

PENERAPAN TEKNIK KAMERA *HANDHELD* UNTUK MENINGKATKAN UNSUR DRAMATIK DALAM FILM PENDEK *UNPAID SOULS*

Komang Purna Diputra¹, I Nyoman Payuyasa,S.Pd.,M.Pd.², Putu Raditya Pandet S.Tr.,M.Sn.³

Prodi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali
 Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

e-mail: adirestiawanvisuals@gmail.com¹, payuyasa@isi-dps.ac.id², radityapandet@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : January, 2025
 Accepted : August, 2025
 Publish online : August, 2025

A B S T R A C T

Unpaid Souls is a thriller short film that emphasizes a dramatic and suspenseful atmosphere. The story follows a group of gamblers struggling to survive in a game of death. The shooting not only focuses on angles and lighting, but also uses handheld techniques to give the impression of flexibility and free movement following the storyline. This technique creates an intimate and emotional atmosphere, making the audience feel the moment more deeply. This study aims to explore the effectiveness of using handheld in building emotional atmosphere and character connection with the audience. The results show that handheld emphasizes emotional instability and strengthens the audience's immersion, especially in conflict scenes or emotional moments.

Key words : *Short film, Shooting, Handheld*

A B S T R A K

Unpaid Souls adalah film pendek thriller yang menekankan suasana dramatis dan menegangkan. Ceritanya mengikuti sekelompok penjudi yang berjuang untuk bertahan dalam permainan kematian. Pengambilan gambarnya tidak hanya fokus pada sudut dan pencahayaan, tetapi juga menggunakan teknik *handheld* untuk memberi kesan fleksibel dan bergerak bebas mengikuti alur cerita. Teknik ini menciptakan suasana intim dan emosional, membuat penonton merasakan momen dengan lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan handheld dalam membangun suasana emosional dan koneksi karakter dengan penonton. Hasilnya menunjukkan bahwa handheld menonjolkan ketidakstabilan emosi dan memperkuat imersi penonton, terutama dalam adegan konflik atau momen emosional.

Kata Kunci: *Film pendek, Pengambilan gambar, Handheld*

PENDAHULUAN

Film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk film yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif lebih menuju ke arah materi pada suatu cerita sedangkan sinematik pada elemen-elemen teknis yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Dengan demikian, kedua unsur pembentuk film tersebut dapat berinteraksi dalam menjalin sebuah peristiwa berdasarkan sebab-akibat. Sebagaimana penjelasan naratif menurut Himawan Pratista, naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu alasan yang jelas (Himawan Pratista, 2008:33).

Film pendek adalah suatu bentuk produksi audio visual yang memiliki durasi lebih pendek daripada film layar lebar tradisional. Biasanya, film pendek memiliki durasi kurang dari 40 menit, meskipun panjangnya dapat bervariasi. Film pendek sering digunakan untuk mengekspresikan ide atau cerita singkat dengan cara yang kreatif dan efisien. Meskipun memiliki durasi yang lebih singkat, film pendek tetap mengikuti prinsi-prinsip pembuatan film seperti pengembangan karakter, plot, dan unsur-unsur sinematik untuk menyampaikan pesan atau cerita kepada penonton. Film juga memiliki genre yang mengkategorikannya, contohnya seperti genre drama, romance, komedi, aksi, horror, dan salah satunya yang akan di aplikasikan dalam pembuatan film pendek Project Independent yang berjudul Unpaid Souls adalah genre thriller.

Thriller, atau cerita menegangkan, adalah jenis genre yang dibuat untuk membuat penonton merasakan ketegangan. Berbeda dengan horor yang berkaitan dengan kekuatan supranatural, atau action dengan pertarungannya, thriller biasanya lebih fokus mengaduk rasa was-was penonton lewat adegan-adegan yang lebih membumi. Pencarian pembunuh, karakter psikopat, penjahat yang bersembunyi, adalah tiga elemen yang seringkali ditemukan di film-film thriller. Pemilihan genre ini bukan tanpa alasan. Penulis sendiri memakai genre ini dengan menceritakan perjudian, berdasarkan observasi dan berita yang penulis dengar cukup banyak kasus kasus yang terjadi dimasyarakat akibat dari permainan ini, mulai dari perkelahian, pencurian hingga pembunuhan. Hal ini terjadi diakibatkan beberapa faktor seperti berhutang ketika bermain, lontaran ujaran kebencian secara verbal, hingga sikap non kompetitif yang terjadi ketika pemain mengalami kekalahan.

