

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan industri perfilman Indonesia dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan kondisi yang cenderung stabil dan berkelanjutan. Film kini tidak hanya dianggap sebagai alat hiburan semata, tetapi juga diakui sebagai media visual yang memiliki peran penting dalam menyampaikan cerita, nilai, serta pengalaman sosial yang dialami oleh masyarakat.¹ Melalui gambar, suara, dan rangkaian adegan, film membangun realitas yang dapat memengaruhi cara penonton memahami suatu peristiwa maupun karakter dalam cerita. Sehingga, penonton tidak hanya mengikuti alur cerita, tetapi juga menafsirkan makna berdasarkan bagaimana cerita itu disajikan secara visual dan suara.

Data hingga akhir tahun 2025 menunjukkan bahwa jumlah penonton film Indonesia di bioskop mencapai 80,27 juta orang, meningkat dibandingkan tahun 2024 yang mencatat 80,21 juta penonton.² Meskipun peningkatannya tidak signifikan, angka tersebut menunjukkan bahwa film nasional masih memiliki tempat di tengah masyarakat. Di tengah popularitas konten digital

¹ Ike Heppiyani, Supriyono Supriyono, dan Achmad Hufad, “Representasi Fenomena Kontrol Sosial Gosip dalam Film Pendek ‘Tilik’ (Kajian Sosiologi Sastra),” *Jurnal Sastra Indonesia*, 10.2 (2021).

² Dinny Mutiah, “Jumlah Penonton Film Indonesia Sepanjang 2025 Tembus 80,27 Juta Orang, Naik Tipis dari 2024,” *Liputan6.com*, 2026 <<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/6254302/jumlah-penonton-film-indonesia-sepanjang-2025-tembus-802-juta-orang-naik-tipis-dari-2024>>.

seperti media sosial dan platform streaming, film tetap mampu mempertahankan minat penonton berkat daya tarik visual dan narasi yang ditawarkan.

Pada tahun 2025, sebanyak 201 judul film Indonesia diproduksi dan ditayangkan di bioskop. Genre horor, drama, dan komedi menjadi genre yang paling dominan.³ Dominasi genre ini menunjukkan bahwa industri film nasional lebih sering mengadopsi pola cerita yang telah terbukti diminati oleh pasar. Dalam praktiknya, dialog sering menjadi sarana utama dalam menyampaikan informasi cerita, sementara visual berfungsi sebagai pendukung. Akibatnya, visual belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai bagian utama dalam membangun narasi film.

Situasi tersebut berdampak pada semakin terbatasnya ruang eksplorasi bagi sineas yang ingin mengembangkan pendekatan penceritaan visual yang berbeda dari film-film yang biasa ditayangkan. Jalur bioskop yang berbasis komersial mengharuskan film untuk menyesuaikan diri dengan preferensi pasar, sehingga ruang bagi eksperimen visual dan narasi yang tidak biasa semakin terbatas.⁴

Keterbatasan ini semakin dirasakan oleh sineas muda dan komunitas film. Produksi film layar lebar membutuhkan biaya besar, jaringan distribusi yang kuat, serta dukungan promosi yang memadai, sehingga tidak semua

³ Mutiah.

⁴ Adrian Zăvoianu, "Financial aspects of experimental film development (INDIE) versus mainstream film," 12 (2025).

pembuat film memiliki kesempatan yang sama untuk menampilkan karyanya di bioskop komersial.⁵ Banyak ide kreatif yang bersifat personal, reflektif, dan dekat dengan pengalaman keseharian akhirnya sulit mendapatkan ruang tayang di industri film arus utama.

Dalam konteks tersebut, film pendek hadir sebagai alternatif. Sejak awal kemunculannya, film pendek sering berada di luar arus utama industri, namun tetap menjadi wadah yang jujur bagi para pembuatnya untuk menyampaikan ekspresi mereka. Film pendek seringkali menggambarkan cerita yang dekat dengan realitas sosial. Sebelum berkembangnya internet, akses terhadap film pendek terbatas pada komunitas dan festival.⁶

Perubahan signifikan mulai terjadi seiring dengan berkembangnya teknologi digital dan internet. Kehadiran kamera digital mempermudah proses produksi film pendek di seluruh Indonesia. Selain itu, platform internet berbasis video *streaming* dan video *on demand* membuka ruang distribusi yang lebih luas bagi film pendek. Film-film tersebut dapat ditampilkan dan diakses oleh publik tanpa harus bergantung pada bioskop atau agenda festival tertentu.⁷ Kondisi ini menjadikan film pendek sebagai bagian dari budaya visual digital yang terus berkembang.

