

PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM VIDEOGAME: ANALISIS MAKNA ANGLE CAMERA PADA VIDEOGAME “THE LAST OF US PART II”

Muhammad Zidny Attalathariq Syah¹, Dimas Satrio Wijaksono²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

zidnya@students.telkomuniversity.ac.id¹, dimassatrio@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak. Dewasa ini bermunculan media baru atau *New Media* yang merupakan media komunikasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, isinya dapat bersifat teks, suara dan konten audiovisual seperti contohnya *Videogame*. Melalui *videogame* kita bisa tahu pesan apa yang ingin disampaikan seperti halnya film. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan teknik sinematografi pada *videogame The Last of Us Part II* berupa analisis Makna *Camera Angle* berdasarkan teori *5c's of Cinematography* karya Joseph V Mascelli. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis dan teknik pengumpulan data dokumentasi, observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan melalui *camera angle* dapat diketahui bahwa semua jenis *Subject Size*, *Camera Height* dan *Camera Angle Type* dapat diterapkan dengan baik pada *Game The Last of Us Part II*. Dengan demikian kesimpulan yang di dapat adalah Teknik Sinematografi dapat diterapkan dalam *videogame* baik pada *gameplay* maupun *cutscene* dan memiliki makna tersendiri pada setiap *shotnya*.

Kata kunci: *camera angle*, teknik sinematografi, *videogames*

Abstract. Nowadays *New Media* are emerging, *New Media* is a media of communication which can be accessed anywhere and anytime, the content can be text, sound, and audiovisual content such as *videogames*. From *videogame* we can know what they want to convey just like films. So, the purpose of this research is to find out the application of cinematography techniques in video games *The Last of Us Part II* in the form of *Camera Angle* meaning analytics based on *5c's Of Cinematography Theory* from Joseph V Mascelli. This research uses a qualitative analysis method using descriptive analytics approach and using Documentation, Observation, and literature review as data collection techniques. The result of this study shows that through the camera angle, it can be seen that all types of *Subject Size*, *Camera Height*, and *Camera Angle Type* can be applied well on *The Last of Us Part II* games. Thus, the conclusion that can be drawn is that *Cinematography Techniques* can be applied in video games both in *gameplay* and *cutscenes* and has its own meaning in each shots.

Keywords: *camera angle*, cinematography techniques, *videogames*

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman media komunikasi dan teknologi komunikasi juga ikut berkembang dengan pesat. Media komunikasi massa terus mengalami evolusi dari media cetak lama seperti buku, koran, poster, lalu beralih ke media yang serba digital. Dengan banyaknya variasi teknologi dan media komunikasi membuat manusia saat ini mendapatkan variasi informasi dari media yang berbeda-beda. Media komunikasi juga biasa digunakan untuk menyampaikan pesan berupa cerita seperti novel dan film yang termasuk kedalam media lama. Dewasa ini bermunculan media-media baru atau *New Media* yang merupakan media komunikasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, isinya dapat bersifat teks, suara dan konten *audiovisual* seperti contohnya *Videogame*. *Videogame* saat ini sudah menjadi sebuah media komunikasi baru yang berteknologi tinggi. Media komunikasi yang berteknologi tinggi memiliki banyak fungsi yaitu : Efisiensi penyebaran informasi, memperkuat eksistensi informasi, mendidik dan mengarahkan, sebagai hiburan, dan sebagai kontrol sosial (Burgon & Huffner, 2002).

Game kini sudah menjadi media baru (*New Media*) untuk berkomunikasi serta menyampaikan pesan, dari *game* pun kita bisa tahu apa yang ingin disampaikan, ekspresi apa yang ditunjukkan, seperti halnya film. Seperti yang kita ketahui sinematografi erat hubungannya dengan film, dan sinematografi merupakan salah satu unsur utama bagaimana sebuah film dapat menyampaikan pesannya kepada penonton. Karena pada dasarnya teknik sinematografi itu merupakan syarat dan cara dalam pembuatan film yang didalamnya terdapat *angle camera*, *lighting*, *camera movement*, dan *composition*.