Di bali sendiri, bentuk bentuk dari perjudian sangat bermacam macam, ada yang digunakan sebagai pertandingan, ada juga yang menjadi bagian dari sebuah upacara hingga yang memang benar benar diperuntukkan mencari uang instan. Salah satunya adalah perjudian kartu Spirit. Spirit adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan maksimal 5 orang. Jumlah kartu yang dimainkan itu sebanyak 28 lembar kartu yang memiliki nilai nilai disetiap masing masing kartunya. Pemain mempertaruhkan nilai dari dua kartu yang mereka pegang dengan kartu yang dipegang oleh seorang bandar.

Penyampaian kritik mengenai kasus kasus yang terjadi saat ini dapat melalui media yang beragam, mulai dari social media hingga disampaikan melalui sebuah karya, salah satunya adalah melalui film. Penyampaian pesan melalui sebuah film terbukti cukup efektif dikarenakan pesan yang didapatkan penonton mampu tervisualkan dan terdengar dengan jelas.

Dengan genre menggunakan genre thriller tentunya teknik pengambilan gambar juga sangat penting untuk mendukung dalam membantu meningkatkan adegan dalam filmnya. Salah satunya menggunakan pengambilan gambar dengan teknik handheld karena pada dasarnya penerapan teknik kamera dinamis memiliki sifat flexible dan bergerak bebas mengikuti alur cerita. Teknik ini menciptakan suasana intim dan emosional, memungkinkan penonton merasakan setiap momen dengan kedalaman yang lebih nyata. Teknik kamera ini dipilih oleh penulis sebagai elemen visual utama untuk mendukung narasi yang penuh ketegangan emosional.

Menurut Rea dan David, *Handheld camera work brings a special dynamism to a scene. A slight movement in the camera, especially if the angle is from a character's point of view, adds both realism and tension to a shot* (Rea, Peter W dan David K. Irving, 2010:175). Dapat diartikan bahwa handheld bekerja dengan membawakan maksud dinamis pada sebuah adegan. Dengan pergerakan kamera, terutama pada sudut pandang dari tokoh, sehingga menambahkan kesan nyata dan ketegangan setiap *shot*. Agar efek dramatik ketegangan diperoleh, sehingga perlu adanya pergerakan kamera yang dinamis atau mengguncang, sehingga dapat mempertinggi kesan realitas dengan mengikuti tokoh yang bergerak. Menurut Boggs, Gerakan gerakan kamera yang terantuk-antuk tidak teratur mempertinggi kesan realitas yang diperoleh melalui sudut pandang subyektif dari seorang tokoh yang berada dalam keadaan bergerak.

Dalam buku *Cinematography theory and practice* milik Blain Brown edisi ke-4 halaman 7 "*Camera Movement* adalah alat yang sangat kuat dalam pembuatan film; faktanya, film adalah salah satu dari sedikit bentuk seni yang memanfaatkan gerak dan waktu, dengan tari jelas menjadi bentuk lain. Urutan pembukaan dari mahakarya Orson Welles, *Touch of Evil* (Gambar 1.15), adalah contoh yang luar biasa tentang penggunaan gerakan untuk tujuan bercerita yang penting. Pengambilan gambar sepanjang 3½ menit ini sering dianggap sebagai pergerakan kamera yang memukau, tetapi pemahaman ini melewatkan inti sebenarnya. Dalam satu pengambilan gambar yang panjang, Welles menunjukkan kepada kita sebuah bom yang sedang dipasang, memperkenalkan karakter utama, menjelaskan situasi mereka, lokasi mereka, dan apa yang mereka lakukan. Di akhir pengambilan gambar, bom tersebut meledak, menciptakan rasa bahaya dan ancaman dalam situasi mereka." Jadi bagaimana teknik pergerakan kamera sangat mempengaruhi bagaimana visual diciptakan untuk mendukung cerita dalam film. Pergerakan *Handheld* sendiri menurut Blain Brown (Brown, 2022: 346), bahwa pergerakan kamera dapat memberikan dan mengikuti emosi tergantung dari tujuan cerita. Efek guncangan gambar disebabkan oleh teknik *handheld camera*, menambah irama atau pacing pada pergerakan kamera menjadikan perubahan pada tingkat

