

**ARTIKEL JURNAL**

**ANALISIS *ANGLE* KAMERA *POINT OF VIEW* (*POV*) DALAM  
MEMBANGUN PENCERITAAN TERBATAS PADA FILM  
“*SEARCHING*”**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
Eka Nur Amsy Samtrimandasari

NIM: 1710183132

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2022

**ANALISIS *ANGLE KAMERA POINT OF VIEW (POV)* DALAM  
MEMBANGUN PENCERITAAN TERBATAS PADA FILM  
“*SEARCHING*”**

**Eka Nur Amsy Samtrimandasari<sup>1</sup>**

NIM: 1710183132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

[arts@isi.ac.id](mailto:arts@isi.ac.id)

**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. Sehingga 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. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendalami kekuatan *angle kamera point of view (POV)* dalam membangun penceritaan terbatas pada Film *Searching*.

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan diskriptif. 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* pada film. Proses deskriptif dalam penelitian ini yaitu 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 point of view (POV)* membangun penceritaan terbatas pada Film *Searching*. Hal tersebut dapat dilihat melalui keterbatasan pandangan penonton yang cenderung memiliki pandangan yang sama dengan subjek tertentu. Sehingga informasi yang diperoleh penonton akan sama dengan subjek tersebut.

Kata Kunci : *Point of View (POV)*, Penceritaan Terbatas, Film *Searching*

<sup>1</sup> **Korespondensi Penulis:**

Telp: +6289674397531

e-mail: [ekanuramsy@gmail.com](mailto:ekanuramsy@gmail.com)

Alamat: Jl. Affandi, Santren, Caturtunggal, Depok, Sleman, D. I. Yogyakarta.

**POINT OF VIEW (POV) CAMERA ANGLE ANALYSIS IN BUILDING A  
RESTRICTED NARRATION IN THE FILM “SEARCHING”**

**Eka Nur Amsy Samtrimandasari<sup>2</sup>**

NIM: 1710183132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

[arts@isi.ac.id](mailto:arts@isi.ac.id)

**ABSTRACT**

*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 point of view (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*

<sup>2</sup> **Korespondensi Penulis:**

Telp: +6289674397531

e-mail: [ekanuramsy@gmail.com](mailto:ekanuramsy@gmail.com)

Alamat: Jl. Affandi, Santren, Caturtunggal, Depok, Sleman, D. I. Yogyakarta.

## PENDAHULUAN

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

Unsur dramatik yaitu 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 tau 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. Sehingga 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 seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita.

*Angle kamera point of view (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. Sehingga diharapkan penonton merasakan unsur dramatik sama seperti yang dialami oleh karakter tersebut.

Pada 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 sendiri bersama Sev Ohanian. Film ini berdurasi 102 menit dengan *genre thriller* misteri. Selain itu Film *Searching* telah memenangkan *Alfred Sloan Prize* pada ajang Sundance Film Festival ditahun 2018, yang mana 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 *gadget* dari sudut pandang sang ayah. Penonton tidak diperlihatkan peristiwa lain selain yang dialami oleh ayah. Sehingga 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 pada 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. Blain Brown (2011) dalam bukunya yang berjudul *Cinematography, Theory and Practice*, 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 Blain Brown diatas 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*. Sehingga *shot* yang satu akan mempengaruhi atau memotivasi pengambilan *shot* berikutnya.

Penelitian berjudul “Analisis *Angle Kamera point of view (POV)* dalam Membangun Penceritaan Terbatas pada Film *Searching*” 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 obyek yang serupa. Metode yang digunakan yaitu 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. Sehingga memfokuskan penelitian pada aspek batasan informasi cerita dan teknik penggunaan *angle* kamera *POV*. Analisis dilakukan dengan cara mengamati tiap *scene* yang terdapat dalam film.

#### **PENCERITAAN TERBATAS**

Penceritaan terbatas adalah penceritaan yang terfokus untuk mengikuti satu karakter saja. Penonton dibuat seakan-akan mengikuti sepanjang perjalanan peristiwa yang dialami karakter. Sehingga 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. Sehingga 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* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 89).