Saat ini sinematografi tidak hanya bisa diterapkan pada film saja, namun mulai juga diterapkan ke *video game*, selama dua abad terakhir sinematografi telah mengalami evolusi yang konstan (Eticknap, 2005) hingga kemajuan terakhir dalam sinematografi tiga dimensi dan grafik komputer seperti pada objek penelitian ini yaitu *game The Last of Us Part II*. Di penelitian ini peneliti akan memfokuskan kepada *game* yang berjudul *The Last of Us Part II*. *Game* eksklusif *Playstation 4* keluaran dari *Naughty Dog* yang dirilis Juni tahun 2020 dan masih terhitung *game* yang baru juga masih *update* hingga saat ini.

Game ini dikenal sebagai *game story driven* atau *narrative focus* yang menyajikan cerita yang mendalam serta narasi seperti film. Selain memiliki grafik yang memukau, *game* ini juga memiliki cerita yang sangat dalam serta menggunakan teknik sinematografi seperti sebuah film. Perbedaan dengan film ini lah yang ingin saya teliti, sebuah permainan video yang sangat kompleks serta proses pembuatan yang lebih lama dari film, bagaimana *game* bisa menerapkan teknik sinematografinya, apakah ada perbedaan, dan apa makna yang terkandung dalam *camera angle* yang diterapkan dan apa pengaruhnya terhadap *storytelling* di *game* ini. Teori yang digunakan adalah teori dari Joseph V. Mascelli A.s.c dari bukunya yang berjudul *Five C's Cinematography (camera angle, continuity, close up, cutting, & compositions)* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode analisis studi kasus dari Stake. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan teknik sinematografi pada *video game The Last of Us Part II* berupa analisis dari Makna *Camera Angle* didalam *video game The Last of Us Part II*.

METODE PENELITIAN

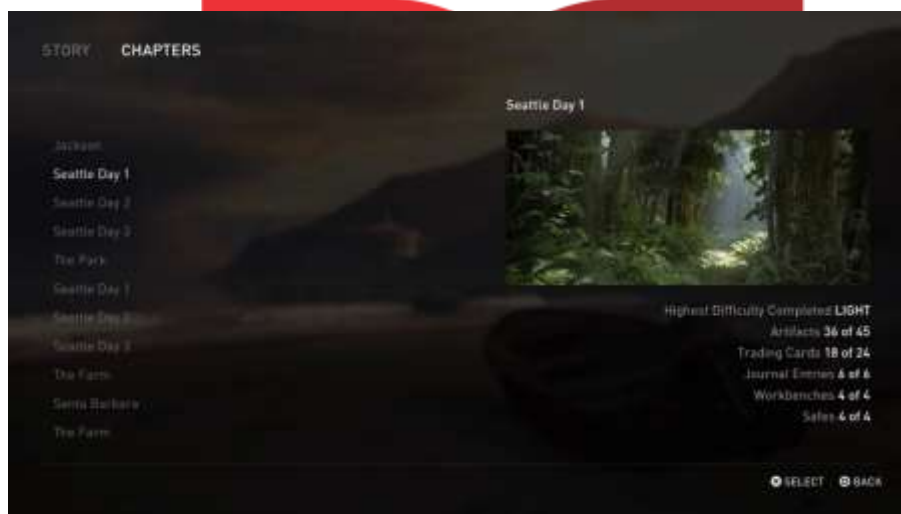
Paradigma yang digunakan pada penelitian ini adalah paradigma Konstruktivisme. Paradigma Konstruktivisme merupakan upaya untuk memahami dan menjelaskan tindakan sosial yang bermakna (Neuman, 1997). Paradigma konstruktivisme sosial adalah individu yang berusaha memaknai makna-makna yang beragam yang diarahkan pada objek atau benda tertentu (Creswell, 2016). Pada penelitian ini peneliti akan menyimpulkan temuan penelitian melalui interaksi peneliti dengan objek yang diteliti. Untuk menemukan sebuah temuan peneliti, peneliti perlu mengobservasi dan mendokumentasikan objek penelitian sehingga peneliti dapat mengkonstruksi makna dari objek tersebut.