kecepatan gambar. Menurut Blain Brown (Brown, 2022: 346) bahwa pergerakan kamera dapat memberikan dan mengikuti emosi tergantung dari tujuan cerita. Efek guncangan gambar disebabkan oleh teknik *handheld camera*, menambah irama atau pacing pada pergerakan kamera menjadikan perubahan pada tingkat kecepatan gambar. Pacing adalah kecepatan dari guncangan atau goyangan dari camera, goyangan besar terjadi apabila ketegangan besar terjadi pada cerita film ini dan guncangan akan semakin kecil apabila ketegangan pada cerita sudah selesai, seperti musik sedih umumnya menggunakan irama pelan begitu juga sebaliknya musik senang akan menggunakan irama lebih cepat. Sementara teknik *handheld* dengan pacing lambat sering kali digunakan disaat unsur dramatik sedih, ngeri, susah, takut, dan. Sehingga diharapkan dengan penerapan teknik *handheld* pada film pendek berjudul *Unpaid Souls* mampu meningkatkan emosional penonton dan menambah ketegangan yang terjadi dalam film ini.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Dalam mewujudkan produksi film ini penulis melakukan metode penciptaan yang dibagi menjadi 3 tahapan atau urutan yang dimulai dari development, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi.

1. Pra produksi

Tahapan pertama adalah proses Pra Produksi. DOP atau *Director of Photography* memiliki peranan penting. Pada tahap ini, penulis melakukan brainstorming bersama dengan kepala tim produksi termasuk sutradara untuk mendapatkan hasil terbaik untuk persiapan produksi dari segi penataan kamera menggunakan sistem *workflow* untuk melaksanakan tahap pra-produksi hingga pasca produksi secara sistematis. Pada tahap ini, peneliti melakukan pembuatan *shotlist* untuk menjadikan patokan pada saat tahap produksi nanti. Tahapan ini juga adalah Persiapan sebelum kamera mulai merekam. Hal ini mencakup perencanaan, perancangan, dan pengaturan semua elemen yang diperlukan untuk produksi sebuah film. Pengembangan ide dilakukan secara bersama-sama dan saling masukan serta ide lintas

tim dilakukan sesuai disiplin ilmu yang dianut hingga disiplin ilmu yang dikuasai. Proses ideasi pertama kali dilakukan pada tahap pengumpulan data. Tujuan pengumpulan data adalah untuk memperoleh data valid yang nantinya dijadikan acuan dasar pada saat melakukan *brainstorming* ide untuk tahap selanjutnya. Pada tahap ini juga, seorang DOP atau *Director of Photography* melakukan mengumpulkan alat yang digunakan, test shot, test cam dan recce.

A. Ketersediaan alat

Untuk alat alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan kreatif, kami menggunakan alat yang dimiliki oleh Movie Studio Bali. Dalam persiapan alat alat yang akan digunakan, penulis bersama tim melakukan pengajuan proposal kepada pihak Movie Studio Bali, yang dimana biasa disebut pitching. Dari proses pitching ini, pihak Movie Studio Bali berkenan memberikan bantuan berupa pemberian diskon untuk keseluruhan alat sebesar 88%, dengan persyaratan, pihak Movie Studio Bali menjadi Eksekutif Produser dalam pembuatan film ini. Selain Movie Studio Bali, pihak lain yang memberikan bantuan alat berupa peralatan tim produksi, yaitu Maher Film Support.

B. Test shot

Test shot adalah bagian penting dalam pra-produksi film yang berfungsi untuk mengevaluasi komposisi visual, pencahayaan, blocking, hingga pergerakan kamera sebelum pengambilan gambar utama. Tujuan dari *test shot* sendiri adalah mengevaluasi apakah estetika yang diinginkan (komposisi, pencahayaan, warna) sesuai dengan visi sutradara dan DOP, lalu mengidentifikasi potensi masalah teknis atau logistik, seperti framing, pergerakan kamera, atau blocking pemain, dan Memastikan tampilan keseluruhan tetap seragam sepanjang film.

C. Test Cam

Test Cam pada tahap ini penulis sebagai sinematografer bersama asisten kamera melakukan penyesuaian terhadap alat dan melakukan simulasi penggunaan alat dan rigging alat yang akan digunakan. Penulis menggunakan kamera Kinefinity MAVO LF - 6K Large Format Cinema Camera dan jajaran lensa Anamorphic dari BLAZAR dengan T-stop 2.0 dengan focal length 45,65,100 mm yang di peroleh dari Movie Studio Bali sebagai *executive producer*. Saat melakukan tes kamera penulis menyesuaikan proses kerja yang akan dilakukan bersama dengan asisten kamera. Menetapkan resolusi dan penggunaan alat yang dipilih untuk menunjang kebutuhan gambar pada saat produksi karena itu adalah hal yang sangat penting dilakukan sebelum produksi dilakukan, yang nantinya berguna untuk menghindari hal-hal yang beresiko atau kesalahan saat mengatur kamera saat produksi. Hal itu akan menyebabkan proses pasca produksi banyak mengalami masalah. Dan jika dilakukan dengan baik, test cam akan membantu mengurangi masalah selama produksi utama dan memastikan efisiensi di lokasi syuting.