#### **PENCERITAAN TAK TERBATAS**

Sebaliknya, penceritaan tak terbatas tidak hanya mengikuti satu karakter saja. Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tidak terbatas hanya pada satu karakter saja (Pratista, 2017: 73). Hal tersebut akan membuat penonton mengetahui berbagai peristiwa yang dialami berbagai karakter. Sehingga 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* (David Bordwell, Kristin Thompson, and Jeff Smith 2017: 87).

### UNSUR MISTERI

Unsur misteri (*Mistry*) 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. Sehingga 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 pada posisi yang paling baik

bagi pandangan mata penonton, bagi tata *set* dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita (Mascelli, 2010:1). Sehingga sudut pandang kamera tentu sangat penting dan dipilih dengan *angle* yang mampu mendukung jalannya cerita. Blain Brown (2011) dalam bukunya yang berjudul *Cinematography Theory and Practice* 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. POV (Point of View)

*POV* (*point of view*) 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. David Bordwell (2008) dalam bukunya yang berjudul *Film Art an Introduction* 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), *point of view shot* adalah sedekat shot

objektif dalam kemampuan meng-*approach* sebuah *shot* subjektif – dan tetap objektif. Sehingga *angle* kamera *POV* adalah *angle* objektif, namun terletak diantara *angle* subjektif dan objektif. Kamera diletakan pada karakter yang titik pandangnya digunakan. Kamera seolah menempel atau berada didekat *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 mempengaruhi gambar atau *shot* melalui ukuran dan bentuk *frame*, cara *frame* mendefinisikan yang ada didalam layar dan diluar layar, jarak, sudut dan *angle* kamera, dan subyek

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 sekedar berpindah saja. 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), *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), 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.

## PEMBAHASAN

### 1. *Opening Montage 1* (Ruang

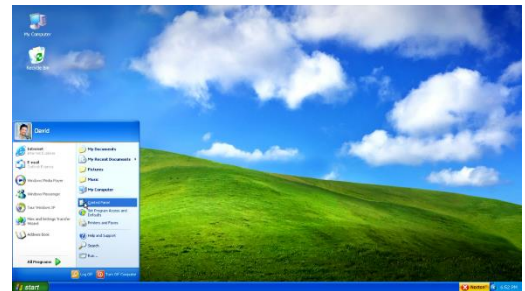
Keluarga David - Siang)

#### a. Deskripsi Scene

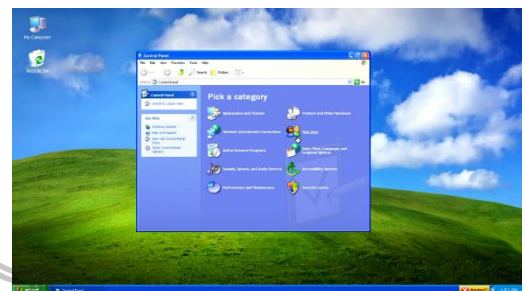
*Opening montage 1* merupakan sebuah pengenalan adegan keluarga David Kim yang terdiri dari Pam (istri David) dan Margot (anak David). Mereka sedang membuka pc keluarga yang lama dan membuat akun pengguna baru untuk Margot yang masih kecil. Setelah itu, David sekeluarga melakukan pengambilan foto bersama untuk dijadikan foto profil pada akun Margot. Adegan tersebut ditunjukkan dengan sebuah *framing* tampilan layar pc pada gambar 1. 1 hingga gambar 1. 6.



