

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1. Sinematografi

Sinematografi merupakan elemen dalam film yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui visual. Menurut Brown (2022) dalam *Cinematography: Theory and Practice*, sinematografi merupakan kombinasi antara aspek teknis dan artistik dalam pengambilan gambar yang meliputi komposisi, pencahayaan, serta pergerakan kamera. Teknik sinematik digunakan untuk menambahkan makna dan subteks terhadap elemen dasar film seperti karakter, aksi, dan ruang.

Dengan demikian, sinematografi tidak hanya berfungsi untuk merekam gambar, tetapi juga membentuk suasana serta pengalaman emosional. Setiap keputusan visual yang diambil akan mempengaruhi bagaimana penonton memahami cerita dan merasakan kondisi yang dialami oleh tokoh.

### 2.2. Pergerakan kamera

Pergerakan kamera merupakan salah satu aspek dalam sinematografi yang berfungsi untuk menciptakan dinamika visual serta membangun hubungan antara penonton dan tokoh. Menurut Bordwell et al. (2023) dalam *Film Art: An Introduction*, *camera movement* dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap ruang, waktu, dan kontinuitas dalam sebuah adegan. Pergerakan kamera memungkinkan penonton untuk mengikuti informasi visual secara lebih terarah sehingga dapat memperkuat keterlibatan emosional terhadap cerita dan karakter.

Menurut Brown (2021), *camera movement* tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memiliki fungsi ekspresif dalam menyampaikan emosi. Pergerakan kamera perlu memiliki motivasi yang jelas, baik berdasarkan pergerakan tokoh maupun kebutuhan cerita, sehingga menjadi bagian dari bahasa visual yang mendukung penyampaian makna. Dalam sinematografi, *camera movement* dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan seperti *tracking movement*, *follow movement*, *panning*, *lateral movement*, dan *orbit movement* untuk mempertahankan hubungan visual antara kamera dan subjek.

Brown (2021) menjelaskan bahwa *tracking movement* digunakan untuk mengikuti perpindahan karakter atau membuka ruang visual secara lebih dinamis sehingga penonton dapat merasakan keberadaan di dalam ruang yang sama dengan tokoh. Selain itu, *follow movement* digunakan untuk mempertahankan fokus terhadap karakter melalui pergerakan kamera yang terus mengikuti arah gerak subjek. Sementara itu, *lateral movement* seperti *trucking* atau *crabbing* dilakukan melalui perpindahan kamera secara horizontal terhadap subjek untuk menjaga kontinuitas ruang dan memperlihatkan aktivitas karakter secara lebih natural di dalam *frame*. Selain pergerakan horizontal, *camera movement* juga dapat dilakukan secara vertikal melalui *pedestal movement*, yaitu perpindahan posisi kamera ke atas atau ke bawah tanpa mengubah arah pandang kamera secara signifikan. Pergerakan tersebut digunakan untuk memberikan perubahan perspektif ruang secara lebih halus sekaligus mempertahankan perhatian penonton terhadap subjek.

Selain itu, Brown (2021) juga menjelaskan, penggunaan *orbit movement* dilakukan dengan cara mengitari subjek untuk menciptakan hubungan spasial dan emosional terhadap karakter sehingga perhatian penonton tetap terpusat pada kondisi emosional tokoh dalam adegan. Pergerakan seperti *panning* juga digunakan untuk mengikuti arah pandang maupun perpindahan karakter di dalam frame tanpa memindahkan posisi kamera secara keseluruhan, sehingga perhatian penonton tetap terjaga pada aksi yang berlangsung.

Selain pergerakan kamera yang stabil, penggunaan *handheld* juga memiliki fungsi ekspresif dalam membangun suasana visual. Menurut Brown (2021), pergerakan kamera yang tidak stabil dapat menciptakan kesan tidak seimbang, spontan, dan emosional sehingga mempengaruhi pengalaman emosional penonton terhadap sebuah adegan. Dengan demikian, *camera movement* dapat digunakan sebagai salah satu elemen visual untuk merepresentasikan kondisi emosional tokoh dalam sebuah karya audiovisual.

### 2.3. Teknik *Stabilized Camera Movement*

Pergerakan kamera merupakan salah satu elemen sinematografi yang memiliki fungsi penting dalam membangun makna visual serta mengarahkan pengalaman emosional penonton terhadap sebuah adegan. Dalam *Film Art: An Introduction*, Bordwell et al. (2023) menjelaskan bahwa pergerakan kamera dapat mempengaruhi bagaimana ruang, waktu, serta perhatian penonton dibentuk dalam sebuah karya audiovisual. Pergerakan kamera tidak hanya berfungsi untuk mengikuti aksi, tetapi juga menjadi bagian dari gaya visual yang dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap karakter dan situasi yang ditampilkan.

