

## ANALISIS *ANGLE* KAMERA *POINT OF VIEW* UNTUK MEMBANGUN PENCERITAAN TERBATAS DALAM FILM *SEARCHING*

**Eka Nur Amsy Samtrimandasari**

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
No. Tlp.: +6289674397531, E-mail: ekanuramsy@gmail.com

### ABSTRAK

*Angle* kamera *point of view* (POV) merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk memperlihatkan suatu pandangan dari karakter tertentu. Tujuannya, agar penonton mampu merasakan atau melihat bagaimana sudut pandang suatu karakter dalam adegan film. Dengan demikian, diharapkan penonton merasakan unsur dramatik sama seperti yang dialami oleh karakter tersebut. Penceritaan terbatas merupakan informasi cerita yang cenderung diperoleh dari salah satu subjek saja. Film *Searching* dominan menampilkan *shot* layar *smartphone*, *laptop*, dan rekaman CCTV dari POV karakter tertentu. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendalami kekuatan *angle* kamera POV dalam membangun penceritaan terbatas dalam film *Searching*. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data penelitian diperoleh dari observasi, yaitu membedah aspek naratifnya sehingga menemukan dimana letak penceritaan terbatas yang muncul. Selain itu, juga mengamati teknik pengambilan *angle* kamera POV dalam film. Proses deskriptif dengan cara mendeskripsikan *angle* kamera *POV* yang muncul dalam *scene*. Kemudian menganalisis *angle* kamera *POV* dalam membangun penceritaan terbatas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *angle* kamera *POV* membangun penceritaan terbatas pada film *Searching*. Hal tersebut dapat dilihat melalui keterbatasan pandangan penonton yang cenderung memiliki pandangan yang sama dengan subjek tertentu. Dengan demikian, informasi yang diperoleh penonton akan sama dengan subjek tersebut.

Kata kunci: *point of view* (POV), penceritaan terbatas, film *Searching*

### ABSTRACT

***Point of View Camera Angle Analysis in Building A Restricted Narration in the Film Searching.*** *Camera angle point of view (POV) is one of the shooting techniques used to show a view of certain characters. The goal, so that the audience is able to feel or see how the point of view of a character in a movie scene. So it is hoped that the audience will feel the same dramatic element as experienced by the character. Limited storytelling is story information that tends to be obtained from only one subject. Searching films predominantly feature screen shots of smartphones, laptops and CCTV footage of certain characters' POVs. So this study aims to examine and explore the power of POV camera angles in building restricted narration in film Searching. Data collection in this study used a qualitative method with a descriptive approach. The research data was obtained from observation, namely dissecting the narrative aspect so as to find out where the restricted narration appeared. It also observes the technique of taking POV camera angles on film. The descriptive process in this research is by describing the angle of the POV camera that appears in the scene. Then analyze the angle of the POV camera in building restricted narration. Based on the results of the study, it can be concluded that the point of view (POV) camera angle builds a restricted narration on Film Searching. This can be seen through the limited view of the audience who tend to have the same view as a particular subject. So that the information obtained by the audience will be the same as the subject*

Keywords: *point of view* (POV), restricted narration, film *Searching*

## PENDAHULUAN

Setiap *shot* tentu memiliki motivasi yang berbeda. Pemilihan *shot* untuk menempatkan kamera di posisi terbaik bagi sudut pandang penonton merupakan tujuan utama film dari unsur sinematografi. Sudut pandang atau yang biasa disebut dengan prespektif terdapat tiga macam, yaitu objektif, subjektif, dan *point of view* (POV). Salah satu sudut pandang yang paling sering digunakan untuk memengaruhi unsur dramatik yang dirasakan bagi penonton pada suatu film adalah dengan POV.

Unsur dramatik merupakan rasa tegang (*suspense*), misteri (*mystery*), dan kejutan (*surprise*). Unsur dramatik terjadi akibat adanya batasan informasi cerita yang disajikan oleh pembuat film. Rasa tegang terjadi jika pembuat film menggunakan teknik penceritaan tak terbatas. Sebaliknya, misteri terjadi apabila menggunakan teknik penceritaan terbatas. Akibatnya, dari rasa ingin tahu tersebut akan menghasilkan kejutan informasi cerita bagi penonton. Pembuat film memiliki kendali penuh dalam menentukan hal tersebut. Penceritaan terbatas merupakan informasi cerita yang cenderung diperoleh dari satu karakter saja. Penonton hanya mengikuti aktivitas kehidupan karakter tersebut. Dengan demikian, informasi yang diperoleh penonton akan sama dengan yang dimiliki karakter. Penceritaan terbatas tentu didukung dengan adanya teknik pengambilan gambar. Menurut Mascelli (2010:1), pemilihan sudut pandang kamera yang saksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita.

*Angle* kamera POV merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk memperlihatkan suatu pandangan dari karakter tertentu. Biasanya kamera diletakkan pada sudut pandang karakter sehingga akan menimbulkan kesan bahwa kamera menempel

diwajahnya. Tujuannya, agar penonton mampu merasakan atau melihat bagaimana sudut pandang suatu karakter dalam adegan film. Dengan demikian, diharapkan penonton merasakan unsur dramatik sama seperti yang dialami oleh karakter tersebut.