Gambar 1. 6 Screenshot 1



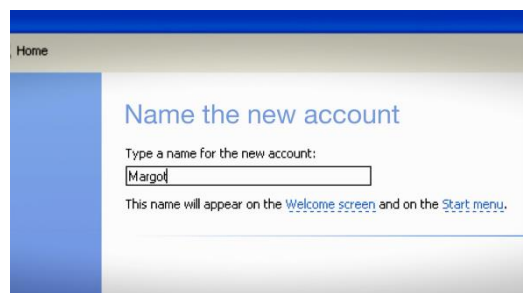
Gambar 1. 1 Screenshot 2



Gambar 1. 2 Screenshot 3



Gambar 1. 3 Screenshot 4



Gambar 1. 4 Screenshot 5



Gambar 1. 5 Screenshot 6

#### b. Identifikasi *Shot*

Pada gambar 1. 1 hingga 1. 3 ditunjukkan secara keseluruhan *framing* pada layar pc. *Shot* ini berguna agar penonton melihat dan mengetahui tampilan layar pc. Sedangkan pada gambar 1. 4 *framing* mulai dibatasi dengan pengambilan gambar *medium close up* yang berfungsi memberikan penekanan bahwa sudut pandang karakter ingin membuat akun pengguna yang baru. Pada gambar 1. 5 ditunjukkan sebuah *framing close up* dengan komposisi dinamis layar pc yang artinya ingin memberikan penekanan pada adegan saat mengetik nama “Margot” disebelah kiri. Pengambilan gambar dengan *eye level* menunjukkan bahwa ada karakter yang sedang berada di depan layar pc. Kamera disini sebagai mata seorang karakter, sehingga penonton dapat menyaksikan suatu adegan melalui mata karakter tertentu. *Angle* kamera ini biasa disebut dengan subjektif, penonton menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Sedangkan pada gambar 1. 6 menunjukkan sebuah *framing* layar pc dengan tampilan layar *webcam*

David, Pam dan Margot secara *medium shot* berada di depan layar pc dan akan melakukan foto bersama. Kamera ditempatkan pada layar pc, sehingga penonton seakan-akan sedang berinteraksi dengan karakter tersebut. *Shot* diambil dengan *low angle* karena menggambarkan letak *web cam* yang berada disamping pc bagian bawah. Pada *shot* ini penonton dapat mengetahui sudut pandang karakter siapa yang pada *shot* sebelumnya mengetik pada layar pc, yaitu David sekeluarga.

#### c. Analisis

*POV* terletak pada gambar 1. 5 dan 1. 6, yang mana menunjukkan secara kesinambungan *shot* sesuatu yang dilihat dan karakter yang melihat. Adegan di atas hanya menampilkan sebagian layar yang diberikan tekanan atau difokuskan pada sudut pandang David sekeluarga, yaitu saat mengetik nama “Margot”. Menunjukkan bahwa penonton dibatasi informasinya untuk melihat pembuatan nama akun baru. Sehingga pada gambar 1. 5 membuat penonton penasaran, bertanya-tanya dan belum mengetahui siapa yang

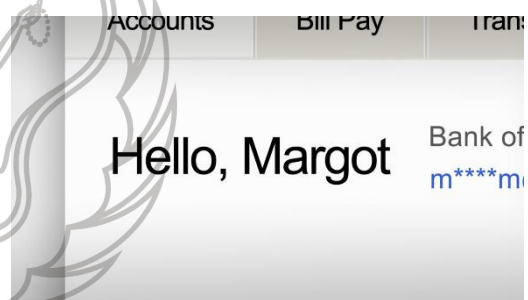
sedang mengetik “Margot” di layar pc. Kemudian melalui gambar 1. 6 ditunjukkan David sekeluarga yang sedang berada didepan pc, memberikan informasi kepada penonton bahwa sudut pandang yang digunakan pada gambar 1. 5 merupakan sudut pandang David sekeluarga. Hasilnya penonton akan mengetahui informasi karakter pada *scene* ini, yang sebelumnya belum ditunjukkan pada lima *shot* awal. *Angle* kamera *POV* pada *scene* ini diperlihatkan dengan menunjukkan apa yang karakter lihat terlebih dahulu, kemudian ditunjukkan karakter yang sedang melihat. Sehingga informasi yang disembunyikan yaitu dengan adanya *shot close up* membuat penonton fokus terhadap *POV* David sekeluarga.