⁵ Cici Eka Iswahyuningtyas dan Mochammad Fadjar Hidayat, "Strategi Dan Tantangan Dalam Distribusi Dan Eksibisi Film Secara Konvensional Maupun Digital Di Indonesia," *Jurnal Komunikasi*, 13.1 (2021) <<https://doi.org/10.24912/jk.v13i1.10033>>.

⁶ Lulu Hendra Komara, "Potensi Film Pendek Di Era Internet," *IKONIK : Jurnal Seni dan Desain*, 3.2 (2021), 48 <<https://doi.org/10.51804/ijsd.v3i2.998>>.

⁷ Komara.

Film pendek kemudian berfungsi sebagai media alternatif yang relevan dalam ekosistem perfilman Indonesia.⁸ Dengan durasi yang singkat, film pendek menuntut penyampaian cerita yang padat dan efisien. Setiap adegan dan setiap pengambilan gambar memiliki peran penting dalam membangun alur cerita dan emosi penonton.

Perkembangan platform digital juga membentuk pola hubungan baru antara film pendek dan audiens. Penonton tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga terlibat secara aktif melalui komentar, tanda suka, dan aktivitas berbagi di media sosial. Pola ini menunjukkan bahwa film pendek digital berkembang dalam budaya partisipatif, di mana audiens turut berperan dalam proses penafsiran dan penyebaran makna sebuah karya audiovisual.⁹

Dalam perspektif ilmu komunikasi, film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang menyampaikan pesan kepada khalayak melalui media audiovisual.¹⁰ Pesan yang disampaikan tidak hanya berupa informasi yang diucapkan melalui dialog, tetapi juga melalui berbagai unsur visual yang ditampilkan di layar. Melalui film, pembuat film dapat menyampaikan gagasan, nilai, pengalaman, maupun cara pandang tertentu kepada penonton.

⁸ S Thenata dan L P Santyaputri, "Penerapan Teori Semiotika Dalam Perancangan Tata Artistik Film Pendek Fiksi" Dipethuk", ... *Mahasiswa Desain Komunikasi Visual* ..., 2021, 127–34 <<https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/2999>>.

⁹ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 2006 <<https://doi.org/10.18574/nyu/9780814743683.003.0004>>.

¹⁰ Denis McQuail, *McQuail's Mass Communication Theory*, 2009 <<http://docshare04.docshare.tips/files/28943/289430369.pdf>>.

Setiap unsur yang terdapat dalam film memiliki peran dalam proses penyampaian pesan dan pembentukan makna.

Film pendek memiliki durasi yang relatif singkat, sehingga mendorong pembuatnya untuk menyampaikan cerita dengan cara yang lebih padat dan efektif. Setiap adegan dan setiap pengambilan gambar memiliki peran yang penting dalam membangun alur cerita dan emosi.¹¹ Dalam banyak film pendek, dialog digunakan secara selektif dan dipadukan dengan kekuatan visual. Dalam konteks ini, sinematografi berfungsi untuk memperdalam makna dialog melalui *Framing*, sudut kamera, dan komposisi visual yang mengarahkan perhatian penonton pada pengalaman tokoh.

Dalam kajian akademik, sinematografi dipahami sebagai bahasa visual yang berfungsi menyampaikan makna melalui gambar bergerak. Sinematografi tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis pengambilan gambar, tetapi juga dengan cara visual digunakan untuk membangun cerita. Elemen - elemen seperti sudut kamera, pencahayaan, warna, komposisi, dan pergerakan kamera memiliki peran penting dalam membentuk persepsi penonton terhadap cerita yang disajikan. Film tak akan menjadi karya seni yang baik tanpa memperlihatkan teknik sinematografi yang digunakan. Teknik sinematografi

¹¹ Rani Aryani Widjono, "PENERAPAN ENSEMBLE CHARACTERS DALAM FILM PENDEK SUMPIT," VIII.1 (2015), 32–43.

dalam film sangatlah penting, dimana dengan adanya teknik sinematografi yang baik dapat membuahkan sebuah karya seni yang indah.¹²

Dalam film, *framing* dan sudut kamera dapat mengarahkan perhatian penonton serta menentukan posisi penonton dalam cerita. Kamera berfungsi sebagai “mata” yang mewakili sudut pandang tertentu.¹³ Oleh karena itu, sinematografi menjadi bagian penting dari strategi penceritaan.