Dalam sebuah film, karakter merupakan salah satu unsur penggerak dan pendukung cerita, seperti halnya pada film *Searching*. *Searching* (2018) merupakan film asal Amerika yang disutradarai oleh Aneesh Chaganty dan ditulis Aneesh Chaganty bersama Sev Ohanian. Film ini berdurasi 102 menit dengan *genre thriller* misteri. Selain itu, *Searching* telah memenangkan *Alfred Sloan Prize* di ajang Sundance Film Festival pada tahun 2018. Festival ini hanya terfokus pada tema sains dan teknologi.

Film *Searching* memiliki teknik penceritaan dan teknik pengambilan gambar yang unik. Film *Searching* cenderung menggunakan teknik penceritaan terbatas dalam membangun naratifnya. Penonton diajak menyaksikan pelacakan seorang ayah yang sedang mencari anaknya melalui gawai dari sudut pandang sang ayah. Penonton tidak diperlihatkan peristiwa lain selain yang dialami oleh ayah. Dengan demikian, informasi penonton akan sama dengan informasi yang dimiliki oleh ayah. Penonton dibuat seakan-akan mengikuti segala aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh ayah tanpa interupsi adegan dari karakter lainnya. Hal tersebut membuat penonton memiliki rasa penasaran sehingga menimbulkan unsur misteri dalam adegan-adegan berikutnya.

Penceritaan terbatas tersebut didukung dengan adanya *angle* kamera POV sang ayah yang sangat dominan dalam filmnya. *Angle-angle* yang digunakan merupakan *shot* media layar *smartphone*, *laptop*, dan rekaman CCTV

yang dilihat ayah. Penonton diajak melihat apa yang ayah lakukan dan ditunjukkan apa yang sedang ayah lihat. Brown (2011) mengungkapkan:

*“The POV cut is sometimes called “the look” and we briefly discussed it in shooting methods. It is one the most fundamental building blocks of continuity and is especially valuable in cheating shots and establishing physical relationships. A POV cut occurs anytime a look off-screen in the first shot motivates a view of something in the next shot,”* (Brown, 2011:99).

Pendapat Brown tersebut mengungkapkan bahwa *POV* terkadang juga disebut sebagai suatu *angle* yang dilihat oleh karakter tertentu. Hal tersebut merupakan *angle* yang paling mendasar untuk membentuk sebuah kesinambungan antar *shot*. Dengan demikian, *shot* yang satu akan memengaruhi atau memotivasi pengambilan *shot* berikutnya.

Penelitian ini mencoba untuk mengkaji dan menganalisis kekuatan salah satu unsur sinematografi dengan unsur naratif dalam membentuk sebuah film. Bagaimana unsur tersebut mampu menjadi satu kesatuan untuk menghasilkan unsur dramatik. Penelitian ini terfokus pada teknik *angle* kamera *POV* untuk membangun penceritaan terbatas yang dibangun pada film *Searching*. Belum ditemukan penelitian serupa terkait *angle* kamera *POV* dalam membangun penceritaan terbatas pada objek yang serupa. Metode yang digunakan adalah diskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan data secara observasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu

konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017:6). Kualitatif dinilai dapat lebih efektif dalam penelitian ini karena secara tidak langsung lebih condong mendapatkan temuan-temuan tidak terduga.

Selanjutnya, penelitian ini juga akan menggunakan metode diskriptif kualitatif, yang memiliki definisi suatu bentuk penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006:72). Selain itu, adanya batasan pembahasan pokok permasalahan bertujuan agar penelitian dapat fokus dan terarah tanpa berkembang jauh dan semakin meluas. Dengan demikian, memfokuskan penelitian pada aspek batasan informasi cerita dan teknik penggunaan *angle* kamera *POV*. Analisis dilakukan dengan cara mengamati tiap *scene* yang terdapat dalam film.

Dalam film *Searching* (2018) yang berdurasi 102 menit, diperoleh data bahwa film *Searching* terdiri dari 145 *scene* dengan beberapa lokasi yang sama. Namun, dalam penelitian ini *scene* yang akan dianalisis adalah 25 *scene*, dengan pertimbangan bahwa *scene* tersebut teridentifikasi menggunakan teknik *angle* kamera *POV* yang merupakan topik dari penelitian ini. *Scene* tersebut adalah *opening montage 1*, *opening montage 2*, *scene 1*, 2a, 2b, 2c, 13, 18a, 18b, 18c, 21, 22, 26a, 26b, 26c, 26d, 50a, 50b, 76, 77, 105a, 115, 124, 130, dan 132.

## **Penceritaan Terbatas**

Penceritaan terbatas adalah penceritaan yang terfokus untuk mengikuti satu karakter saja. Penonton dibuat seakan-akan mengikuti

sepanjang perjalanan peristiwa yang dialami karakter. Dengan demikian, informasi yang didapat karakter akan sama dengan penonton. Pembatasan informasi ini akan menimbulkan efek kejutan karena penonton tidak mengetahui secara pasti apa yang akan terjadi berikutnya (Pratista, 2017:71).