Pendekatan deskriptif analisis adalah metode yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran terhadap objek yang diteliti menggunakan data yang telah terkumpul dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2012). Peneliti mengkaji penelitian ini dengan pendekatan deskriptif analisis karena sesuai dengan pendekatannya, peneliti akan melakukan observasi secara langsung, mencari penjelasan tentang hal yang akan diteliti melalui pengalaman dan perspektif peneliti tetapi masih terkait dengan teori yang digunakan. Melalui pendekatan ini peneliti akan menghasilkan hasil akhir penelitian dalam bentuk deskriptif.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah *Video game The Last of Us Part II* dengan Teknik sinematografi yang difokuskan pada analisis *camera angle* sebagai Objek penelitiannya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Video Game* sebagai unit analisis lebih tepatnya *Game The Last of Us Part II* dengan meneliti Teknik Sinematografinya berupa makna dari *Camera Angle* yang digunakan pada *Game* tersebut dan pengaruh terhadap penyampaian ceritanya.

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 1. Act *The Last of Us Part II*

Terdapat 13 Act pada game *The Last of Us Part II*, dari ke 13 Act tersebut untuk menyederhanakan penelitian, peneliti hanya memfokuskan pada act 2 yaitu *Seattle Day 1*. Alasan pemilihan act ini karena pada act ini merupakan act yang paling singkat yaitu selama 2 Jam 15 Menit, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengulang permainan berkali-kali. Pada Act 2 juga ceritanya difokuskan pada *main character* pada game ini yaitu Ellie. Peneliti akan meneliti dari keseluruhan *Cutscene* dan *Gameplay* dari Act *Seattle Day 1* game *The Last of Us Part II* untuk menganalisa *Camera Angle*.

Pengumpulan Data Penelitian berisi teknik pengumpulan data sehingga akan diperoleh data yang dibutuhkan untuk penelitian. menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam sebuah penelitian, karena suatu penelitian memiliki tujuan utama untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2012). Teknik Pengumpulan Data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati dan mendokumentasikan (*Screenshot*) setiap adegan yang diperlukan dari *Video Game The Last of Us Part II*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Bluray Disc Game The Last of Us Part II* sebagai sumber data utama dan menggunakan *Playstation 4* sebagai alat untuk menjalankan *Bluray Disc*-nya.

2. Observasi

Dengan teknik observasi peneliti mengamati subjek secara langsung selama proses dokumentasi dengan memainkan game *The Last of Us Part II*. Observasi dilakukan secara menyeluruh dengan menyelesaikan game *The Last of Us Part II* dari awal hingga akhir sebanyak yang diperlukan untuk pengambilan data.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk mendapatkan referensi dan sumber data dari buku, artikel, jurnal, berita dan hal lainnya yang mendukung informasi dari sinematografi dan *video game The Last of Us Part II*.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2012).

Peneliti akan meninjau teknik sinematografi dalam penyampaian cerita game *The Last of Us Part II* menggunakan kajian berdasarkan Teori sinematografi Joseph V. Mascelli yaitu *5C's of Cinematography* (*Cutting, Continuity, Composition, Close-up, dan Camera Angle*). Secara sistematis penelitian ini akan terbagi menjadi beberapa langkah, yang diantaranya adalah:

- (1) Peneliti memainkan *Game The Last of Us Part II* dan mengamati setiap *gameplay* dan *cutscene* pada game tersebut untuk mengerti alur cerita secara keseluruhan.
- (2) Peneliti mengidentifikasi dan mengklasifikasi proses *The Last of Us Part II* dalam menyampaikan ceritanya menggunakan Teknik Sinematografi yang difokuskan pada makna *camera angle* dengan menggunakan Teori *5C's of Cinematography* Joseph V. Mascelli.
- (3) Terakhir peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari analisa yang sudah dilakukan.