Sejalan dengan itu, Brown (2022) dalam *Cinematography: Theory and Practice* menjelaskan bahwa kamera yang bergerak secara halus dan terkontrol dapat menciptakan kesan visual yang stabil, terarah, serta menjaga keterlibatan penonton terhadap karakter dan ruang. Dalam praktik sinematografi modern, penggunaan alat seperti *gimbal* dan *stabilizer* memungkinkan kamera bergerak secara dinamis tanpa menghasilkan guncangan yang berlebihan, sehingga menciptakan perpindahan visual yang lebih halus dan kontinu. Pendekatan ini sering digunakan untuk mempertahankan fokus emosional penonton terhadap karakter sekaligus menciptakan pengalaman visual yang lebih imersif.

Selain berfungsi secara teknis, penggunaan *stabilized camera movement* juga dapat membentuk makna emosional dalam sebuah karya audiovisual. Pergerakan kamera yang stabil dapat memberikan kesan bahwa situasi dan karakter berada dalam kondisi yang terkendali, meskipun secara internal karakter mengalami konflik emosional. Dalam konteks *visual storytelling*, stabilitas visual tersebut dapat digunakan sebagai representasi dari usaha karakter dalam mempertahankan kontrol diri serta menjaga citra di hadapan orang lain. Dengan demikian, *stabilized camera movement* tidak hanya berfungsi untuk menciptakan gambar yang halus, tetapi juga untuk memvisualisasikan emosi dan konflik batin tokoh.

#### **2.4. Visual Storytelling dalam Music Video**

Dalam konteks *visual storytelling*, *music video* merupakan bentuk karya audiovisual yang menggabungkan unsur musik dan visual untuk membangun pengalaman yang utuh bagi audiens. Berdasarkan penelitian oleh Dasovich-Wilson et al. (2024), elemen visual dalam *music video*, seperti *narrative content*, efek visual, serta performa musisi, memiliki pengaruh terhadap bagaimana audiens memahami makna dan merasakan emosi dari sebuah lagu. Informasi visual tersebut tidak hanya melengkapi audio, tetapi juga membentuk interpretasi serta respon emosional penonton terhadap musik yang disajikan.

Dalam *visual storytelling* pada *music video*, performa musisi menjadi salah satu elemen utama dalam penyampaian makna. Gestur, gerakan, serta ekspresi yang ditampilkan melalui visual berfungsi sebagai bentuk komunikasi yang memperkuat emosi yang berada di dalam lagu. Elemen seperti *performance gestures* dan visualisasi aksi merupakan bagian dari informasi yang berkontribusi dalam membentuk persepsi audiens terhadap karya musik secara keseluruhan.

Sejalan dengan itu, Brown (2022) dalam *Cinematography: Theory and Practice* menjelaskan bahwa elemen visual dalam sinematografi merupakan bagian dari *visual storytelling* yang berfungsi untuk menambahkan makna terhadap apa yang ditampilkan dalam *frame*. Pergerakan kamera, sebagai salah satu elemen sinematografi, tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memiliki peran dalam membangun suasana dan emosi melalui pengaturan ritme, arah, serta dinamika visual.

#### **2.5. Karakteristik People Pleaser**

Menurut Georgescu dan Bodislav (2025), *people-pleasing* melibatkan kecenderungan dalam memprioritaskan kebutuhan, ekspektasi, atau keinginan orang lain di atas kepentingan diri sendiri, sering kali dengan mengorbankan kondisi emosional pribadi. Motif utama perilaku ini adalah ketakutan akan penolakan dan kebutuhan persetujuan sosial. Akibatnya, orang dengan kecenderungan *people pleaser* menunjukkan sikap kesulitan dalam mengatakan

“tidak”, kesulitan menetapkan batasan pribadi, dan kecenderungan menekan emosi atau keinginan pribadi demi menjaga keharmonisan hubungan.

Hasil wawancara Yuliza dan Selian (2026) menunjukkan bahwa individu *people pleaser* umumnya memiliki tingkat kesetujuan terhadap orang lain yang tinggi, sehingga terdorong untuk membantu dan menyenangkan orang lain sebagai bentuk empati dan upaya menjaga hubungan sosial. Namun, mereka sering kesulitan mengatakan “tidak” karena rasa tidak enak dan ketakutan mengecewakan orang lain, serta keinginan kuat menghindari konflik. Akibatnya, permintaan orang lain seringkali langsung disetujui meski sebenarnya tidak nyaman, yang dalam jangka panjang dapat menyebabkan kelelahan emosional, stres, dan *burnout*.

Secara keseluruhan, karakteristik *people pleaser* mencakup kecenderungan menempatkan kepentingan orang lain di atas kepentingan diri sendiri. Ketergantungan pada validasi eksternal membuat individu ini menilai harga diri mereka melalui persetujuan orang lain. Penolakan atau ketidaksetujuan dapat memicu ketidaknyamanan emosional dan perasaan tidak cukup baik, karena *people pleaser* sering menilai diri melalui sudut pandang orang lain. Pola ini sering dikaitkan dengan kecemasan tinggi, depresi, dan rendahnya harga diri.

