

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Bab ini akan menguraikan landasan teori yang digunakan oleh Penulis untuk menerapkan visualisasi *subjective character point of view* dalam film *Urup*. Teori yang digunakan adalah *subjective character point of view*, *alignment*, *decoupage*, *selective focus*, dan *point of view shot*.

2.1 SUBJECTIVE CHARACTER POINT OF VIEW

Dalam film, sutradara memiliki peranan penting untuk menentukan sudut pandang penceritaan. Bordwell dkk. (2024) menyebut ini dalam bukunya sebagai *narrative form* yang ditentukan sebagai keputusan kreatif pembuat film. *Narrative form* ini mencakup plot dan bagaimana cerita tersebut disampaikan melalui rentang informasi cerita. Rentang informasi ini terbagi menjadi *restricted* dan *unrestricted*. Pembuat film dapat memperoleh efek yang kuat melalui manipulasi rentang informasi yang diterima oleh penonton.

Dalam media film, Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menyampaikan bahwa sutradara dapat menggunakan berbagai macam unsur seperti karakter, konflik, *sequence*, lokasi, seleksi *shot*, *framing*, *blocking*, *editing*, dan lain-lainnya untuk membangun kompleksitas tertentu. Meskipun pembuatan sudut pandang sudah dikerjakan dalam proses penulisan naskah, namun sutradara tetap bertanggungjawab untuk pengarahannya segala unsur lainnya. Beberapa frasa digunakan oleh Rabiger, Bordwell, maupun referensi lain di penelitian ini untuk menjelaskan penggunaan sudut pandang penceritaan karakter utama seperti *subjective point of view*, *central point of view*, *implied character's point of view*, *limited narration*, *subjective narration*, *restricted narration*, namun Penulis disini menggunakan frasa *subjective character point of view* yang disebut oleh Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) untuk menjelaskan sudut pandang ini. Frasa *point of view* akan disingkat sebagai *POV* dalam penulisan skripsi ini.

Subjective character POV dapat berfungsi untuk memperdalam ikatan karakter dengan penonton melalui pengalaman sudut pandang pertama karakter (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). Pengalaman melalui sudut pandang karakter ini bisa bersifat emosional ataupun psikologis. Ini berarti apa yang diketahui penonton

tidak lebih dari apa yang dimengerti oleh karakter. Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menyatakan ada beberapa cara untuk sutradara memberikan sudut pandang pertama ini. Narasi dapat disampaikan melalui keberadaan karakter utama dalam setiap scene. Ini berarti, informasi yang diterima oleh penonton adalah hasil filtrasi dari informasi yang diterima oleh karakter utama. Hal ini berpengaruh terhadap *identification* yang dekat antara karakter dengan penonton. Pendekatan ini disebut Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) sebagai *limited information* karena pengetahuan penonton yang terbatas pada perspektif karakter utama.

Subjective character POV salah satunya dapat diperoleh melalui penggunaan *POV shot*. Bordwell dkk. (2024) dalam bukunya menyebut *POV shot* dengan frasa *optical POV shot* sebagai pembeda dari *POV* naratif. Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menambahkan bahwa penggunaan *optical POV Shot* dapat menyamakan perspektif visual karakter secara langsung dengan penonton, sehingga menimbulkan empati yang kuat pada penonton. Penggunaan sudut pengambilan gambar, titik fokus, serta pergerakan kamera juga mempengaruhi subjektivitas.

Proferes (2017) menjelaskan untuk *subjective character POV* tercipta, maka diperlukan *shot medium* sampai *close up* ke subjek. Hal ini berfungsi sebagai alat identifikasi penonton terhadap karakter, serta apa yang karakter pikirkan. Proferes (2017) melanjutkan bahwa dalam pemilihan *shot* yang lebih dekat juga diperlukan untuk efek sudut pandang pertama dalam *POV shot* dapat diraih.

2.2 ALIGNMENT

Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menjelaskan bahwa subjektivitas adalah milik karakter utama, namun kesadaran paling luas dimiliki oleh penonton. Hal ini berarti *Subjective character POV* tidak selalu berarti apa yang dirasakan oleh karakter juga dirasakan oleh penonton. Hubungan antara karakter dengan penonton dijelaskan oleh Smith (2022) dalam bukunya melalui struktur simpatik yang terbagi menjadi tiga, dengan salah satunya adalah *alignment*.