Film *Searching* terfokus untuk mengikuti peristiwa pelacakan seorang ayah yang mencari anaknya. Dalam kasus ini, mata kamera mewakili mata seorang tokoh dalam cerita filmnya (Pratista, 2017:72). Penonton tidak diperlihatkan peristiwa lain selain yang dialami oleh ayah. Dengan demikian, informasi penonton akan sama dengan informasi yang dimiliki oleh ayah. Hal itulah yang membuat film ini bergenre misteri dan cocok untuk diteliti dari segi penceritaan terbatasnya. Hasilnya film ini akan menimbulkan efek dramatik kejutan karena rasa ingin tau penonton terhadap peristiwa berikutnya. *Restricted narration tends to create greater curiosity and surprise for the viewer* (Bordwell et al., 2017:89).

### **Penceritaan Tak Terbatas**

Sebaliknya, penceritaan tak terbatas tidak hanya mengikuti satu karakter. Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tidak terbatas hanya pada satu karakter (Pratista, 2017:73). Hal tersebut akan membuat penonton mengetahui berbagai peristiwa yang dialami berbagai karakter. Dengan demikian, informasi yang dimiliki penonton akan banyak. Bahkan penonton dapat mengetahui informasi karakter lain tanpa karakter lainnya tau. Hal tersebut akan menimbulkan efek dramatik ketegangan bagi penonton. *We know more, we see and hear more, than any of the characters can. Such extremely knowledgeable narration is often called omniscient (“all-knowing”) narration* (Bordwell, et al., 2017:87).

### **Unsur Misteri**

Unsur misteri (*mystery*) adalah salah satu efek yang ditimbulkan karena pengetahuan penonton sama dengan sudut pandang pengetahuan karakter di dalam film. Penonton dan karakter sama-sama tidak mengetahui adegan yang akan terjadi berikutnya. Dengan demikian, biasa disebut dengan penceritaan terbatas. Efeknya akan menghasilkan rasa penasaran dan ingin tau bagi penonton. Semakin mengulur informasi semakin penasaran penonton ingin mengetahuinya (Lutters, 2010:102).

### ***Angle* Kamera**

*Angle* kamera biasa disebut dengan sudut pandang kamera. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera di posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata *set* dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita (Mascelli, 2010:1). Dengan demikian, sudut pandang kamera tentu sangat penting dan dipilih dengan *angle* yang mampu mendukung jalannya cerita. Brown (2011) menjelaskan bahwa:

*“The most basic use of the camera is where you put it. Camera placement is a key decision in storytelling. More than just “where it looks good,” it determines what the audience sees and from what perspective they see it”* (Brown, 2011:210).

#### **1. Objektif**

Pengambilan *angle* kamera objektif adalah teknik yang paling sering digunakan dan dominan dalam sebuah film. *Angle* ini hanya terfokus meletakkan sudut pandang yang baik untuk ditampilkan dalam film dan tidak mewakili arah pandang karakter atau siapapun. Kamera objektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi,

seperti mata seseorang yang mencuri pandang (Mascelli, 2010:5). Penonton tidak dilibatkan dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukan ada yang melihat (Nugroho, 2014:23).

## 2. Subjektif

*Angle* kamera subjektif adalah teknik yang digunakan untuk menunjukkan arah pandang suatu karakter. Penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya (Mascelli, 2010:6).

## 3. Point of View (POV)

*Point of view* (POV) merupakan arah pandang kamera dari karakter tertentu. Penonton akan memiliki sudut pandang yang sama dengan suatu karakter. Hal tersebut membuat penonton merasa lebih dekat dengan adegan suatu karakter itu pula. Bordwell (2008) menulis bahwa:

*“The most straightforward way in which the film’s narration controls our knowledge is through the numerous optical point-of-view (POV) shots Hitchcock employs. This device yields a degree of subjective depth: we see what a character sees more or less as she or he sees it. More important here, the optical POV shot restricts us only to what that character learns at that moment”* (Bordwell, 2008:389).

Cara paling mudah mengendalikan pengetahuan penonton yaitu melalui sebuah *angle*. Salah satunya menggunakan *angle* kamera POV. Penonton hanya mendapatkan informasi cerita dari yang dilihat karakter. Teknik pengambilan gambar ini membuat informasi penceritaan menjadi terbatas.

*“The POV cut is sometimes called “the look” and we briefly discussed it in shooting methods. It is one the most fundamental building blocks of continuity and is especially valuable in cheating shots and establishing physical relationships. A POV cut occurs anytime a look off-screen in the first shot motivates a view of something in the next shot”* (Brown, 2011:99).

Menurut Mascelli (2010:22), *POV shot* adalah sedekat *shot* objektif dalam kemampuan meng-*approach* sebuah *shot* subjektif – dan tetap objektif. Dengan demikian, *angle* kamera POV adalah *angle* objektif, namun terletak di antara *angle* subjektif dan objektif. Kamera diletakkan pada karakter yang titik pandangnya digunakan. Kamera seolah menempel atau berada di dekat *angle* subjektif, namun tidak menggantikan letak *angle* subjektif itu sendiri.