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

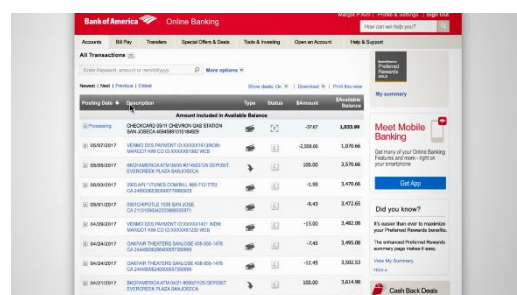
### a. Deskripsi Scene

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.

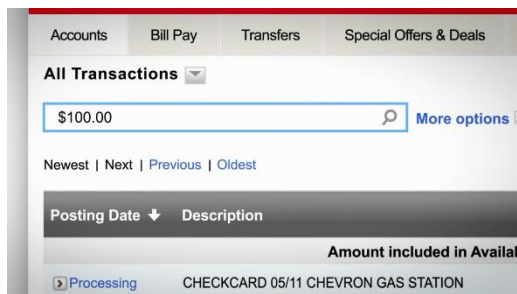


Gambar 1. 7 Screenshot 7

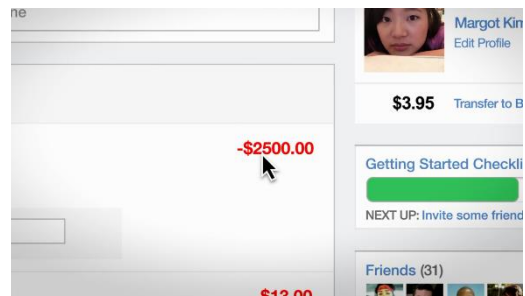


Gambar 1. 8 Screenshot 8

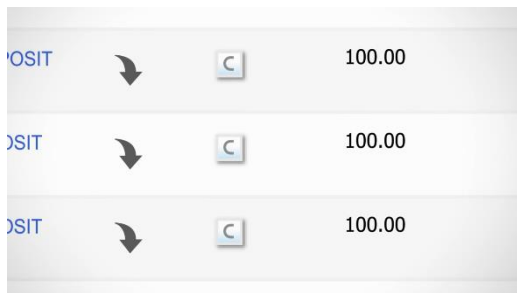




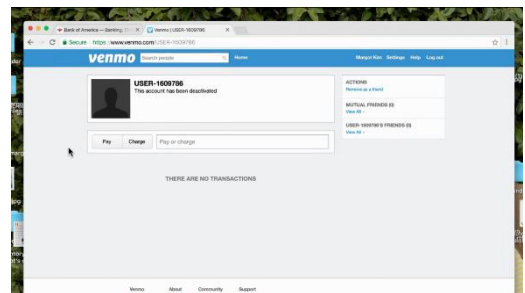
Gambar 1. 9 Screenshot 9



Gambar 1. 14 Screenshot 14



Gambar 1. 10 Screenshot 10



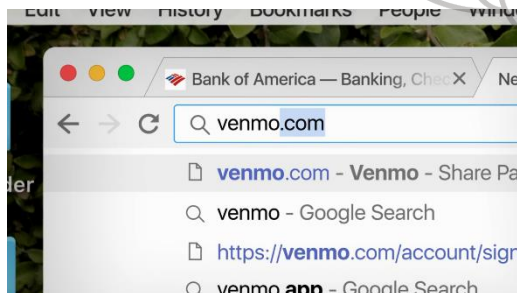
Gambar 1. 15 Screenshot 15



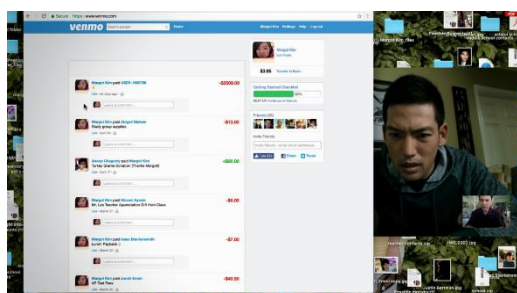
Gambar 1. 11 Screenshot 11



Gambar 1. 16 Screenshot 16



Gambar 1. 12 Screenshot 12



Gambar 1. 13 Screenshot 13

## b. Identifikasi Shot

Pada gambar 1. 7 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 1. 8 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 1. 9. Hasil pencarian David pun muncul dengan *shot* yang luas dan dipersempit dengan *close up* pada gambar 1. 10 diikuti kamera *tilt down* memperlihatkan semua transaksi dengan nominal \$100.00. Pada gambar 1. 11 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 1. 12. 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 1. 14, 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 1. 15 dan 1. 16. Pada gambar 1. 7 hingga 1. 12 dan 1. 14 hingga 1. 16 kamera diletakkan pada *angle eye level* sebagai sudut pandang David yang sedang mengoperasikan pc. Sehingga penonton dapat melihat secara langsung dengan sudut pandang yang sama. Sedangkan pada gambar 1. 13 kamera diletakkan pada sisi layar pc untuk memperlihatkan David yang sedang berada didepan 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. 7, 1. 9, 1. 10, 1. 11, 1. 12, 1. 14 dan 1. 16 ingin membatasi informasi yang dilihat penonton sehingga penekanan informasi tersebut dapat diterima dengan mudah. *Angle* kamera POV terletak pada gambar 1. 13 dan 1. 14 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 1. 15.

## KESIMPULAN

Melalui identifikasi dan analisis tiap *scene* dan *shot* pada *angle* kamera *point of view (POV)* yang diterapkan pada Film *Searching* dalam membangun penceritaan terbatas didapatkan kesimpulan

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. Sedangkan pada *angle* objektif penonton diperlihatkan sebuah adegan melalui pengamat tersembunyi dengan *shot* yang telah dikemas pembuat film.

Penceritaan terbatas yang dibangun pada 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. Pada setiap adegan akan ada pembatasan informasi melalui *shot close up*. Namun kemudian diikuti dengan adanya *shot* yang lebih luas.

