsep menjadi *medium close up*. Pergerakan dirancang sutradara dan penulis untuk menggabungkan ketiga pergerakan tersebut dalam satu shot.

Penulis menggunakan lensa 50mm, mencoba untuk mempertahankan feeling yang diambil pada shot sebelumnya. Shot 9 dan 10 direkam menggunakan Teknik *handheld*, Teknik pengambilan kamera tersebut dilakukan agar shot dapat mengambil gambar yang lebih low dan leluasa dibanding penggunaan hi-hat. Pada tahap produksi kamera menggunakan support kamera seperti saddlebag untuk menahan beban kamera. proses penciptaan ini menunjukkan bahwa teknik kamera *handheld* tidak hanya berfungsi sebagai teknik, melainkan sebagai perangkat artistik yang dapat menyampaikan pengalaman emosional secara subjektif dengan dukungan *view angle*. Guncangan yang dihasilkan *handheld* juga berperan dalam menunjukkan ketidakstabilan yang terjadi pada mental Adam, menghasilkan visual yang natural.

4.2.3 Scene 10 shot 1, 2, dan 3

Scene 10 shot 1, 2, dan 3 adalah *scene* mobil pada film *shattered* (2025). Adam kabur dari rumah untuk lari dari realita bahwa Kanaya telah tiada, rasa kehilangan yang dialami membuat Adam tidak dapat berpikir lurus dan membayangkan bahwa Kanaya masih berada bersama Adam, hal tersebut mengacu pada teori Darmawan. M (2024) dikarenakan rasa kehilangan yang berlebih, emosional dan memori Adam terganggu. Kanaya selalu berada di sampingnya, dan memori yang memperkuat adalah penempatan boneka sebagai pengganti Kanaya.

Brown. B (2021) menjelaskan mengenai *documentary style* yaitu pergerakan kamera *handheld* yang natural dan dapat dirasakan seperti dokumenter. *Scene* mobil diambil menggunakan teknik *handheld* untuk menambahkan *suspense* yang dirasa Adam, guncangan yang menggambarkan ketidakstabilan mental dan sebagai realitas saat berkendara. Lensa yang digunakan adalah 18mm, digunakan untuk mempermudah pergerakan kamera dari tempat penyimpanan mobil ke wajah

Adam. Lensa ini digunakan di sepanjang *scene* mobil untuk menjaga kontinuitas sudut pandang dan juga perasaan kehilangan yang telah dibangun.

Dari penjelasan tersebut, mengacu pada teori B.Brown (2021) dalam *Cinematography: Theory and Practice* (h.365) *camera movement* merupakan pembeda antara film dengan seni visual lainnya yang mengatur gaya, *pacing*, dan *timing* untuk menciptakan *mood shot* ketidakstabilan Adam. G.Mercado (2022) dalam *The Filmmaker's Eye* (hlm. 102) lensa wide 18mm dipilih untuk karakter yang bergerak karena sudut pandang lebar mengurangi guncangan berlebih dibanding lensa normal atau *telephoto*. B.Brown (2021) menjelaskan *focal length* 18mm menghasilkan *wide angle of view* yang luas, mengganti *focal length* berarti mengubah *angle of view* secara langsung, cocok untuk ruang sempit mobil.

Darmawan.M (2024) rasa kehilangan melibatkan kekosongan emosional dan perjuangan mempertahankan ikatan, boneka Kanaya merepresentasikan semiotika denotasi literal, konotasi simbolis yaitu fragmen memori, dan mitos budaya seperti foto dalam *Generasi 90an Melankolia* (2020). Ihsan.M (2023) menjelaskan representasi visual menggunakan elemen semiotika untuk menyampaikan makna tahapan duka penyangkalan Adam yang membayangkan Kanaya masih hidup.

Diputra et al. (2025) teknik kamera *handheld* memberikan keleluasaan berpindah dari dashboard ke wajah dalam ruang sempit mobil. Risiko *handheld* lebih mendahulukan subjek Adam daripada komposisi menyebabkan gambar miring, namun menguatkan disorientasi mental, menjadikan ketidaksempurnaan visual sebagai kekuatan artistik *Shattered* (2025).