D. Recce

Recce berguna untuk menentukan berbagai hal teknis di lapangan. Dimulai dari tim kreatif yang perlu membandingkan visi kreatifnya dengan kondisi aktual lapangan. Sampai tim produksi yang harus menentukan berbagai hal teknis agar produksi berjalan lancar. Pada produksi ini penulis dan tim produksi melakukan reka adegan dan mencari komposisi yang pas sesuai dengan kebutuhan cerita.

2. Produksi

Tahapan yang kedua adalah proses Produksi. Proses Produksi adalah tahap eksekusi dimana audio beserta visual sudah harus diambil. Penata gambar langsung turun ke lapangan dengan alat dan konsep yang sudah ditetapkan secara matang yang dilakukan pada saat pra-produksi.

Dengan bekerjasama dengan divisi penata gambar dan proses produksi berjalan dengan semestinya menyesuaikan dengan perencanaan, budgeting dan waktu yang sudah ditetapkan. Selama proses produksi, penulis bertindak sebagai seorang DOP dan bertanggung jawab untuk menerjemahkan naskah ke dalam bentuk visual. Pada tahap ini, penulis memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan suatu gambaran yang tidak bermakna dan mampu membangkitkan emosi penonton. Di sinilah penata gambar bekerja menggunakan alat dan konsep yang dibuat pada proses pra produksi sebelumnya. Melalui kolaborasi dengan kamera, pencahayaan, artis, dan tim departemen, *storyboard* digunakan sebagai panduan utama untuk menangkap setiap gambar yang kemudian dirangkai dalam proses pasca produksi.

3. Pasca Produksi

Yang terakhir adalah proses Pasca Produksi. Pada tahapan ini gambar yang sudah direkam pada proses produksi akan diolah sepenuhnya oleh editor yang bertugas dalam pasca produksi ini. Gambar tersebut akan di jarit dan dirangkai dengan berpatokan kepada *camera report* yang sudah dibuat pada saat proses produksi. Pemilihan gambar yang baik dan tidak sudah tercatat didalamnya, sehingga team yang bertugas pada pasca produksi ini dapat bekerja dengan baik dan sesuai alur dengan berpatokan kepada *camera report* tersebut. Bagian pasca produksi ini merupakan bagian penentu akhir dari karya tersebut bisa dikatakan berhasil atau tidak. Tidak heran jika penyunting gambar disebut sebagai sutradara kedua karena pada tahapan ini gambar yang tidak baik dapat diperbaiki dan dipilah sesuai dengan konsep dasar yang dibuat. Sehingga hasil yang di keluarkan diharapkan mampu dalam penyampaian makna dan konsep yang sudah disusun di awal. Pada tahapan pasca produksi penulis sebagai sinematografer memiliki kewajiban untuk berkoordinasi dengan editor untuk menentukan pemilihan *shot* dan warna pada filmnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

Karya film pendek *Unpaid Souls* ini merupakan sebuah karya yang ditujukan sebagai karya tugas akhir penulis dalam program studi Produksi Film dan Televisi di Institut Seni Indonesia Denpasar. Film pendek ini mengambil inspirasi dari kehidupan yang terjadi di masyarakat mengenai perjudian yang berujung pada tindak kekerasan dan kejahatan. Konsep visual tidak hanya mencakup

elemen-elemen estetika. Tetapi bagaimana memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan dan merangsang emosi penonton untuk membangun suasana dramatik. Teknik *Handheld* berperan penting dalam menciptakan ketegangan dan suasana yang terjadi dalam film ini, yang dimana akan meningkatkan unsur dramatik yang ada.



Gambar 1. Poster "Unpaid Souls"
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Pembahasan

Film *Unpaid Souls* dirancang melalui proses diskusi yang panjang dengan seluruh tim produksi serta menyesuaikan dengan idealis sutradara sehingga pada proses penciptaan karya tidak terjadi miskonsepsi dan mispersepsi. Adapun sebagai pendukung penciptaan penulis mengambil referensi dari beberapa film sebagai referensi *shot*, artistik dan alur cerita. Dengan mengangkat perjudian yang terjadi di masyarakat. Permainan tersebut adalah permainan kartu domino yang dikenal oleh masyarakat Bali sebagai Spirit. Permainan spirit ini tentang permainan besar besaran nilai kartu antara pemain dengan bandar. Pemain akan mempertaruhkan nilai kartu yang mereka pegang dengan bandar berupa sejumlah uang. Dari sini dapat disimpulkan bahwa permainan ini termasuk ke dalam permainan judi. Berdasarkan hal tersebut, penulis beropini bahwa setiap permainan apapun bentuknya, jika dalam permainan tersebut ada unsur mempertaruhkan barang berharga akan disebut sebagai perjudian. Hal yang menjadi keresahan adalah seluruh permainan yang awalnya menjadi media hiburan penghilang kejenuhan menjadi sebuah alat perjudian, yang dimana mampu diciptakan dalam