## **Framing**

Kontrol terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau *shot*. *Framing can powerfully affect the image by means of (1) the size and shape of the frame; (2) the way the frame defines onscreen and offscreen space; (3) the way framing imposes the distance, angle, and height of a vantage point onto the image; and (4) the way framing can move in relation to the mise-en-scene*, (Bordwell, 2008:183). Bordwell menjelaskan *framing* dapat memengaruhi gambar atau *shot* melalui ukuran dan bentuk *frame*, cara *frame* mendefinisikan yang ada didalam layar dan di luar layar, jarak, sudut dan *angle* kamera, dan subjek dapat bergerak dalam kaitannya dengan *mise-en-scene*.

## **Movement**

*Movement is powerful tool filmmaking; in fact, movies are one of the few art forms that employ motion and time; dance obviously being another one* (Brown, 2011:10). *Movement* adalah aspek penting dalam pembuatan film

karena *movement* dapat memberikan arti lebih terhadap isi suatu *shot*. Perpindahan kamera tidak hanya sekadar berpindah. Seringkali dijumpai pada sebuah *shot* pergerakan kamera ke atas, ke bawah, ke kanan, atau ke kiri. Tentu hal tersebut memiliki sebuah tujuan. Brown (2011:210) mengatakan *the movement itself, the style, the trajectory, the pacing, and the timing in relation to the action all contribute to the mood and feel of the shot.*

### Level Angle

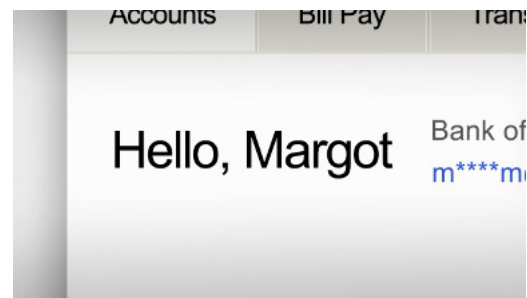
Setiap subjek dan properti yang mendukung suatu adegan selalu memiliki unsur tiga dimensi. Hal tersebut mampu diwujudkan pada teknik pengambilan gambar dengan *level* tertentu. Mascelli (2010:45), mengatakan bahwa juru kamera harus merekam dunia tiga dimensional pada permukaan film yang dua dimensional. Secara umum, jalan keluarnya terletak pada pengaturan *angle* kamera dan hubungan dengan subjek, hingga suatu kesan kedalaman bisa direkam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

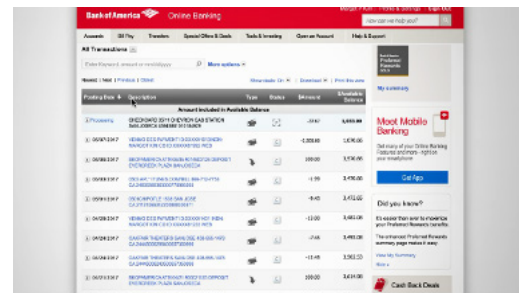
### 1. Scene 26d (Kamar Margot – Siang)

#### a. Deskripsi Scene

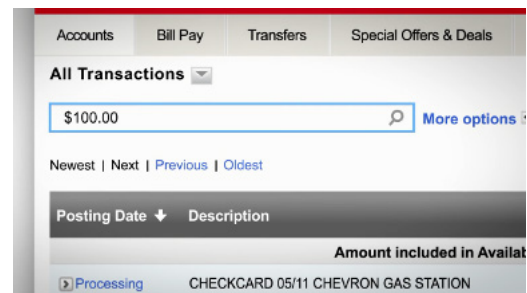
David sedang melakukan *video call* dengan Peter sembari *share screen* layar PC memperlihatkan David yang sedang berusaha membuka akun bank milik Margot. David membuka seluruh transaksi yang Margot lakukan. Kemudian David menemukan bukti bahwa Margot mengirimkan uang les piano setiap minggu ke rekeningnya. Bahkan Margot melakukan penarikan uang sebesar \$2.500 pada Venmo 6 hari yang lalu, kemudian dikirimkan pada sebuah akun hanya dengan catatan *emoticon peace*. Saat akun tersebut dibuka, akun sudah tidak aktif lagi. David dan Peter sangat kebingungan dengan apa yang dilakukan oleh Margot.