Dalam buku *5c's of Cinematography, Camera Angle* adalah area dan sudut pandang yang direkam oleh lensa kamera. Penempatan kamera juga dapat menentukan berapa banyak area pandang dan dapat menentukan sudut pandang dari mana penonton akan mengamati kejadian atau dalam game adalah *Player*-nya. *Camera Angle* dalam Teknik sinematografi dapat diterapkan jika terdapat tiga faktor yaitu (Mascelli, 2005):

- (1) *Subject Size*
- (2) *Subject Angle*
- (3) *Camera Height*

Camera Angle juga terbagi menjadi tipe diantaranya adalah:

- (1) *Objective*
- (2) *Subjective*
- (3) *Point of View*

Peneliti akan menggunakan *Subject Size, Camera Height* dan *Angle Type* dalam menganalisa *Camera Angle* pada game *The Last of Us Part II*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- Karakteristik Subjek Penelitian

The Last Of Us Part II adalah Video Game Action-Adventure- Survival Horror eksklusif untuk Playstation 4 yang rilis pada 19 Juni 2020 yang dikembangkan oleh *Naughty Dog Studio* dan *Sony Interactive Entertainment* sebagai *publisher*-nya. *The Last of Us Part II* disutradarai oleh Neil Druckmann.

Sumber: playstation.com



Gambar 2. *The Last of Us Part II*

The Last of Us Part II merupakan *sequel* dari game *The Last of Us* (2013) yang dirilis di Playstation 3. Game ini menerima penghargaan *Best Game Of The Year* pada ajang *The Game Awards 2020* dan *The Golden Joystick Awards 2020* dan sempat menobati sebagai game dengan penjualan terbesar pada Playstation 4. Seri game *The Last of Us* selalu menjadi game favorit para *gamer* konsol karena seri game ini terkenal mempunyai grafis visual yang memukau cerita bagaikan sebuah film, pendalaman karakter dan suasananya dapat membuat *player* seperti masuk dan merasakan langsung apa yang dirasakan oleh karakter dalam game ini.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 3. *Gameplay The Last of Us Part II*

Gameplay The Last of Us Part II mengadaptasi sudut pandang *Third Person Shooter* ditambah dengan elemen *survival horror*. Pemain game ini dapat mengontrol karakter bernama Ellie dan Abby sebagai dua karakter utama dalam game ini secara bergantian dan memiliki prespektif yang berbeda juga.

Game ini berfokus pada eksplorasi tempat serta menghabisi musuh secara diam-diam dengan persenjataan dan sumber daya yang sangat terbatas sehingga memaksa *player* harus mengeksplorasi secara keseluruhan dan melakukan *Item Management* untuk bertahan hidup dan menyelesaikan *game* ini. *Player* dibebaskan untuk memilih *Play style* sesuai dengan keinginannya. Dapat dimainkan secara perlahan dan membasmi musuh secara diam-diam atau *Stealth*, atau bisa juga dengan cara membasmi musuh secara terang-terangan dan langsung atau *Rush*.

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4. Cutsene The Last of Us

Game ini berlatar waktu 5 tahun setelah *The Last of Us* (2013) dan 25 Tahun setelah kejadian pandemi yaitu pada tahun 2038. Pandemi tersebut berupa infeksi jamur bernama *Cordyceps* yang menyerang otak yang sudah menginfeksi 60% Populasi manusia sehingga membuat manusia yang terinfeksi menjadi *Zombie* yang digame ini disebut sebagai “*Infected*”.

Game The Last of Us (2013) Mengisahkan tentang perjalanan dari Joel dan Ellie untuk menemukan vaksin demi mencegah penyebaran infeksi jamur *Cordyceps*. Pada *The Last of Us Part II* *Player* berperan sebagai Ellie, karakter utama yang merupakan manusia satu-satunya yang memiliki imunitas terhadap infeksi tersebut.