Sinematografi memiliki peran penting ketika film berupaya menghadirkan sudut pandang tertentu, salah satunya perspektif anak. Perspektif anak dalam film sangat ditentukan oleh kamera melalui representasi dunia tokoh anak secara visual. Penempatan kamera, pilihan *framing*, dan sudut pengambilan gambar digunakan untuk menyamakan posisi penonton dengan tokoh anak, sehingga kamera berfungsi sebagai mata penonton dalam memahami cerita.¹⁴ Melalui strategi visual tersebut, penonton tidak hanya mengamati tokoh anak dari luar, tetapi turut melihat dan merasakan dunia cerita sebagaimana yang dialami tokoh anak. Sehingga, sinematografi menjadi sarana utama dalam membangun keterlibatan penonton terhadap perspektif anak sebagai subjek utama dalam film.¹⁵

¹² Yudhi David Ricardo Panjaitan dan Nafisatul Hasanah, “Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Parasite,” *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 3.1 (2022), 100–126 <<https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/6556>>.

¹³ Rika Permata Sari dan Assyari Abdullah, “ANALISIS ISI PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI VIDEO KLIP MONOKROM,” 1.6 (2020).

¹⁴ Jamie Chambers et al., “Vernacular cinema, self-concept and the perceptual–conceptual shift: exploring conversations between film education and developmental psychology,” *Film Education Journal*, 6.2 (2023) <<https://doi.org/10.14324/fej.06.2.02>>.

¹⁵ Blain Brown, *Cinematography Theory & Practice* (New York: Routledge, 2016).

Film pendek yang berjudul *Little Rebels Cinema Club* karya sutradara Indonesia Khozy Rizal menjadi contoh yang relevan dalam konteks ini. Film ini terpilih dalam kategori *Generation Kplus* pada Festival Film Internasional Berlin ke-75 dan memenangkan penghargaan *Crystal Bear* untuk *Best Short Film* pada kategori tersebut pada tahun 2025. Film berdurasi 17 menit ini berlatar tahun 2008 dan mengikuti kehidupan seorang remaja bernama Doddy yang tinggal di kota kecil tanpa bioskop serta memiliki keinginan kuat untuk membuat film bersama sahabatnya.

Secara singkat, *Little Rebels Cinema Club* bercerita tentang Doddy, remaja berusia 14 tahun yang bercita-cita menjadi pembuat film. Ia gemar menceritakan alur film zombie kepada teman-temannya, tetapi selalu menyimpan bagian akhir cerita. Karena di kota tempat tinggalnya belum terdapat bioskop, Doddy berencana pindah ke Jakarta bersama keluarganya demi mengejar mimpinya. Menjelang kepindahan tersebut, ia mengajak tiga sahabatnya untuk merekam ulang adegan terakhir film zombie sebagai hadiah perpisahan. Proses ini dilakukan dengan kamera video yang harus ia pinjam dari kakaknya, Anji, yang sedang berada dalam kondisi emosional tidak stabil. Rekaman tersebut kemudian diputar di rumah Doddy dengan bantuan ibunya yang menyiapkan bioskop sederhana. Cerita ini menempatkan pengalaman

anak dan relasi pertemanan sebagai pusat narasi, dengan aktivitas membuat film menjadi medium utama dalam membangun konflik dan makna cerita.¹⁶

Keunikan film *Little Rebels Cinema Club* terletak pada penggunaan sinematografi yang secara konsisten membangun perspektif anak dalam cerita. Kamera ditempatkan sedekat mungkin dengan pengalaman tokoh utama melalui *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera yang mengarahkan penonton untuk melihat dunia dari sudut pandang anak. Penonton tidak hanya menyaksikan tokoh anak dari luar, tetapi ikut merasakan ruang, emosi, dan pengalaman yang dialami tokoh tersebut. Pendekatan visual seperti ini masih jarang ditemukan dalam film pendek Indonesia yang mengangkat perspektif anak secara konsisten melalui bahasa visual.

Selain itu, film ini juga menarik karena mengangkat pengalaman lokal Indonesia dengan pendekatan visual yang mampu diterima pada tingkat internasional. Latar kota kecil, keterbatasan akses bioskop, serta aktivitas anak-anak yang membuat film bersama menjadi representasi pengalaman keseharian yang dekat dengan realitas sosial masyarakat Indonesia. Namun, pengalaman lokal tersebut disampaikan melalui strategi visual yang kuat sehingga mampu membangun keterlibatan emosional penonton.