4.2.4 Scene 13 shot 1, 2, dan 3

Scene 13 shot 1, 2, dan 3 adalah *scene* terakhir dalam film *shattered* (2025) dan merupakan 3 *shot* terakhir setelah melewati montase yang menunjukkan realita yang terjadi. Scene ini menunjukkan Kanaya yang telah digantikan boneka, dan merupakan *scene revealing* dari badan asli Kanaya yang sudah tiada. Darmawan. M (2024) menjelaskan rasa kehilangan digambarkan sebagai pengalaman emosional mendalam yang melampaui perpisahan fisik, melibatkan kekosongan

emosional, hilangnya memori, dan perjuangan mempertahankan ikatan dengan hal atau orang yang tiada. Menunjukkan bahwa perasaan kehilangan yang dialami Adam adalah hasil rasa bersalah seorang ayah yang melihat putrinya tiada.

Lensa yang digunakan pada *scene* ini adalah 18mm, yaitu lensa yang sama di *scene* 10 untuk menjaga konsistensi rasa yang telah dibangun pada *scene* mobil. *Scene* 13 *shot* 3, merupakan *shot* terakhir dalam film *shattered* (2025). *Shot* 3 dibuat untuk menunjukkan badan Kanaya yang sebenarnya disimpan oleh adam di belakang mobil. Perasaan yang dibuat pada *scene* 13 *shot* 3 adalah hening, dibantu dengan suara lagu yang menurun. Simbolis yang ingin ditunjukkan adalah *literal*, dari pesan yang dibuat sutradara untuk menunjukkan perasaan kehilangan seorang ayah dan sejauh apa seorang ayah akan mempertahankan anaknya sendiri. *Scene* 13 *shot* 3 diambil dengan teknik *handheld* dari kursi belakang mobil. Menggunakan lensa 85mm untuk mengurangi *space* yang tidak diinginkan dan *frame* hanya menunjukkan kaca belakang mobil.

5. SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa teknik kamera *handheld* dapat merepresentasikan rasa kehilangan Adam, ayah tunggal dalam film pendek *Shattered* (2025). Menggunakan getaran yang dihasilkan teknik *handheld* sebagai gambaran rasa kehilangan yang gelisah. Menggunakan teori *View of Angle*, komposisi, perancangan *bloking actor* dan kamera untuk memberikan rasa kehilangan dari karakter Adam. Penulis mencoba untuk tracking pergerakan aktor, memperhitungkan apa yang ditangkap, aksi, dan reaksi pada film *shattered* untuk menggambarkan perasaan kehilangan yang dialami. *Camera movement* tidak berdiri sendiri, tentu ada aspek-aspek lain yang meningkatkan perasaan pada *shot* seperti pemilihan lensa, seberapa dekat kamera, *angle of view*, pencahayaan, dan *audio*.

Scene 7 *Shot* 8, 9, dan 10 menangkap puncak kehancuran emosional Adam melalui long take *handheld* lensa 50mm berdurasi 1 menit yang dipotong hingga 37 detik, mengikuti tiga gerakan *Overlapping Method* (Brown 2021, h.84): amarah,

meraih foto Kanaya, dan terjatuh. Guncangan natural dengan handgrip dan saddlebag menciptakan efek vertigo yang merefleksikan kekosongan emosional dan memori yang terganggu, diperkuat match cut foto jatuh ke pelukan sembari menangis.

Scene 10 Shot 1, 2, dan 3 di mobil menggunakan lensa 18mm *wide angle* menghasilkan *documentary style* yang menambah *suspense* saat Adam halusinasi Kanaya, disimbolkan boneka sebagai semiotika denotasi literal, konotasi fragmen memori, dan mitos pengganti orang hilang. Konsistensi lensa 18mm berlanjut ke *Scene 13 Shot 1-2*, klimaks akhir menggantikan boneka dengan badan Kanaya asli di bagasi, *Shot 3*, lensa 85mm *tight frame* kaca belakang.