kondisi apapun oleh siapapun. Inovasi penulis dengan pengkombinasian unsur perjudian yang berujung kematian dengan penerapan teknik kamera *handheld* sebagai pendukung unsur dramatik yang memungkinkan penonton bisa merasakan lebih jelas akan ketegangan yang terjadi selama film. Semua proses ini telah terdokumentasi dengan baik dari awal hingga akhir, sehingga karya ini dapat dikatakan otentik.

Penulis menerapkan penggunaan teknik kamera *Handheld* yang akan berperan membentuk emosi antara pemain dan penontonnya. Selain melalui *Handheld* pada film ini juga didukung dengan teknik pengambilan gambar yang lainnya. Sebagaimana pemilihan sudut pandang memberikan penekanan bahwa dengan pemilihan sudut pandang kamera yang seksama bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita film (Mascelli Joseph V, 2010:1). Sehingga penempatan sudut pandang dan pergerakan *Handheld* pada pengambilan gambar berpengaruh untuk menghasilkan visual yang mendukung untuk mewakili penonton untuk merasakan ketegangan dari kemunculan konflik dalam cerita film serta mempertinggi visualisasi dramatik. Berdasarkan uraian di atas, permasalahannya adalah bagaimana pengambilan gambar *Handheld* dapat membentuk ketegangan yang diterapkan pada film pendek yang bergenre thriller yang berjudul *Unpaid Souls*.

Handheld Menurut Blain Brown (Brown, 2022: 346) bahwa pergerakan kamera dapat memberikan dan mengikuti emosi tergantung dari tujuan cerita. Efek guncangan gambar disebabkan oleh teknik *handheld camera*, menambah irama atau pacing pada pergerakan kamera menjadikan perubahan pada tingkat kecepatan gambar. Pacing adalah kecepatan dari guncangan atau goyangan dari *camera*, goyangan besar terjadi apabila ketegangan besar terjadi pada cerita film ini dan guncangan akan semakin kecil apabila ketegangan pada cerita sudah selesai.

Untuk mendukung unsur dramatik, lighting juga harus berpengaruh dalam menyelaraskan *shot* yang akan dilakukan. Dalam film ini ada beberapa hal yang digunakan sebagai pendukung unsur dramatik juga seperti :

Kontras Tinggi : Dalam gambar, terlihat ada area gelap yang dominan dengan sedikit sumber cahaya terang yang menciptakan bayangan tajam dan misterius.

Dramatis dan Mengerikan : Low key lighting sering digunakan untuk menciptakan suasana tegang, mengintimidasi, atau menyeramkan, yang cocok

untuk karakter seperti dalam gambar ini (topeng yang mengesankan karakter misterius).

Sumber Cahaya Terbatas : Cahaya yang digunakan tampaknya berasal dari satu atau dua sumber cahaya utama, diarahkan untuk menonjolkan subjek (wajah karakter) dan meninggalkan area di sekitarnya dalam kegelapan.

Nuansa Sinematik : Teknik ini sering digunakan dalam genre seperti thriller, horor, atau film noir untuk meningkatkan mood dan visual.

Tujuan penggunaan teknik ini diantaranya Menonjolkan elemen emosional atau karakter dominan dalam adegan. Mengarahkan perhatian penonton pada detail tertentu (dalam hal ini, wajah bertopeng, pistol di meja). Membantu membangun atmosfer yang mendukung narasi cerita, seperti ketegangan atau ancaman. Sebagai seorang mahasiswa film yang mengambil jobdesk sebagai Seorang Sinematografer atau *Director of Photography*, penulis menggunakan teknik pengambilan secara *handheld* untuk mendukung gaya penyutradaraan dari sutradara yaitu *Hitchcockian*, yang mengedepankan ketegangan, visual simbolis, dan narasi yang penuh dengan lapisan makna tersembunyi. Karena dari itu penulis menekankan unsur dramatik dalam film *Unpaid Souls* ini.