Sumber: <https://screenrant.com/last-us-2-team-abby-ellie-vote-tga/>

Gambar 5. Ellie dan Abby

Game The Last of Us Part II ini dimulai dengan kisah Ellie yang sudah berusia 19 tahun dan hidup bersama Joel di kampung halaman barunya yang berlokasi di *Jackson County*. *Jackson County* adalah tempat dimana Tommy yang merupakan adik Joel tinggal, dimana mereka juga ikut berkontribusi mengatur kehidupan di kampung tersebut untuk berpatroli dan membasmi *Clickers* yang tersisa disekitar *Jackson County*.

Kehidupan Ellie yang damai selama 5 tahun tersebut sayangnya harus terganggu akibat kelompok musuh baru bernama WLF (*Washington Liberation Front*) yang membunuh dan menyiksa Joel. Joel harus terbunuh karena WLF ingin membalaskan dendam kepada Joel yang membasmi orang-orang di gedung *FireFlies*. Peristiwa tersebut meninggalkan rasa kebencian yang sangat dalam sehingga membuat Ellie ingin balas dendam kepada seluruh anggota dari WLF sekaligus secara pribadi kepada pembunuh dari Joel yaitu Abby.

Teknik Sinematografi dan *Camera Angle*

- *Gameplay*



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 6. Shot pada Chapter 1 “The Gate”

Subject Size: Close Up

Type: Point of View

Camera Height: High Angle

Deskripsi: Tipe *camera angle*-nya adalah *point of view* yang memiliki tujuan untuk menampilkan sudut pandang dari karakter Ellie yang sedang melihat sebuah poster. Melalui shot ini pemain seperti sedang melihat poster tersebut dari sudut pandang Ellie. *High angle* pada shot ini ditujukan bukan untuk memperlihatkan kesan lemah atau terintimidasi (Mascelli, 2005), tetapi *high angle* disini digunakan untuk menyesuaikan dengan sudut pandangan Ellie yang sedang melihat poster ke arah bawah. *Subject Size* yang digunakan adalah *close up* dengan tujuan untuk melihat object secara lebih detail dan jelas (Mascelli, 2005), dalam shot ini objek tersebut adalah poster sehingga pemain dapat mengerti informasi yang terdapat pada poster tersebut lebih detail dan jelas.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 8. Shot pada Chapter 3 “Eastbrook Elementary”

Subject Size: Medium Shot

Type: Subjective

Camera Height: Low Angle

Deskripsi: Adegan pada shot ini memperlihatkan Dina yang sedang diserang oleh anggota WLF juga memperlihatkan tangan Ellie yang sedang diikat pada besi namun sedang mencoba untuk memotongnya dengan seriphan kaca untuk menyelamatkan Dina. Adegan ini merupakan adegan yang dramatis dan mencekam karena pemain dibuat tegang dengan diperlihatkannya dua peristiwa sekaligus yang berbahaya dan darurat. Hal tersebut didukung oleh *medium shot* untuk memperlihatkan tangan Ellie yang sedang memotong tali dengan jelas tetapi

juga menunjukkan Dina yang sedang diserang oleh anggota WLF secara jelas dari jarak yang tidak terlalu jauh. Penggunaan *Subjective* pun membuat pemain seolah-olah ada dalam adegan tersebut dan sedang ikut membantu Ellie memotong tali tapi tidak dari sudut pandang Ellie sehingga pemain ikut merasakan ketegangan yang dirasakan Ellie. *Low angle* sewajarnya digunakan untuk membuat *object* terlihat lebih besar atau lebih kuat (Mascelli, 2005), tetapi *low angle* pada shot ini digunakan untuk melihat tangan Ellie dari bawah sejajar dengan tanah.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 10. Shot pada Chapter 5 “Channel 13”