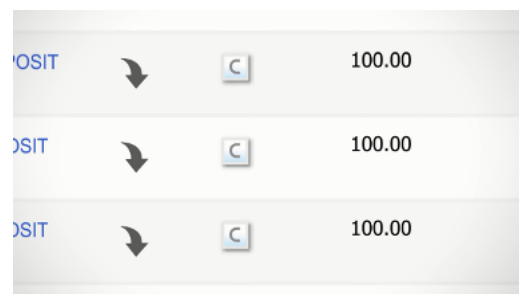
Gambar 1 Screenshot 7



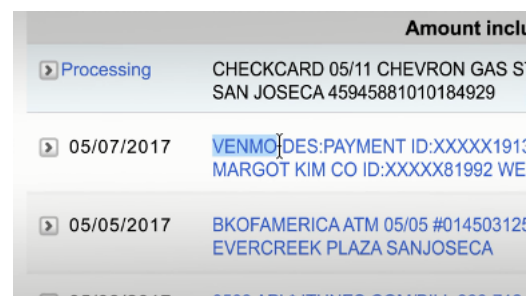
Gambar 2 Screenshot 8



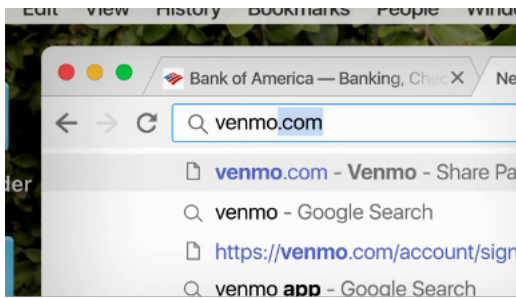
Gambar 3 Screenshot 9



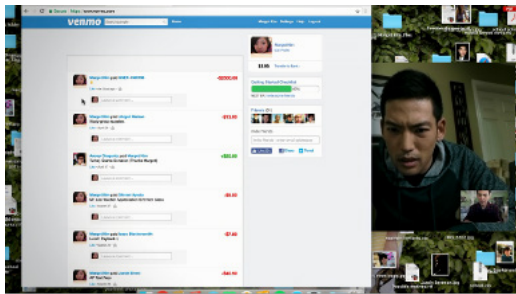
Gambar 4 Screenshot 10



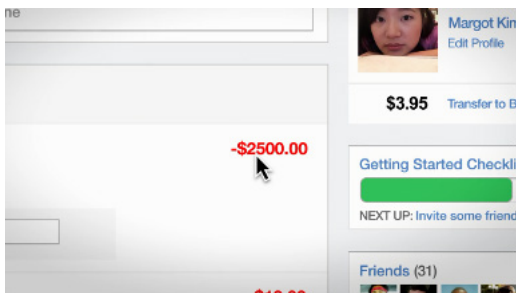
Gambar 5 Screenshot 11



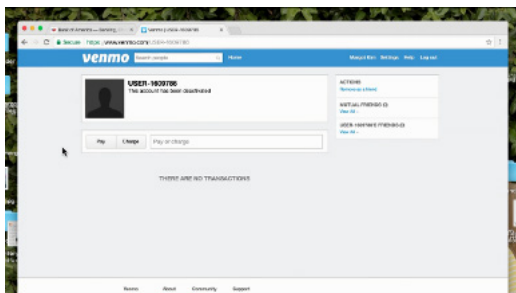
Gambar 6 Screenshot 12



Gambar 7 Screenshot 13



Gambar 8 Screenshot 14



Gambar 9 Screenshot 15



Gambar 10 Screenshot 16

## b. Identifikasi Shot

Gambar 1 menunjukkan sebuah *shot close up* yang bertuliskan ‘Hello, Margot’ menandakan bahwa David berhasil masuk ke akun bank Margot. Kemudian *shot* berubah dengan yang lebih luas pada gambar 2, yang menunjukkan keseluruhan transaksi Margot. David ingin melacak uang les piano Margot yang ia berikan tiap minggu dengan memasukkan nominal \$100.00 pada kolom pencarian melalui *shot* yang sempit dan komposisi *rule of thirds* yang fokus pada titik bagian kiri atas melalui gambar 3. Hasil pencarian David pun muncul dengan *shot* yang luas dan dipersempit dengan *close up* pada gambar 4 diikuti kamera *tilt down* memperlihatkan semua transaksi dengan nominal \$100.00. Pada gambar 5 David menemukan bahwa Margot melakukan penarikan. *Shot* yang digunakan yaitu *close up* menunjukkan nominal \$2.500.00 kemudian kamera *panning* ke arah kiri memperlihatkan akun yang dituju. David langsung membuka akun Venmo dengan mengetik pada kolom pencarian menggunakan *shot close up* pada gambar 6 Saat hasil pencarian muncul, *shot* menunjukkan jendela akun Venmo dan jendela aplikasi *video call* disebelah kiri memperlihatkan David yang berada didepan pc sedang melakukan *video call* dengan Peter. Mereka sedang melihat fokus ke arah pc yang sudut pandangnya ditunjukkan pada gambar 7, yaitu nominal \$2.500.00 yang Margot kirimkan kepada sebuah akun diikuti dengan pergerakan *cursor* dan kamera *panning* ke arah kiri, Kemudian nama user tersebut ditekan dan ingin dicari informasinya. Ditunjukkan dengan *shot* luas dan diikuti dengan *shot* yang dipersempit secara *close up* pada gambar 8 dan 9. Pada gambar 1

hingga 6 dan 8 hingga 10 kamera diletakkan pada *angle eye level* sebagai sudut pandang David yang sedang mengoperasikan PC. Dengan demikian, penonton dapat melihat secara langsung dengan sudut pandang yang sama. Sementara itu, pada gambar 7 kamera diletakkan pada sisi layar PC untuk memperlihatkan David yang sedang berada di depan layar pc mengoperasikan PC sekaligus sedang *video call* dengan Peter.