Pada pembahasan ini penulis akan menjabarkan bagaimana *handheld* menekankan unsur dramatik yang ada pada setiap scene dalam film *Unpaid Souls* ini :

1. Penculikan Dealer pada awal scene



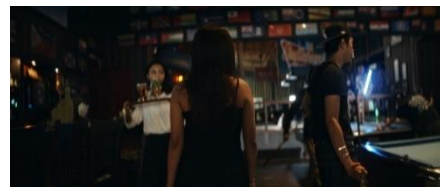
Gambar 2. *Grab still* film *Unpaid Souls*
[Sumber: Film *Unpaid Souls*]



Gambar 3. *Grab still* film *Unpaid Souls*
[Sumber: Film *Unpaid Souls*]

Scene awal yang dibuka dengan pengambilan gambar *Handheld*, memperlihatkan Dealer yang sedang diikat oleh seseorang dan mengancamnya, lalu Dealer ketakutan dan memohon pada orang itu untuk melepaskan pacarnya. Dalam *scene* awal ini dibuka dengan *shot Handheld* dengan *track in* menuju ke arah wajah Dealer lalu memperlihatkan pacarnya yang sedang diikat dan orang yang sedang mengikatnya. Disini penulis ingin menekankan emosional karakter dalam *scene* ini dan menekankan ke penonton rasa tegang dan takut yang dirasakan oleh Dealer Ketika dia diikat bersama pacarnya. Pergerakan kamera *handheld* yang dinamis dapat menimbulkan sedikit guncangan untuk menekankan proses kejadian yang sedang dialami Dealer dalam keadaan panik dan takut. Adegan ini juga merupakan awal mula bagaimana Dealer menjadi kejam.

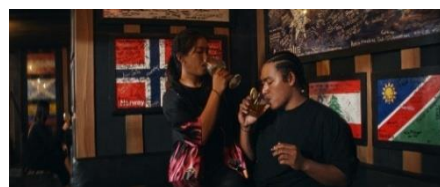
2. Penggambaran Suasana Bar dan Perjudian



Gambar 3. *Suasana bar*
[Sumber: Film *Unpaid Souls*]



Gambar 4. *Suasana bar*
[Sumber: Film *Unpaid Souls*]



Gambar 5. *Suasana bar*
[Sumber: Film *Unpaid Souls*]

Pada *scene* kedua awal memperlihatkan suasana bar. Di awal kamera mendekati seorang Wanita dari belakang yang memperlihatkan tubuh seksi dari Wanita tersebut. Wanita seksi tersebut yang berjalan melewati pria-pria yang berada disana. Disini penulis menggunakan *track in* dengan *Handheld* sebagai perasaan nafsu seorang pria ketika melihat wanita. Lalu memperlihatkan DJ yang asik bermain musik. Disini penerapan teknik

Handheld bertujuan untuk meningkatkan rasa senang dan tenang seorang DJ ketika memainkan alat musik. Di lain sisi terlihat seorang wanita yang sedang dipangku oleh seorang pria, disini penerapan teknik *Handheld* bertujuan untuk memberikan kesan intim yang dirasakan keduanya. Penggunaan pengambilan gambar *Handheld* disini bertujuan untuk memperlihatkan rasa senang, tegang, gelisah, romantis yang campur aduk dirasakan oleh orang dalam bar. Dalam suasana seperti bar yang sibuk dan informal, *Handheld* mencerminkan ketidakteraturan dan energi dari lingkungan tersebut.



Gambar 6. Perjudian di bar
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Pada scene kedua juga yang merupakan adegan ketika kelima karakter utama sedang berjudi di bar. Disana memperlihatkan Jack, Joker, Ace, King, dan Queen. Dalam adegan ini banyak emosi yang terjadi mulai dari senang, tegang, dan emosi. Disini joker mengalami kekalahan dan selalu di tertawakan, Joker akhirnya menghabiskan seluruh uangnya tentu saja teman-temannya makin tertawa. Dalam adegan Joker yang menyerahkan uangnya sepenuhnya dalam taruhan tersebut, lalu kamera berpindah ke arah Ace yang menertawakan Joker. Dalam *shot* ini penulis ingin penonton merasakan perpindahan emosi ketegangan Joker kearah Ace yang santai dan menertawakan Joker.



Gambar 7. Perjudian di bar
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Lalu ketika Queen datang menghampiri joker, dengan nada lembutnya dia meremehkan joker, disini joker merasa sangat kesal karena diremehkan oleh Queen. Disini penulis ingin menekankan bagaimana rasa emosi dan kesal yang dirasakan Joker ketika diremehkan oleh Queen.

3. Dealer Bersiap untuk menculik semua player



Gambar 8. Emosi Dealer
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Pada *Scene* ini Dealer yang meratapi foto pacarnya, lalu ia mengenakan penutup matanya, dan pergi membawa tongkat *baseball*. Pada pengambilan gambar disini memiliki perbedaan intensitas gerakan *Handheld* yang digunakan penulis. Pada *shot* awal penulis hanya menggunakan *Handheld* yang lambat untuk memperlihatkan emosi awal yang dirasakan Dealer belum meningkat.