Subject Size: *Medium Long Shot*

Type: *Subjective*

Camera Height: *Low Angle*

Deskripsi: Pada adegan ini Ellie baru menemukan gedung *Channel 13* yang merupakan markas dari organisasi WLF. Penggambaran sebuah gedung yang tinggi tergambarkan dengan penggunaan *camera angle*-nya. *Subject Size*-nya adalah *medium long shot* karena shot ini memperlihatkan objek dan lokasinya yaitu Ellie yang sedang berada di sebuah gedung *channel 13* tetapi dengan jarak yang lebih dekat, karena Ellie terlihat hanya kepala sampai dada sedangkan gedungnya terlihat dari atas sampai bawah. *Camera Height*-nya adalah *Low angle* untuk menunjukkan gedung yang tinggi dengan cara kamera dicondongkan keatas (Mascelli, 2005). Dengan menggunakan tipe *angle camera Subjective* membuat pemain ikut merasakan dan menyakiskan pandangan Ellie pada gedung *channel 13* tetapi tidak dari sudut pandang Ellie secara langsung karena kamera diposisikan pada belakang tubuh Ellie.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 11. Shot pada Chapter 6 “The Tunnel”

Subject Size: *Medium Shot*

Type: *Objective*

Camera Height: *Dutch Angle*

Deskripsi: Adegan ini menunjukkan kejadian Ellie yang tergigit oleh *Clickers*, sehingga menyebabkan luka yang cukup parah. *Shot* ini memanfaatkan *camera angle* untuk membuat kesan menakutkan terancam dari sudut pandang penonton. Hal tersebut tergambarkan dari penggunaan *dutch angle* yang difungsikan untuk menunjukkan sesuatu yang salah seperti adegan kekerasan yang dilakukan oleh *clickers* terhadap Ellie. Tipe *camera angle objective* membuat pemain harus menyakiskan Ellie yang sedang terkena serangan *clickers* dari sudut pandang pemain secara langsung. *Subject size* yang digunakan adalah *Medium shot* karena pada *shot* ini Ellie dan *Clickers* terlihat dari atas kepala hingga pinggang.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 12. *Shot pada Chapter 7 "The Theater"*

Subject Size: *Medium Shot*

Type: *Objective*

Camera Height: *Eye Level*

Deskripsi: Pada adegan ini Ellie kembali memainkan gitarnya dan membawakan sebuah lagu yang mengingatkannya kepada Joel. *Shot* ini menunjukkan sesuatu yang wajar dan normal dengan didukung oleh *camera angle* yang menggunakan *camera height Eye level*. *Eye level* digunakan dengan menempatkan kamera sejajar dengan mata objek sehingga menggambarkan kejadian yang wajar, normal tidak inferior atau superior (Mascelli, 2005). Tipe *camera angle objective* digunakan agar pemain dapat menyakiskan Ellie memainkan gitar seperti layaknya penonton dari sudut pandang pemain secara langsung. *Subject size* yang digunakan adalah *medium shot* karena memperlihatkan Ellie dari atas kepala hingga pinggang untuk menggambarkan ekspresi Ellie, gitar, juga gerakan tangan Ellie yang memainkan gitar tanpa menggambarkan lokasi secara jelas.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 13. Shot pada Chapter 8 “The Birthday Gift”

Subject Size: Descriptive Shot

Type: Subjective

Camera Height: High Angle

Deskripsi: Pada adegan ini Ellie berhasil naik ke atas patung dinosaurus dan ingin mencoba turun dengan cara melompat ke dalam danau. *Camera angle* pada *shot* ini menggunakan *high angle* bukan untuk menggambarkan sesuatu yang lemah dan terindimidasi melainkan untuk menggambarkan jarak yang tinggi dari atas ke bawah, juga menunjukkan bahwa Ellie sedang ada diatas dan melihat ke arah bawah. *Descriptive shot* digunakan untuk mendeskripsikan kejadian melalui gerakan kamera (Mascelli, 2005). Pada *shot* ini kamera bergerak dari atas ke bawah mengikuti pergerakan dari Ellie untuk mendeskripsikan tingginya jarak Ellie melompat. *Shot* ini menggunakan tipe *camera angle* subjektif karena adanya pergerakan kamera yang mengikuti gerakan dari Ellie dari atas ke bawah sehingga penonton ikut merasakan lompat seperti Ellie.