Hubungan yang terbangun antara penonton dengan karakter merupakan hasil dari aktivitas imajinasi (Smith, 2022). Dalam memahami struktur naratif fiksi, penonton harus mengkonstruksikan kesimpulan, hipotesis, menemukan

representasi, dan aktivitas kognitif lainnya daripada sekedar refleksi semata dengan karakter pada cerita. Namun, Smith (2022) juga menjelaskan bahwa dalam konteks fiksi yang dipandu, dalam hal ini dipandu sutradara, dapat menyebabkan pengalaman semu yang memandu atau membatasi aktivitas imajinasi menonton. Sehingga, perancangan naratif menjadi kekuatan untuk menciptakan *alignment*.

Alignment merupakan cara film menempatkan penonton selaras/dekat dengan karakter melalui pembatasan akses pada apa yang karakter lakukan, ketahui, ataupun rasakan (Smith, 2022). Hal ini dapat diraih melalui *subjective character POV* yang telah dijelaskan sebelumnya. Melalui *subjective character POV*, penonton cenderung merasa terhubung dengan karakter utama (Smith, 2022). Plantinga (2009) juga mengatakan bahwa simpati terbangun melalui asimilasi emosi antara penonton dengan situasi karakter. Asimilasi emosi berarti mimik wajah dan emosi karakter selaras dengan yang dialami penonton (Smith, 2022). *Alignment* juga dapat bekerja melalui dua cara utama, yaitu *spatio-temporal attachment* dan *subjective access*. *Spatio-temporal attachment* berarti penonton mengikuti keberadaan dan aktivitas karakter dalam ruang dan waktu, sedangkan *subjective access* adalah akses penonton ke kondisi pikiran atau perasaan karakter (Plantinga, 2009).

2.3 DECOUPAGE

Kirsten (2025) mengungkapkan bahwa *classical decoupage* atau yang disebut *shooting script* merupakan penanda awal dari transisi karya sastra berbentuk skenario menjadi sinematik. Sutradara yang menjadi pemegang visi film perlu membuat *decoupage* sebagai caranya bertutur meresponi naskah. Bazin dalam Kirsten (2025) mengutarakan bahwa posisi sutradara terhadap film dapat dinyatakan *authorsipnya* melalui perancangan *decoupage*. Perancangan *decoupage* makna menentukan *film style* yang dijelaskan oleh Bazin & Astruc dalam Kirsten (2025) sebagai peran utama untuk penyusunan konsep.

Classical Decoupage dijelaskan oleh Kirsten (2025) sebagai tiga aspek, yaitu proses kreatif memecah cerita menjadi rangkaian *shot*, sebagai dokumen tertulis yang memandu produksi, serta bentuk filmik yang terlihat. Penggunaan

decoupage memberikan kejelasan naratif terhadap pengambilan *shot* secara sistemik (Bazin dalam Kirsten, 2025). Di dalamnya, *decoupage* memuat praktik menyuguhkan cerita dalam film untuk dibagi menjadi rangkaian *shot* (Kirsten, 2025). Dalam pembagian rangkaian *shot* tersebut, Berger dalam Kirsten (2025) menjelaskan terdapat penjelasan *shot size*, seberapa panjang diambilnya *shot*, serta dimensi *mise en scene* penting dalam *shot* tersebut.

Decoupage dalam pengertian modern dapat diartikan sebagai pertemuan antara elemen spasial dengan elemen temporal yang durasinya dapat ditentukan untuk proses produksi, namun hasil akhirnya baru ditetapkan pada tahap pasca-produksi (Burch dalam Kirsten, 2025). Elemen spasial berarti elemen visual yang mencakup *mise en scene*. Sedangkan elemen temporal berarti durasi diambilnya *shot*, serta durasi akhirnya setelah melalui *editing*. Kirsten (2025) menjelaskan bahwa hasil final *editing* tidak sama dengan perancangan *decoupage*. Hasil final *editing* merupakan *montage definitif* dalam *decoupage* perancis. Hal ini menjauhkan tugas sutradara dalam perancangan *decoupage* dengan proses *editing* yang nantinya akan dilakukan oleh *editor*.

Dalam perbedaannya dengan konsep *editing*, Kirsten (2025) menjelaskan bahwa *decoupage* berfungsi sebagai konsep konkret dari efek sinematik yang ingin didapatkan, sedangkan *editing* merupakan cara untuk menyempurnakannya secara ritmik di hasil final film. Penulis dalam hal ini akan menjelaskan perancangan *decoupage* dalam penyusunan konsep sudut pandang penceritaan tanpa membahas aspek *editing* sebagai dasar pembahasan.

Decoupage menjadi alat yang baik untuk merancang visualisasi film *Urup* karena mempertimbangkan struktur dan hubungan antar *shot* yang menjadi satu kesatuan film. Katz (2023) menyatakan bahwa visualisasi merupakan tahap untuk eksplorasi ide naratif visual sebelum proses produksi dimulai untuk mewujudkan visi kreatif dari film. Penulis akan membuat *decoupage* melalui metode *shooting script* Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) dengan menggaris vertikal *shot* yang direncanakan untuk menentukan awal dan akhir *shot* diambil, serta deskripsinya.