Gambar 9. Foto pacar Dealer
[Sumber: Film Unpaid Souls]



Gambar 10. Dealer berangkat untuk menculik
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Lalu ia melihat foto pacarnya dan mengikat matanya yang terluka bekas dicolok menggunakan rokok oleh Joker pada awal film. Setelah itu dia pergi membawa tongkat *baseball* yang dimana scene ini sebagian besar memperlihatkan aksi dan emosi dari Dealer yang sangat kesal karena judi yang membuatnya harus diperbudak oleh Joker. Dari adegan tersebut perubahan dari awal *shot* sampai setelah ia melihat foto pacarnya, gerakan kamera dari memiliki getaran lambat sampai cepat berguna untuk memberikan penekanan perubahan emosi yang meningkat dirasakan oleh Dealer.

4. Penculikan



Gambar 11. Penculikan King
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Dalam scene pertama dari penculikan memperlihatkan King dan Joker sedang diculik, disini king mabuk dan joker mengajaknya masuk ke dalam sebuah mobil. Pengambilan gambar dilakukan secara *Handheld* untuk dapat menciptakan perasaan tegang, panik, atau chaos, sesuai dengan suasana adegan penculikan.



Gambar 12. Penculikan Ace
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Pada scene ini Ace yang sedang melakukan oral sex, disekap dari belakang oleh Dealer. Sama seperti adegan sebelumnya yaitu penculikan, pengambilan gambar dilakukan secara *Handheld* untuk dapat menciptakan perasaan tegang, panik, atau chaos, sesuai dengan suasana adegan penculikan.



Gambar 13. Penculikan Jack
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Scene ini adalah penculikan Jack yang di pukul dari belakang oleh Dealer, tentunya pengambilan gambar dilakukan secara *Handheld* untuk dapat menciptakan perasaan tegang, panik, atau chaos, sesuai dengan suasana adegan penculikan.



Gambar 14. Penculikan Queen
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Pada scene ini yaitu penculikan Queen, sama seperti sebelumnya pengambilan gambar dilakukan secara *Handheld* untuk dapat menciptakan perasaan tegang, panik, atau chaos, sesuai dengan suasana adegan penculikan. Dalam adegan ini penulis ingin benar-benar ingin menampilkan bagaimana keosnya yang terjadi dalam adegan ini, semua orang diculik dengan cara dipukul sampai di bius. Penulis ingin penonton merasakan ketegangan yang terjadi dalam adegan tersebut

4. Permainan pembunuhan



Gambar 15. Kematian Jack
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Pada Scene ini permainan sudah dimulai, satu peserta membuka kartunya dengan menampilkan rasa senang, tegang, dan ketakutan. Dan hasilnya Jack harus kalah dalam permainan pertama. Pengambilan gambar dalam membuka kartu sampai memperlihatkan ekspresi karakter digunakan pengambilan *Handheld* dengan *movement Tilt Up*. Tujuannya adalah agar tetap mendapatkan rasa ketegangan, dan seolah olah dari mata seseorang yang melihatnya. Lalu pada saat Jack mati getaran kamera terasa lebih cepat untuk menimbulkan rasa panik yang di rasakan oleh Jack.



Gambar 16. Kematian King
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Pada scene ini adalah dimana King kalah dalam permainan ini dan berakhir dengan setruman Listrik dengan daya tinggi yang membuatnya tidak bernyawa. Penerapan teknik kamera *Handheld* yang membantu membuat ketegangan dari karakter yang ada, yang dimana penonton bisa merasakan ketakutan yang dirasakan masing-masing orang.



Gambar 17. Kematian Queen
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Dalam *scene* ini adalah kematian dari Queen. Disini diawali perdebatan antara Queen dan Ace, yang berujung mereka mengandalkan keberuntungan mereka, tetapi akhirnya Queen lah yang harus mati karena Ace mendapatkan Triple. Pergerakan *Handheld* diawali dari framing Ace lalu menuju ke Queen digunakan sebagai menambah momen tegang antara keduanya karena mereka berdebat pada adegan awal. Lalu ketika Queen mati guncangan kamera semakin bisa dirasakan untuk menggambarkan rasa takut dan panik dari Queen.