Adaptasi *force major* pada *Shot 9-10* menunjukkan fleksibilitas *handheld* di ruang sempit, meski beresiko komposisi miring. Ketidaksempurnaan visual ini memperkuat disorientasi mental Adam, mengubah risiko teknis menjadi kekuatan artistik. G.Mercado (2022) mendukung pemilihan lensa wide untuk karakter bergerak, sementara B.Brown (2021) menegaskan focal length menentukan angle of view yang krusial dalam kontinuitas emosional.

Secara keseluruhan, sinematografi *Shattered* mengintegrasikan teori psikologi kehilangan, semiotika *visual* kehilangan, dan prinsip *cinematography* menjadi narasi visual koheren. Teknik pergerakan kamera *handheld* bukan hanya teknik, melainkan perangkat artistik subjektif yang menjadikan guncangan sebagai metafora kehancuran dunia batin seorang ayah tunggal, menciptakan pengalaman imersif yang universal menggugah empati penonton terhadap kompleksitas duka. Proses penciptaan ini dapat digunakan kedepannya sebagai referensi *sinematografer* lain dalam menggambarkan emosi tanpa harus terpaku dengan dialog. Keterbatasan penelitian ini terdapat pada analisis emosi yang hanya dikaitkan dengan teknik kamera *handheld* untuk menggambarkan rasa kehilangan sehingga mengesampingkan kontribusi elemen sinematik seperti pencahayaan dalam mendukung penggambaran rasa kehilangan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bowen, C. J. (2018). Grammar of the Shot (4th ed). Routledge. Gallese, Bordwell, D. Thompson, K., & Smith, J. (2024). Film art: An introduction. McGraw Hill LLC.
- Brown, B. (2022). Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors (4th ed). Routledge.
- Chriswanto, D. P. (2022) Analisis Penerapan Teknik Static dan Handheld Movement pada Film Jemari yang Menari di Atas Luka-Luka. MBKM thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
<https://kc.umn.ac.id/id/eprint/23798/>
- Darmawan, M. L., Khohar, A., & Hariyati, F. (2024). Makna Kehilangan Seorang Bapak dalam Film Pendek "Tenang". *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 340-354.
- Gustavo, M. (2013). The Filmmaker's Eye: The Language of the Lens: The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image
- Jakaria, M. I., Mayasari, M., & Lubis, F. M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Representasi Makna Kehilangan Film "Generasi 90an: Melankolia". *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 513-522.
- Kenworthy, C. (2011). Master shots: 100 advanced camera techniques to get an expensive look on your low-budget movie (2nd ed.). Michael Wiese Productions.
- Mascelli, V. J. (1998). The 5 C's Of Cinematography: Motion Picture Filming Technique.
- Mercado, G. (2013). *The filmmaker's eye: Learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Routledge.
- Pandža, K., (2018). The Effect of the Handheld Camera On Naration and Ocularizatio in the Dogma 95 Film. Diunduh dari
<https://fmkjournals.fmk.edu.rs/index.php/AM/article/view/379>

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)



NUSANTARA

LAMPIRAN B Form bimbingan

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2025/2026**



Nama : ALEXANDER PONCO NAILULU
NIM : 0000065175
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Putri Sarah Amelia, S.Sn., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	09 September 2025	09:00	Bimbingan 1, Membahas judul, Bab 1, dan Bab 2. Latar belakang kurang personal, pembenaran kalimat dan pemahaman pada Handheld serta Lens Diopter. pengerucutan pada pemilihan teori, batasan masalah, dan tujuan.	09 September 2025 18:38
2	14 Oktober 2025	19:04	Revisi judul, rumusan, dan batasan masalah. Confirmasi latar belakang dan Penggunaan teori secara teknis. pembahasan bab 3	12 November 2025 3:6
3	15 Oktober 2025	00:13	Revisi rumusan masalah, revisi studi literatur.	05 Desember 2025 11:7
4	18 November 2025	14:42	Asistensi pertama untuk bab 3	05 Desember 2025 11:7
5	27 November 2025	16:03	Progres bab 4	05 Desember 2025 11:7
6	30 November 2025	19:02	Asistensi bab 4 by notes	05 Desember 2025 11:7
7	13 Januari 2025	16:42	Brief mulai Bab 3	05 Desember 2025 15:28
8	13 November 2025	16:42	Brief awal pembahasan Bab 3	05 Desember 2025 15:28
9	05 Desember 2025	12:03	Asistensi Final	05 Desember 2025 15:28

MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

NAMA	Alexander Ponco Nailulu
NIM	0000061575
PRODI	Film dan Animasi
ANGKATAN	2022
EMAIL	Alexander.ponco@student.umn.ac.id
ALAMAT	Tangerang, Pabuaran Residence A3 no. 17
NO. TELP / HP	081211968757
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Jason Obadia, S.Sn., M.Des.Sc.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalalan yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: (Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)

HARI	Kamis
TANGGAL	13/03/2025
TEMPAT	Lecture Theater

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

Alexander Ponco N.

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini kami sekelompok melakukan pengajuan kelompok skripsi penciptaan :

INDIVIDU / KELOMPOK	KELOMPOK	
NAMA PRODUKSI	DUCKTAPE PRODUCTION	
JENIS ANIMASI / FILM	FILM	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000075539	Amadea Regina Rumenser	Manajemen Perekrutan Kru Eksternal oleh Produser untuk Mencapai Sinergi Tim dalam Produksi Film <i>Shattered</i> (2025)
00000071751	Rafael Jovanno Alden Bagaskara	Archetype The Caregiver Sebagai Landasan Psikologis Karakter Adam dalam Mengalami Skizofrenia pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000065175	Alexander Ponco Nailulu	Penerapan Sinematografi dalam Memvisualisasikan Gangguan Emosional Karakter Adam pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000067848	Allison Gressia Chaniago	Peran Setting dan Properti dalam Merepresentasikan <i>Five Stages of Grief</i> pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000069532	Aiman Radithya Putra Agung Purwantoro	Perancangan Sound Design Sebagai Rasa Cemas dengan Karakter Adam pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000068164	Darren Chopin Santoso	Penggunaan Teknik Editing Efek Flicker pada Film <i>Shattered</i> (2025) dalam Membangun Suasana Ketidakpastian



Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

MULTIMEDIA
NUSANTARA

Demikian permohonan kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,

				
_____ (Amadea Rumenser)	_____ (Rafael Jovanno)	_____ (Alexander Ponco)	_____ (Allison Gressia)	_____ (Almar Radithya)
				
			_____ (Darren Chopin)	_____ (Nama Anggota 7)

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

KS 4: PERMOHONAN IJIN PRODUKSI



Dengan hormat,

Bersama dengan ini, kami sekelompok Final Project Penciptaan dengan judul karya:

"Shattered"

Tipe Karya : Film Pendek

Anggota kelompok:




No.	Nama Lengkap	Job Role
1	Amadea Regina Rumenser	Producer
2	Rafael Jovanno Alden Bagaskara	Director
3	Alexander Ponco Nailulu	Director of Photography
4	Allison Gressia Chaniago	Production Designer
5	Aiman Radithya Putra Agung Purwanto	Sound Designer
6	Darren Choppin Santoso	Editor

Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:



Hari, Tanggal : Rabu-Kamis, 15-16 Oktober 2025

Lokasi : The Ramahaus Jagakarsa

Dengan ini kami bermaksud untuk memohon Perijinan Tahap Produksi dalam produksi Final Project kepada dosen pembimbing skripsi:

No.	Nama Dosen Pembimbing Skripsi	Bidang dalam Produksi Karya	Tanda Tangan
1	Ika Angela	Producer	 13/10/2025
2	Natalia Depita	Director	
3	Putri Sarah Amelia	Director of Photography	

NUSANTARA

4	Rista Ihwanny	Production Designer	
5	Adhitya Indrayuana	Sound Designer	
6	Siti Adlina	Editor	

Kami menjamin bahwa kegiatan tahap produksi Final Project akan dilakukan setelah mendapatkan perijinan dari seluruh dosen pembimbing kelompok kami.

Demikian surat permohonan ijin tahapan produksi ini disusun. Atas perhatian dan kerja sama dari Bapak dan Ibu dosen pembimbing, kami ucapkan terima kasih

Hormat kami,
Tim Produksi Final Project
"Shattered":



Program Studi Film, UMN
Amadea Regina Rumenser

N U S A N T A R A