

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 CINEMATOGRAPHY

Cinematography merupakan salah satu aspek fundamental dalam produksi film maupun animasi yang berperan dalam membangun cara visual dikonstruksi untuk menyampaikan makna, emosi, serta informasi naratif kepada penonton (Block, 2026). Menurut Blain Brown (2021) sinematografi tidak hanya terbatas pada teknik pemakaian kamera, tetapi proses penggunaan gambar sebagai bahasa visual. Melalui pengaturan *angle*, komposisi, cahaya, dan pergerakan kamera, *filmmaker* dapat membuat sebuah persepsi serta respons emosional penonton terhadap sebuah *scene*.

2.1.1 SHOT SIZE

Shot size adalah ukuran subjek dalam *frame* yang menentukan seberapa banyak ruang yang ditampilkan serta tingkat kedekatan visual dengan karakter atau objek Brown (2021). Variasi *shot size* membantu mengatur informasi visual dan fokus penonton.

a. Long Shot (LS)

Long shot menampilkan seluruh figur dari *point of interest shot* tersebut. Subjek terlihat secara utuh dan *background* masih terbaca jelas.



Gambar 2.1. Contoh Long Shot. Sumber: *The Martian* (2015)

b. Medium Shot (MS)

Medium shot biasanya memperlihatkan subjek dari pinggang ke atas. *Shot* ini biasa digunakan dalam dialog karena menjaga keseimbangan antara ekspresi wajah dan gestur tubuh.



Gambar 2.2. Contoh Medium Shot. Sumber: *Severance* (2022)

c. Close-Up Shot (CU)

Shot ini biasanya berfokus pada wajah atau bagian tubuh tertentu. Secara teknis sering menggunakan *focal length* yang lebih panjang untuk mengurangi distorsi perspektif.



Gambar 2.3. Contoh Close Up Shot. Sumber: *The Usual Suspects* (2022)

2.1.2 CAMERA ANGLE

Menurut Brown (2021), *Camera angle* adalah sudut pengambilan gambar yang ditentukan oleh posisi vertikal maupun horizontal kamera terhadap subjek. Sudut ini memengaruhi persepsi dimensi, kedalaman, dan hubungan spasial dalam *frame*.

a. Dutch Angle

Dutch angle adalah teknik pengambilan gambar dengan memiringkan kamera dari sumbu horizontal normal sehingga garis horizon tampak tidak sejajar. Kemiringan ini digunakan untuk menciptakan kesan ketidakstabilan, ketegangan, kebingungan, atau kondisi psikologis tertentu yang sedang dialami karakter dalam sebuah adegan (Bowen, 2023).

b. Straight-on Angle

Straight-on angle merupakan sudut pengambilan gambar yang menempatkan kamera sejajar dengan tinggi mata karakter atau subjek. Teknik ini menghasilkan perspektif yang netral dan natural sehingga penonton dapat melihat karakter tanpa kesan dominasi maupun inferioritas, serta lebih fokus pada ekspresi, tindakan, dan interaksi yang terjadi dalam adegan.

2.1.3 CAMERA MOVEMENT

Camera movement adalah pergerakan kamera selama pengambilan gambar. Menurut Bordwell (2023) pergerakan kamera dapat memperkuat dinamika adegan serta kondisi emosional karakter.

a. Handheld

Handheld adalah teknik pergerakan kamera yang dilakukan tanpa bantuan tripod atau alat penstabil sehingga kamera bergerak secara bebas mengikuti operator. Menurut Ascher & Pincus (2019), Gerakan yang dihasilkan cenderung tidak sepenuhnya stabil dan menciptakan guncangan alami yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesan realisme, ketegangan, kedekatan emosional, atau sudut pandang subjektif karakter.

b. Still

Still adalah saat kamera tidak bergerak dan tetap pada posisi tetap, sehingga memberikan kesan stabil dan tenang serta memberikan lebih banyak fokus kepada subjek yang ada dalam *frame* tanpa gangguan pergerakan kamera yang dapat mengalihkan perhatian penonton.

2.1.4 FRAMING

Framing adalah teknik penyusunan elemen visual dalam batas *frame* untuk membentuk komposisi yang terstruktur. *Framing* menentukan fokus perhatian, keseimbangan visual, serta hubungan antar objek dalam ruang. Menurut Bordwell (2023), *framing* mencakup pengaturan ruang, jarak, posisi subjek, serta batas visual yang mengontrol informasi yang diterima penonton. Bruce Block (2026) menjelaskan bahwa komposisi visual dipengaruhi oleh garis, bentuk, warna, keseimbangan, serta penggunaan ruang positif dan negatif. Teknik seperti *rule of thirds*, *center framing*, *leading lines*, dan penggunaan *foreground* dan *background layering* merupakan bagian penting dalam *framing*.

2.2 KONSEP RASA MALU

Rasa malu merupakan salah satu emosi sosial yang muncul ketika individu merasa dirinya dinilai secara negatif, tidak memenuhi harapan sosial, atau berada pada posisi yang dianggap lebih rendah dibanding orang lain (Muris et al., 2018). Menurut Cavallera et al. (2017), emosi ini berkaitan dengan kesadaran diri dan bagaimana individu memersepsikan pandangan lingkungan terhadap dirinya. Pada masa remaja, rasa malu menjadi lebih signifikan karena meningkatnya perhatian terhadap penerimaan sosial, citra diri, dan penilaian dari kelompok sekitarnya.