Gambar 18. Kematian Ace
[Sumber: Film Unpaid Souls]

Pada *scene* ini adalah dimulai kemarahan Ace yang memintanya untuk bebas karena teman-temannya sudah mati semua, tetapi tidak semudah itu, Ace akhirnya tetap mati dibunuh. Penerapan *Handheld* digunakan sebagai meningkatkan rasa marah dan takut yang dirasakan Ace. Intinya keseluruhan dari *scene* permainan ini adalah berujung kematian dari semua player. Penulis melakukan penerapan kamera *Handheld* yang bertujuan agar terlihat real dan penonton mampu merasakan ketegangan yang terjadi dan hal mengerikan, atau kesakitan yang dirasakan setiap karakter.

SIMPULAN

Pengambilan gambar dalam film *Unpaid Souls* secara dominan menggunakan teknik *handheld*. Teknik ini memberikan kebebasan dalam pergerakan kamera yang tidak terpaku pada alat penopang statis, menciptakan hasil visual yang dinamis dan hidup. Karakteristik utama dari teknik ini adalah adanya guncangan dan gerakan yang natural yang secara efektif mampu menyampaikan atmosfer yang intens kepada penonton. Dalam konteks sinematik, dinamika gerakan kamera ini tidak hanya berfungsi sebagai estetika visual semata, tetapi juga sebagai alat naratif yang

mendukung perasaan dan situasi yang terjadi dalam adegan.

Sudut pengambilan gambar yang fleksibel melalui teknik *handheld* memungkinkan kamera untuk mengikuti pergerakan tokoh secara lebih organik, mendekatkan penonton pada aksi yang berlangsung. Terutama dalam adegan yang menampilkan tokoh protagonis yang sedang melakukan suatu aksi yang penuh ketegangan, teknik ini membantu menciptakan kesan seolah-olah penonton berada langsung di tengah peristiwa tersebut. Dengan demikian, kesan realitas yang autentik semakin terasa.

Teknik *handheld* dalam menciptakan ketegangan juga dipengaruhi oleh panjang durasi *shot* dan intensitas guncangan yang ditampilkan. Guncangan yang besar dan intens akan memperkuat kesan chaos atau konflik dalam adegan, seolah meniru perasaan gelisah dan tertekan yang mungkin dirasakan oleh karakter dalam cerita. Sebaliknya, apabila pergerakan kamera lebih halus dengan guncangan yang minimal, ketegangan yang dirasakan penonton pun cenderung menurun, menciptakan suasana yang lebih tenang atau reflektif.

Melalui struktur naratif yang terbagi menjadi bagian awal, tengah, dan akhir, film ini mampu menampilkan dinamika ketegangan yang terbangun secara bertahap. Setiap teknik yang digunakan, mulai dari *camera angle*, tipe *shot*, hingga pergerakan kamera, secara sinergis mendukung pengambilan gambar dengan teknik *handheld* yang dinamis. Pada akhirnya, guncangan yang timbul dari teknik ini tidak hanya sekadar elemen visual, tetapi juga menjadi sarana yang efektif dalam menciptakan dan memperkuat konflik serta ketegangan dalam narasi film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- NUR, DZAKI MUHAMMAD, and Rosmani Sianipar. *PENGKARYAAN FILM FIKSI" DARAH TERAKHIR CLAURA" BERGENRE DRAMA THRILLER DALAM BIDANG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP)*. DZAKI MUHAMMAD NUR: 186020010. Diss. Fotografi, 2023.
- Irawan, Etsa Indra., Laelasari. 2011. *Sinematografi Panduan Usaha Mandiri*. Bandung: Yrama Widya.
- Rochmat, Zain Arifin, and Cito Yasuki Rahmad. "Pengambilan Gambar Handheld Sebagai Pembentuk Ketegangan Pada Film Modus Anomali." *Texture: Visual Art and Culture Journal* 1.2 (2018): 116-131.

- Budiana, Putu Theja, I. Gusti Ngurah Wirawan, and Gede Basuyoga Prabhawita. "PROYEK LAPANGAN "FILM BUKAN KUPU-KUPU MALAM" DENGAN PENERAPAN TEKNIK PERGERAKAN KAMERA DINAMIS." *CALACCITRA: JURNAL FILM DAN TELEVISI* 2.1 (2022): 33-40.
- Syahrul Rivaldi, Mohammad. Analisis Penggunaan Handheld Camera Sebagai Penguat Dramatik pada Film" Cahaya Dari Timur: Beta Maluku"(2014). Diss. ISI Yogyakarta, 2023.

Referensi dari buku

- Brown, Blain. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*. Routledge, 2016.
- Brown, Blain. "Cinematography Theory and Practice: Imagemaking for Cinematographers." *Directors & Videographers, Massachusetts* (2002).
- Schrader, Paul. "Camera Movement." *Film Comment* 51.2 (2015): 56.