Selain itu *angle* kamera *point of view (POV)* yang diterapkan pada 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 yaitu antara objektif dan objektif atau objektif dan subjektif. *Angle* yang dibangun tergantung dengan kebutuhan pendukung cerita. Informasi yang disembunyikan yaitu dengan adanya penekanan *POV* membuat penonton memiliki sudut pandang yang sama dengan karakter.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *angle* kamera *point of view (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. Sehingga informasi yang diperoleh penonton akan sama dengan subjek tersebut. Ketika menggunakan *angle* kamera *point of view (POV)* dapat membangun dan memberikan informasi cerita dan menghasilkan unsur dramatik tertentu bagi

penonton. Sehingga 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*.

## SARAN

Penelitian ini fokus terhadap *angle* kamera *point of view (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.

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. Sehingga dapat menjadi acuan dalam pembuatan film agar dapat bersaing dengan film buatan luar negeri.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

Bordwell, David, dan Kristin Thompson. *Film Art : An Introduction 8<sup>th</sup> Edition*. New York : Me Graw-Hill, 2008.

Bordwell, David dkk. *Film Art : An Introduction*. New York : Me Graw-Hill, 2017.

Brown, Blain. *Cinematography Theory and Practice*. Focal Press, 2011.

Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta : Grasindo, 2010.

Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography* (Lima Jurus Sinematografi, terjemahan H. Misbach Yusa Biran). Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.

Moleong, Prof. Dr. Lexy J. M.A. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Nugroho, Sarwo. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta : ANDI, 2014.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.

Sugiyono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2020.

Sukmadinata. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Graha Aksara, 2006.

### Jurnal:

Aluwan, Mufliha Hidayati. "Analisis Pembangunan Dramatik Melalui *Mise En Scene* pada Film *Di Balik 98*". Skripsi. Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta, 2017.

Hening, Aura. "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, 2018.

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

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

#### **Sumber Online:**

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> (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/File:DebraMessingatthe2009TribecaFilmFestival.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Debra_Messing#/media/File:DebraMessingatthe2009TribecaFilmFestival.jpg)  
(diakses 8 Maret 2021).

Wikipedia. 2018. *John Cho*.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:JohnChoin2018.jpg> (diakses 8 Maret 2021).