### c. Analisis

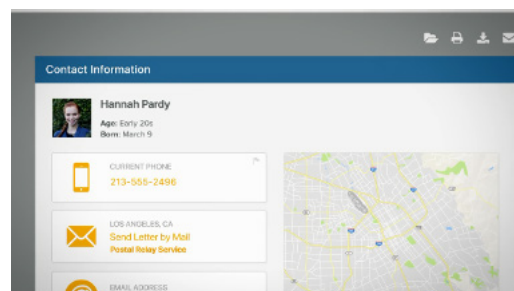
Pada *scene* ini penonton diajak mengikuti aktivitas David yang sedang melakukan pencarian informasi terkait akun bank dan Venmo milik Margot. David melihat keseluruhan interaksi Margot yang mengirimkan uang les piano ke rekeningnya dan penarikan uang sebesar \$2.500.00 ke Venmo. Namun, akun yang dituju sudah tidak aktif lagi. Penggunaan *shot close up* pada gambar 1, 3, 4, 5, 6, 8, dan 10 ingin membatasi informasi yang dilihat penonton sehingga penekanan informasi tersebut dapat diterima dengan mudah. *Angle* kamera POV terletak pada gambar 9 dan 10 yang memperlihatkan David sedang melihat ke arah PC dan sudut pandangnya dengan *close up* yang didukung *cursor* menunjuk nominal \$2.500.00. Penonton dibatasi informasinya dan dibuat penasaran karena *shot* yang sempit dan tidak memperlihatkan *framing* keseluruhan layar pc David. Hingga akhirnya kamera *panning* ke arah kiri mengikuti pergerakan *cursor* untuk menunjukkan informasi kepada penonton nama pengguna yang akhirnya ditekan dan muncul pada gambar 9.

## 2. Scene 130 (Kamar David – Siang)

### a. Deskripsi Scene

Pada *scene* ini David menemukan bukti bahwa foto profil yang digunakan pada akun *fish\_n\_chips* adalah Hannah Pardy seorang

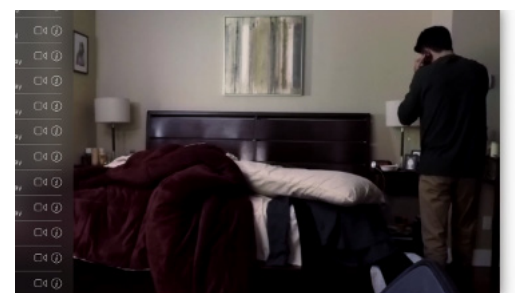
model dan sama sekali tidak mengerti apa itu akun *YouCast*. Dengan demikian, Hannah juga sama sekali tidak mengenal Margot. Kemudian David ingin melaporkan kejanggalan tersebut pada Detektif Vick, namun *handphone*-nya sedang tidak aktif. Karena upacara pemakaman akan segera dimulai, Peter yang sudah di lokasi mencoba menghubungi David. Akan tetapi, David geram dan mencoba menghubungi kantor Detektif Vick untuk melaporkan hasil temuannya. Betapa terkejutnya David mengetahui sebuah fakta bahwa detektif Vick secara sukarela menangani kasus Margot. Kemudian David mencoba menelusuri kembali untuk mencari informasi terkait Detektif Vick. Hingga akhirnya ia menemukan bukti hubungan antara Detektif Vick dan Randy Cartoff.