Untuk memahami konsep rasa malu dalam penelitian ini, penulis menggunakan istilah *shame* yang banyak digunakan dalam literatur ilmiah untuk membahas emosi tersebut. *Shame* merupakan *self-conscious emotion* yang muncul ketika individu melakukan evaluasi negatif terhadap dirinya sendiri (Muris et al., 2018). Berbeda dengan *guilt* yang berfokus pada kesalahan atau tindakan tertentu, *shame* berkaitan dengan penilaian negatif terhadap diri secara keseluruhan sehingga sering menimbulkan perasaan inferior, tidak berharga, serta kecenderungan untuk menghindari perhatian sosial. Menurut Landers dan Sznycer (2022), emosi ini umumnya muncul ketika individu merasa dirinya berpotensi menerima penilaian negatif atau mengalami penurunan nilai sosial di hadapan orang lain.

Konsep *shame* tersebut menjadi landasan dalam perancangan musik video animasi Follower. Dalam cerita, rasa malu dialami oleh karakter Eric ketika ia merasa dirinya berbeda dan tidak memenuhi standar sosial yang dimiliki lingkungan sekitarnya. Perasaan tersebut membuat Eric memandang dirinya lebih rendah dibandingkan teman-temannya dan khawatir menerima penilaian negatif dari kelompok sosialnya. Kekhawatiran terhadap penilaian sosial, perasaan inferior, serta keinginan untuk menyembunyikan bagian dari dirinya yang dianggap tidak ideal menjadi bentuk manifestasi *shame* yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa visual melalui perancangan *shot* pada musik video animasi Follower.

2.3 TEORI SHAME

Landers dan Sznycer (2022) menjelaskan bahwa *shame* merupakan emosi yang berkaitan dengan ancaman terhadap nilai sosial individu di hadapan orang lain. Melalui *Information Threat Theory*, *shame* dipahami sebagai mekanisme yang membantu individu mengantisipasi dan merespons kemungkinan terjadinya *social devaluation*, yaitu kondisi ketika seseorang dipersepsikan memiliki nilai yang lebih rendah oleh lingkungan sosialnya. Emosi ini mendorong individu untuk mengurangi risiko penolakan sosial dengan menyesuaikan perilaku maupun cara dirinya ditampilkan kepada orang lain.

Menurut Landers dan Sznycer (2022), *shame* tidak hanya muncul sebagai respons terhadap kesalahan yang telah dilakukan, tetapi juga dapat dipicu oleh kekhawatiran akan penilaian negatif, penolakan, atau hilangnya penerimaan sosial. Ketika individu memersepsikan adanya ancaman terhadap reputasi atau posisi sosialnya, *shame* berfungsi untuk mengarahkan perilaku yang dapat meminimalkan perhatian sosial serta mengurangi dampak dari evaluasi negatif yang mungkin diterima.

Shame sering ditunjukkan melalui berbagai respons nonverbal seperti menundukkan kepala (*downward head tilt*), menghindari kontak mata (*gaze avoidance*), membungkukkan tubuh (*slumped posture*), serta mengurangi gerakan maupun interaksi dengan orang lain (*behavioral inhibition*). Respons-respons tersebut menunjukkan kecenderungan individu untuk menarik diri dari perhatian sosial dan menampilkan sikap yang lebih pasif atau *submissive*. Landers dan Sznycer (2022) juga menjelaskan bahwa ekspresi *shame* dapat berfungsi sebagai bentuk *camouflage*, yaitu upaya individu untuk mengurangi visibilitas dirinya di hadapan orang lain melalui bahasa tubuh yang tertutup dan menghindari perhatian sosial.

2.4 TEORI SIMBOLIK KANAN DAN KIRI

Konsep kiri dan kanan merupakan salah satu bentuk oposisi simbolik yang digunakan dalam budaya dan pemikiran manusia untuk membedakan nilai positif dan negatif. Dalam tabel oposisi *Pythagoras*, sisi kanan diasosiasikan dengan hal-hal positif seperti baik, terang, teratur, dan kuat, sedangkan sisi kiri diasosiasikan dengan hal-hal negatif seperti buruk, gelap, tidak teratur, dan lemah.

Santacroce et al. (2019) menjelaskan bahwa dalam pemikiran *Pythagorean* terdapat pasangan-pasangan oposisi yang digunakan untuk memahami berbagai aspek kehidupan, termasuk pasangan kanan dan kiri, baik dan buruk, serta terang dan gelap. Dalam konsep tersebut, sisi kanan dipandang sebagai sesuatu yang lebih ideal dan teratur, sedangkan sisi kiri dikaitkan dengan hal yang kurang ideal. Konsep filosofis tersebut kemudian berkembang menjadi simbol visual yang digunakan untuk menunjukkan makna hierarki posisi dalam ruang.

Berdasarkan akar simbolik tersebut, Bode, Bertamini, dan Helmy (2016) memberikan landasan empiris terhadap penggunaan komposisi kiri dan kanan dalam sinema kontemporer. Mereka menemukan adanya lateral bias, yaitu kecenderungan sistematis dalam penempatan karakter pada sisi tertentu dalam frame yang dapat memengaruhi fokus dan persepsi penonton terhadap narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter yang ingin direpresentasikan secara lebih positif cenderung ditempatkan pada sisi kanan frame. Sebaliknya, sisi kiri frame lebih sering digunakan untuk merepresentasikan karakter, situasi, atau elemen yang dipandang kurang ideal, menjadi hambatan, atau berperan sebagai antagonis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa asosiasi simbolik antara kanan sebagai positif dan kiri sebagai negatif tidak hanya ditemukan dalam tradisi filosofis, tetapi juga diterapkan dalam bahasa visual sinema untuk mengarahkan persepsi penonton terhadap karakter dan situasi yang ditampilkan.