2.4 *SELECTIVE FOCUS*

Selective focus merupakan cara untuk mengarahkan arah pandang penonton ke suatu titik kritis dalam film (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). Ini didukung dengan argument Brown (2021) yang mengatakan bahwa penonton memiliki tendensi untuk mengarahkan pandangan terhadap objek yang masuk dalam titik fokus. Hal ini dapat dilakukan dengan meletakkan titik fokus dan menahannya pada titik tertentu, atau melakukan pergerakan fokus dari satu titik ke titik lainnya. Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menjelaskan bahwa penggunaan titik fokus ini dapat digunakan untuk memberikan informasi kondisi perspektif karakter, bahkan sampai ke kondisi psikologisnya.

Dalam menempatkan titik fokus, sutradara dapat menerapkan *rack focus*, yaitu memindahkan titik fokus menjadi lebih dekat atau lebih jauh (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). *Rack Focus* dapat digunakan sebagai cara untuk memindahkan penekanan visual dari satu titik ke titik lainnya. Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menambahkan bahwa perpindahan titik fokus ini terjadi dalam *z-axis*. Dalam konteks film ini, sutradara menggunakan teknik *selective focus* sebagai cara untuk bertutur menggunakan perspektif karakter utama, yaitu Mulyo. Titik fokus akan ditempatkan di area yang sedang diperhatikan oleh Mulyo.

Selective focus akan semakin menonjol apabila menggunakan *shallow depth of field* (Bordwell dkk., 2024). *Shallow depth of field* merupakan teknik fokus yang mengisolasi satu titik fokus dengan rentang fokus yang kecil (Proferes, 2017). Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menjelaskan bahwa penggunaan *shallow depth of field* dapat memberikan penekanan lebih terhadap apa yang ada dalam rentang fokus. Dalam konteks karakter, isolasi subjek melalui *shallow depth of field* dapat berfungsi untuk memberikan informasi mengenai pikiran subjek.

2.5 *POINT OF VIEW SHOT*

Brown (2021) menjelaskan bahwa *POV shot* merupakan *shot* yang sama dengan apa yang karakter pandang. Kamera dalam pembuatan film merupakan mata penonton di dalam film, sehingga dengan menggunakan *POV shot*, penonton dapat merasa lebih terlibat di dalam film. Penonton dapat melihat pemandangan yang

sama dengan karakter dalam film. Brown (2021) juga menjelaskan penonton dapat menempati pikiran karakter secara langsung. Salah satu cara untuk mendapatkan *POV shot* adalah melalui teknik *eyeline matching*.

Eyeline matching adalah teknik menyamakan arah pandang mata karakter dengan karakter lain, atau dengan kamera (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020). Dalam *POV shot*, *eyeline match* digunakan untuk memperlihatkan apa yang dilihat oleh karakter secara langsung apabila disambungkan antara *shot* karakter dengan arah pandangnya dengan apa yang dilihatnya (Bordwell dkk., 2024). Hal ini didukung oleh Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) yang menjelaskan bahwa *shot* karakter melihat ke arah tertentu adalah *looking shot* dan arah yang dilihat karakter sebagai *POV shot*. Untuk menciptakan efek *subjective character POV*, *looking shot* dan *POV shot* diletakkan bersebelahan bersama dengan penggunaan *eyeline match* (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penelitian yang digunakan Penulis adalah kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif merupakan upaya mendeskripsikan secara umum dan faktual tentang fakta, karakteristik, dan hubungan antara fenomena yang diteliti (Furidha, 2023). Data primer penelitian diambil dari film *Urup* dengan melakukan *breakdown* skenario, menyusun *decoupage*, serta menonton dan melakukan analisis dari setiap *scene*. Data primer tersebut dikaitkan dengan data sekunder yang diambil dari studi literatur berupa buku dan jurnal yang membahas teori *alignment*, *decoupage*, *selective focus*, dan *POV shot*. Analisis kemudian disesuaikan dengan rumusan dan fokus masalah yang terdapat pada bab 1.1.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film *Urup* merupakan film pendek fiksi berdurasi 15 menit bergenre drama dengan *aspect ratio* 17:9 dengan resolusi gambar 1998 x 1080 *pixel*, dengan *subtitle* bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. *Urup* menceritakan mengenai seorang supir *blindvan* junior bernama Mulyo yang sedang dalam perjalanannya mengantarkan rokok dari