Penelitian ini menjadi penting karena berupaya melihat bagaimana sinematografi digunakan sebagai strategi penceritaan visual dalam

¹⁶ “Film Pendek Indonesia Menang Crystal Bear di Berlinale 2025,” *CNN Indonesia*, 2025 <<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20250301120457-220-1203817/film-pendek-indonesia-menang-crystal-bear-di-berlinale-2025>>.

membangun perspektif anak. Pemilihan sinematografi dalam penelitian ini didasarkan pada anggapan bahwa unsur visual memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman menonton serta cara penonton memahami cerita. Kamera tidak hanya merekam peristiwa secara apa adanya, tetapi juga menentukan apa yang ditampilkan, bagaimana objek diperlihatkan, dan sudut pandang yang diterima penonton. Setiap teknik pengambilan gambar memengaruhi cara penonton memahami karakter, ruang, suasana, dan konflik dalam cerita. Oleh karena itu, sinematografi dipandang sebagai bahasa visual yang mampu menyampaikan pesan dan emosi tanpa selalu bergantung pada dialog. Penelitian ini juga menarik karena tidak hanya membahas unsur visual secara terpisah, tetapi melihat hubungan *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera dalam membentuk pengalaman visual penonton terhadap cerita, khususnya dalam menampilkan perspektif anak sebagai pusat narasi.

Namun, meskipun kajian sinematografi telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada film layar lebar dan lebih menyoroti aspek visual secara terpisah, seperti warna, pencahayaan, atau jenis *shot* tertentu. Penelitian tentang sinematografi pada film pendek Indonesia masih relatif terbatas, terutama yang membahas bagaimana unsur visual bekerja secara keseluruhan dalam membangun cerita dan sudut pandang penonton. Padahal, karena durasinya singkat, film pendek sangat bergantung pada visual sebagai unsur utama untuk menyampaikan informasi secara cepat dan padat.

Penggunaan perspektif sebagai strategi penceritaan juga banyak ditemukan dalam berbagai penelitian film. Film *The Neighbors' Window*

dianalisis oleh Mujahid (2024) melalui pendekatan sinematografi yang menunjukkan bagaimana *framing* dan komposisi visual dapat membangun keterlibatan emosional penonton terhadap pengalaman tokoh.¹⁷ Film *Searching* dalam penelitian Samtrimandasari (2023) menggunakan sudut pandang *Point of View* (POV) sehingga kamera berfungsi sebagai representasi langsung dari perspektif karakter.¹⁸ Sementara itu, penelitian Suwandi dan Koswara (2025) pada film pendek Selar menunjukkan bahwa sudut kamera dapat memengaruhi cara penonton memahami posisi dan emosi karakter dalam cerita.¹⁹ Contoh-contoh ini menunjukkan bahwa perspektif tidak hanya dibangun melalui alur cerita, tetapi juga melalui strategi visual, sehingga menjadi bagian penting dalam menentukan bagaimana penonton memahami dan merasakan pengalaman naratif dalam film.

Hingga saat ini, penelitian mengenai sinematografi pada film pendek Indonesia masih banyak membahas unsur visual secara terpisah dan belum melihat hubungan antarunsur sinematografi secara menyeluruh. Padahal, dalam film, *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera bekerja bersama untuk membangun fokus visual, suasana, dan perspektif tertentu. Keterbatasan

¹⁷ Safier Mujahid, "ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR DALAM FILM THE NEIGHBORS' WINDOW: MENGGALI EMOSI MELALUI SINEMATOGRAFI," 4.2 (2024) <<https://jurnal2.isi.dps.ac.id/index.php/calaccitra>>.

¹⁸ Eka Nur Amsy Samtrimandasari, "Analisis Angle Kamera Point of View (Pov) Dalam Membangun Penceritaan Terbatas Pada Film 'Searching,'" *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 6.1 (2023), 13–24 <<https://doi.org/10.24821/sense.v6i1.9543>>.

¹⁹ Nada Anggita Suwandi dan Iwan Koswara, "Analisis Penggunaan Camera *Angle* pada Film Pendek untuk Mendukung Persepsi Karakterisasi Tokoh," *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4.2 (2025), 2402–10.

kajian tersebut menunjukkan bahwa sinematografi pada film pendek masih perlu diteliti lebih lanjut, terutama mengenai cara visual digunakan untuk membentuk pengalaman penonton terhadap cerita.