Gambar 11 Screenshot 204

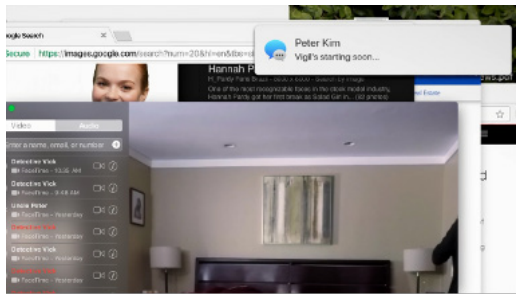


Gambar 12 Screenshot 205



Gambar 13 Screenshot 206

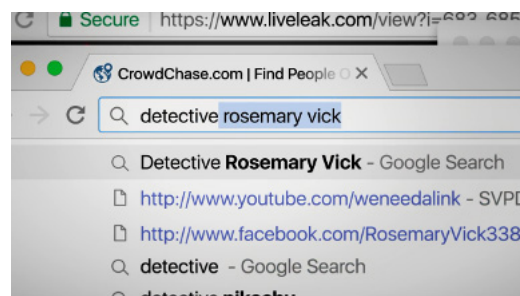




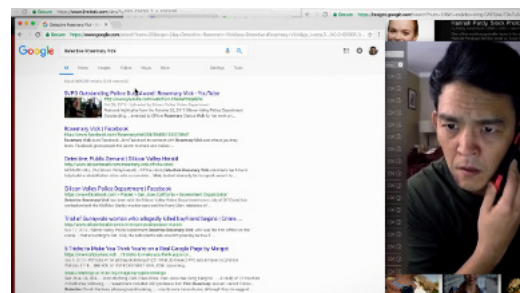
Gambar 14 Screenshot 207



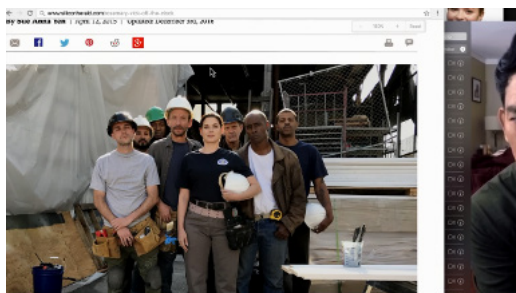
Gambar 15 Screenshot 208



Gambar 16 Screenshot 209



Gambar 17 Screenshot 210



Gambar 18 Screenshot 211



Gambar 19 Screenshot 212



Gambar 20 Screenshot 213

a. Identifikasi *Shot*

Gambar 11 memperlihatkan *shot* yang dikemas melalui *framing* jendela pencarian kontak Hannah Pardy dengan pergerakan kamera *move in*. Gambar 12 memperlihatkan *shot close up* foto Hannah Pardy pada sebuah hasil pencarian di *Google*. Kemudian gambar 13 hingga 15 menunjukkan *shot close up* ekspresi David yang sedang melakukan panggilan telpon pada detektif Vick melalui jendela aplikasi *video call*. Hingga muncul notifikasi pesan dari Peter disebelah kanan atas *frame*. Perlahan-lahan kamera *tilt down* dan *move out* kembali memperlihatkan David yang masih berusaha menelpon. Setelah mengetahui fakta bahwa Detektif Vick secara sukarela mengajukan diri pada investigasi Margot, David melakukan pencarian informasi Detektif Vick dengan mengetik dikolom pencarian pada gambar 16. Setelah itu muncul *shot* dengan *framing* yang luas memperlihatkan hasil pencarian David dan David melalui jendela *video call* di sebelah kanan *frame*. Akhirnya David menemukan sebuah berita dengan foto detektif bersama

para mantan napi, salah satunya Randy Cartoff. Kemudian pada gambar 18 hingga 20 *shot* perlahan-lahan *move in* sembari *shot* berubah semakin detail. Kamera pada gambar 11, 12, 16, 19 dan 20 diletakkan sebagai sudut pandang David dengan *angle eye level*. Adapun pada gambar 13 hingga 15, 17, dan 18 kamera diletakkan pada sisi layar PC untuk menunjukkan David yang sedang berada di depan PC.

b. Analisis

Penonton dituntut untuk fokus mengikuti pencarian informasi Hannah Pardy, kemudian melihat usaha David yang mencoba menghubungi detektif Vick. Hingga akhirnya David mencoba mencari informasi detektif Vick kembali. Penonton dibatasi informasinya melalui sudut pandang David saat mengetik pada kolom pencarian dan membaca berita. Dengan demikian, penonton memiliki sudut pandang dan informasi yang sama dengan yang dimiliki David. *Angle* kamera POV dalam *scene* ini diperlihatkan dengan menunjukkan siapa karakter yang sedang melihat terlebih dahulu, kemudian ditunjukkan apa yang karakter sedang lihat. Hal tersebut ditunjukkan melalui gambar 16 dan 17, sehingga informasi yang disembunyikan yaitu dengan adanya gambar 16 ketika David sedang mengetik nama detektif untuk dicari informasinya melalui *shot close up* dan tidak menunjukkan informasi keseluruhan layar PC David. Pada gambar 17 membuat penonton fokus terhadap ekspresi David yang sedang berada di depan layar mencari informasi detektif dengan *framing* yang lebih luas membuat penonton mengetahui hasil yang muncul dari pencarian David.

## SIMPULAN

Film Melalui identifikasi dan analisis tiap *scene* dan *shot* pada *angle* kamera *point of view* (POV) yang diterapkan dalam film *Searching* dalam membangun penceritaan terbatas didapatkan simpulan bahwa penggunaan *angle* kamera sangat berperan penting untuk menentukan keterlibatan penonton pada sebuah adegan. Dengan penggunaan *angle* subjektif penonton ditempatkan pada sudut pandang karakter tertentu untuk langsung menyaksikan sebuah adegan melalui matanya. Penonton dapat melihat dan merasakan unsur dramatik yang sama dirasakan oleh karakter. Sementara itu, pada *angle* objektif penonton diperlihatkan sebuah adegan melalui pengamat tersembunyi dengan *shot* yang telah dikemas pembuat film.

Penceritaan terbatas yang dibangun dalam setiap *scene* memiliki konsistensi bentuk atau pola. Setiap *shot* yang disajikan merupakan *shot* detail dengan informasi yang sedikit, namun memberikan penekanan atau *shot* luas dengan informasi yang banyak. Di setiap adegan akan ada pembatasan informasi melalui *shot close up*. Namun, kemudian diikuti dengan adanya *shot* yang lebih luas.