- *Cutscene*



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 14. Shot pada Chapter 2 “Downtown”

Subject Size: Two Shot

Type: Objective

Camera Height: High Angle

Deskripsi: *Shot size* yang digunakan adalah *Two shot* karena pada *scene* ini ada dua karakter yaitu Ellie dan Dina dalam satu *frame* dan keduanya dominan (Mascelli, 2005). *High angle* pada *shot* ini berfungsi untuk menunjukkan

kontras antara posisi Ellie Bersama Dina yang lebih superior dibandingkan dengan anggota WLF yang sudah tewas. Tipe *camera angle* pada *shot* ini bertujuan agar pemain merasakan adegan tersebut dari sudut pandang pemain sendiri.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 15. *Shot pada Chapter 3 “Eastbrook Elementary”*

Subject Size: *Close Up / Over The Shoulder*

Type: *Subjective*

Camera Height: *High Angle*

Deskripsi: Berlawanan dengan *shot* sebelumnya, *close up* pada *shot* ini digunakan untuk melihat ekspresi muka Ellie yang ketakutan dan tertekan secara jelas. Dari *shot* ini kita jadi tahu posisi Ellie yang lebih lemah dari *High angle*. Pemain pun ikut merasakan Ellie yang sedang terancam dengan menggunakan tipe angle kamera *point of view* yang dilihat dari sudut pandang anggota WLF secara tidak langsung. Termasuk kedalam *over the shoulder shot* pada tipe kamera angle *Subjective* yang bertujuan untuk membangun hubungan antara dua karakter (Mascelli, 2005).



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 16. *Shot pada Chapter 4 “Capitol Hill”*

Subject Size: *Insert*

Type: *Subjective*

Camera Height: *High Angle*

Deskripsi: *shot* ini juga merupakan insert karena menunjukkan objek *close up* sebagai pelengkap. Objek pada *shot* ini adalah foto perempuan yang ditemukan oleh Dina. *Type Camera Angle Subjective* digunakan agar pemain dapat melihat foto yang Ellie pegang tetapi tidak dari sudut pandang Ellie melainkan dari sudut pandang pemain.

Penggunaan *high angle* pada *shot* ini bukan bertujuan untuk mengetahui kontras (Mascelli, 2005), tetapi hanya menyesuaikan dengan sudut pandang dari Ellie yang sedang melihat ke bawah.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 17. Shot pada Chapter 5 "Channel 13"

Subject Size: *Two Shot*

Type: *Subjective*

Camera Height: *Low Angle*

Deskripsi: *Shot* ini menggunakan *subject size two shot* karena terdapat dua objek pada *shot* ini yaitu Ellie dan Dina yang keduanya dominan (Mascelli, 2005). Tipe *camera angle*-nya adalah *Subjective* karena pada *shot* ini kamera berada pada posisi anggota WLF yang sudah tewas. Didukung juga oleh *camera height low angle* yang bertujuan untuk menampilkan Ellie dan Dina lebih superior dan dominan daripada anggota WLF yang sudah tewas.

SIMPULAN

Setelah penulis melakukan penelitian, kesimpulan yang didapat adalah:

1. Teknik Sinematografi dapat diterapkan dalam *videogame* baik pada *gameplay* maupun *cutscene*. Hal itu dapat dibuktikan dari *game The Last of Us Part II*, walaupun penggunaan Teknik sinematografi lebih sering digunakan pada bagian *cutscene*. Teknik sinematografi pada *gameplay Videogame The Last of Us Part II* tidak terlalu banyak digunakan dan cenderung lebih banyak menggunakan *Third Person View*. Terkadang juga menggunakan *objective camera* agar *player* dapat merasakan langsung adegan dan kejadian pada *game The Last of Us Part II*. Pada bagian *Cutscene game The last of Us Part II*, Teknik sinematografi selalu diterapkan dan sesuai dengan teori *5C's of Cinematography* dari Joseph V Mascelli terutama pada bagian *Camera Angle*. Melalui *camera angle* peneliti dapat mengetahui bahwa semua jenis *Subject Size*, *Camera Height* dan *Camera Angle Type* dapat diterapkan dengan baik pada *Game The Last of Us Part II* dan memiliki makna serta alasan tersendiri pada setiap *shot*-nya.
2. *Camera Angle* dapat mempengaruhi makna dari sebuah *shot* dalam *videogame*. Hal tersebut dapat dibuktikan dari *videogame The Last of Us Part II*. Sebagai contoh melalui penggunaan *Camera Height Low angle* pada beberapa *cutscene* yang dapat membuat makna sebuah karakter mempunyai posisi yang kuat, superior, dan tinggi. Lalu, dari penggunaan *Type Camera Angle Point of View* pada *gameplay* yang memiliki makna agar *player* dapat merasakan pandangan dari Ellie melalui sudut pandang Ellie secara langsung. Penggunaan *Subject Size Close Up* kepada muka Ellie atau karakter lainnya juga dapat memperkuat makna ekspresi dan emosi karakter tersebut ketika sedang merasa sedih, marah, atau bahagia.

REFERENSI

- [1] Alwasilah, C. A., 2002. Pokok Kualitatif: Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- [2] Arikunto, S., 1991. Metodologi Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Bagong, S. & Sutinah, 2006. Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif. Jakarta: Prenada Media Group.
- [4] Bungin & Burhan, 2008. Analisa Data Penelitian Kualitatif. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [5] Burgon & Huffner, 2002. *Human Communication*. London: Sage Publication.
- [6] Cicchirillo, V. J., 2020. *The Impact of Video Game Character Viewpoints and Task on Perceptions of Cognitive and Similarity Identification*. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 14(4).
- [7] Creswell, J. W., 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. 4th ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [8] Daniel, R., 2014. *Cutscenes in Computer Games as an Information System*. Springer International Publishing Switzerland, Volume 8518, pp. 1-2.
- [9] Djaouti, D. et al., 2008. *A Gameplay Definition through Videogame Classification*. Hindawi Publishing Corporation, Volume 2008, pp. 5-6.
- [10] Effendy, H., 2014. *Mari Membuat Film*. Jakarta: PT Gramedia.
- [11] Esposito, N., 2005. *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. *Research Gate*, pp. 2-4.
- [12] Eticknap, L., 2005. *Moving Image Technology - From Zoetrope To Digital*. New York: Columbia University Press.
- [13] Grace, L., 2005. *Game Type and Game Genre*. *Research Gate*, pp. 1-3.
- [14] Hamidi, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- [15] Klug, C. & Lebowitz, J., 2011. *Interactive Storytelling for Videogames*. Oxford: Focal Press.
- [16] Mascelli, J. V., 2005. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles: Silman-James Press.
- [17] Moleong, L. J., 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [18] Mukherjee, S., 2015. *Video Games and Story Telling*. New York: Palgrave Macmillan.
- [19] Muslim, 2015. VARIAN-VARIAN PARADIGMA, PENDEKATAN, METODE, DAN JENIS PENELITIAN DALAM ILMU KOMUNIKASI. *Journal UNPAK*, pp. 77-81.
- [20] Nazir, M., 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia .
- [21] Neuman, W. L., 1997. *Social Research Methods Qualitative and Quantitative*. Boston: Allyn & Bacon.
- [22] Plagge, K., 2020. *The Last of Us Part 2 Spoiler Review - Dog Eat Dog*. 25 June. <https://www.gamespot.com/reviews/the-last-of-us-part-2-spoiler-review-dog-eat-dog/1900-6417487/>
- [23] Rezi, M., 2018. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Phoenix Publisher.
- [24] Santoso, E. J., 2013. *Bikin Video Dengan Kamera DSLR*. Jakarta: Mediakita.
- [25] Semedhi, B., 2011. *Sinematografi - Videografi Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [26] Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.