Selain itu, *angle* kamera POV yang diterapkan dalam tiap *scene* diperlihatkan dengan menunjukkan apa yang karakter lihat terlebih dahulu, kemudian ditunjukkan karakter yang sedang melihat atau sebaliknya. Hal tersebut ditunjukkan melalui dua *angle* yang dibentuk dalam dua *shot* secara berurutan. *Angle* yang dibentuk adalah antara objektif dan objektif atau objektif dan subjektif. *Angle* yang dibangun tergantung dengan kebutuhan pendukung cerita. Informasi yang disembunyikan adalah dengan adanya penekanan POV membuat penonton memiliki

sudut pandang yang sama dengan karakter. Namun, kelemahan menggunakan *angle* kamera POV yang digunakan secara terus-menerus seperti ini lebih cepat mengakibatkan penonton bosan.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *angle* kamera POV yang diterapkan dapat membangun penceritaan terbatas pada film *Searching*. Hal tersebut dapat dilihat melalui keterbatasan pandangan penonton yang cenderung memiliki pandangan yang sama dengan subjek tertentu. Dengan demikian, informasi yang diperoleh penonton akan sama dengan subjek tersebut. Ketika menggunakan *angle* kamera POV dapat membangun dan memberikan informasi cerita dan menghasilkan unsur dramatik tertentu bagi penonton. Dengan demikian, ketika ada sebuah informasi yang akan disampaikan bagi penonton pada sebuah *scene* dapat dibangun dan dibentuk melalui dua *shot* berurutan yang saling berkesinambungan atau dapat disebut juga dengan kausalitas antar-*shot*.

Penelitian ini fokus terhadap *angle* kamera POV dalam membangun penceritaan terbatas yang cenderung digunakan dalam film *Searching*. Penelitian yang fokus terhadap *angle* kamera yang dihubungkan pada informasi dan tangga dramatik bagi penonton masih jarang ditemukan di Indonesia. Padahal *angle* kamera merupakan unsur penting dalam membangun unsur sinematografi pada sebuah film. Penelitian dengan fokus *angle* dan informasi cerita yang diterima penonton dari objek yang berbeda tentu dapat menghasilkan, menemukan fungsi dan efek dramatik lain bagi penonton.

Namun, alangkah baiknya jika dalam pembuatan film yang fokus dengan salah satu *angle* kamera seperti ini tetap dikemas dengan

beberapa jenis *angle* lain. Dengan demikian, dapat meminimalisasi rasa bosan penonton yang sedang mengikuti jalan cerita pada film.

Dengan banyaknya penelitian terkait fokus *angle* dan informasi cerita di Indonesia diharapkan perfilman di Indonesia dapat lebih berkembang dan mempelajari hasil penelitian film-film tersebut. Dengan demikian, dapat menjadi acuan dalam pembuatan film agar dapat bersaing dengan film buatan luar negeri.

## KEPUSTAKAAN

### Buku:

- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. (2008). *Film Art: An Introduction 8<sup>th</sup> Edition*. New York: Me Graw-Hill.
- Bordwell, David et al. (2017) *Film Art: An Introduction*. New York: Me Graw-Hill.
- Brown, Blain. (201). *Cinematography Theory and Practice*. Focal Press.
- Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, Joseph V. (2010). *The Five C's of Cinematography* (Lima Jurus Sinematografi, terjemahan H. Misbach Yusa Biran). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Moleong, Lexy J. M.A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Sarwo. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: ANDI.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta,.
- Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Graha Aksara.

### Jurnal:

- Aluwan, Mufliha Hidayati. (2017). "Analisis Pembangunan Dramatik Melalui *Mise En Scene* pada Film *Di Balik 98*".

Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

Hening, Aura. (2018). “Analisis Penggunaan *Handheld Camera* untuk Membangun Unsur-Unsur Dramatik pada Komedi Situasi *The East* NET TV Episode Perdana”. Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

Nugroho, Bagus Satrio. (2019). “Analisis Unsur Dramatik pada Film *Need for Speed* Melalui Sudut Pandang Kamera dari Adegan Berkendara”. Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

Widyarosadi, Anjar. (2012). “Analisis Pergerakan Kamera Terhadap Peningkatan Efek Dramatik pada Adegan Perkelahian dalam Film *Merantau*”. Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.

#### **Pustaka Laman:**

Celebzz. 2018. *Michelle La*. <http://www.celebzz.com/wp-content/uploads/2018/08/michelle-la-at-searching-film-screening-los-angeles-9.jpg> (diakses 8 Maret 2021).

IMDB. 2018. *Joseph Lee*. <https://m.imdb.com/name/nm4334711/mediaviewer/rm659684864/> (diakses 8 Maret 2021).

IMDB. 2018. *Poster Searching*. [https://www.imdb.com/title/tt7668870/media\\_viewer/rm2953660160](https://www.imdb.com/title/tt7668870/media_viewer/rm2953660160) (diakses 11 November 2020).

Movie Pilot. 2018. *Aneesh Chaganty*. <https://www.moviepilot.de/people/aneesh-chaganty/images> (diakses 26 Oktober 2021).

Wikipedia. 2009. *Debra Messing*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Debra\\_Messing#/media/](https://en.wikipedia.org/wiki/Debra_Messing#/media/)