Di Indonesia, tema tentang anak juga telah diangkat dalam berbagai film, seperti *Petualangan Sherina* (2000), *Keluarga Cemara* (2019), *Dua Garis Biru* (2019) melalui sudut pandang remaja, serta *Jendela Seribu Sungai* (2023) yang menampilkan kehidupan anak dalam lingkungan sosial dan budaya lokal. Film-film tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman anak telah menjadi bagian penting dalam perfilman Indonesia. Namun, sebagian besar penelitian mengenai film-film tersebut masih lebih banyak membahas nilai pendidikan, representasi anak, konflik keluarga, atau pesan moral yang disampaikan. Penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana sinematografi digunakan untuk membangun perspektif anak pada film pendek Indonesia masih relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian mengenai sinematografi dalam membangun perspektif anak masih memiliki ruang untuk dikembangkan, khususnya pada film pendek Indonesia. Pemilihan Film *Little Rebels Cinema Club* sebagai objek penelitian tidak hanya didasarkan pada prestasi yang diraih, tetapi juga pada karakteristik visual yang dimiliki film tersebut. Berbeda dengan banyak film pendek Indonesia yang lebih mengandalkan dialog sebagai penyampai cerita, film ini secara konsisten memanfaatkan sinematografi untuk mengarahkan penonton melihat dunia dari sudut pandang tokoh anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana sinematografi digunakan dalam membangun perspektif anak pada film *Little Rebels Cinema Club*. Fokus penelitian diarahkan pada penggunaan *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera dalam membentuk pengalaman visual penonton terhadap tokoh dan cerita. Film *Little Rebels Cinema Club* dipilih karena secara konsisten menggunakan visual untuk menempatkan penonton dekat dengan pengalaman tokoh anak. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Perspektif Anak pada Film : Analisis Sinematografi Film Pendek *Little Rebels Cinema Club*”**.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Fokus penelitian ini adalah menganalisis sinematografi sebagai narator visual dalam film pendek *Little Rebels Cinema Club*. Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera dalam membangun fokusasi serta menampilkan perspektif anak melalui visual film. Selain itu, penelitian ini juga membahas bagaimana teknik sinematografi membantu penonton memahami pengalaman, emosi, dan sudut pandang tokoh anak dalam cerita.

Berdasarkan fokus tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: “Bagaimana penggunaan *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera sebagai narator visual dalam membangun perspektif anak pada film *Little Rebels Cinema Club*?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah menganalisis sinematografi dalam membangun perspektif anak pada film *Little Rebels Cinema Club*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera digunakan untuk mengarahkan pengalaman visual penonton serta menampilkan sudut pandang tokoh anak dalam cerita. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana unsur-unsur sinematografi membentuk fokusasi dan kedekatan emosional penonton terhadap pengalaman anak dalam film.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian film dan komunikasi visual, terutama dalam pembahasan sinematografi pada film pendek. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pemahaman mengenai cara unsur-unsur sinematografi, seperti *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera, digunakan untuk membangun perspektif dalam film. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang hubungan antara sinematografi dan narasi visual, khususnya melalui pendekatan naratologi film Peter Verstraten yang memandang visual sebagai bagian dari sistem penceritaan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Praktisi Film

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sutradara, sinematografer, dan pembuat film dalam memanfaatkan sinematografi untuk membangun perspektif tokoh dalam cerita. Hasil penelitian ini dapat memberi gambaran tentang bagaimana *framing*, sudut kamera, dan pergerakan kamera dapat mengarahkan pengalaman visual serta kedekatan emosional penonton terhadap karakter dalam film.

b. Manfaat Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi akademik dalam bidang studi film dan komunikasi visual, khususnya yang membahas sinematografi pada film pendek Indonesia. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam mata kuliah sinematografi, kajian film, dan komunikasi visual yang berkaitan dengan peran visual dalam membangun cerita.

c. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual dan metodologis bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji sinematografi dalam film. Hasil penelitian ini juga dapat dikembangkan untuk penelitian lain yang membahas hubungan antara visual, perspektif tokoh, dan pengalaman penonton dalam berbagai jenis atau genre film.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konsep yang digunakan pada penelitian ini, maka istilah-istilah utama dijelaskan sebagai berikut.

1. Sinematografi

Sinematografi terdiri dari dua kata *Cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Kinema* yang berarti gerakan dan *Graphoo* yang berarti menulis. Sinematografi tidak hanya berkaitan dengan proses pengambilan gambar, tetapi juga merupakan cara untuk mengubah ide, emosi, tindakan, dan makna nonverbal menjadi bentuk visual.²⁰ Melalui sinematografi, pembuat film dapat memfokuskan perhatian penonton dan menciptakan pengalaman visual yang spesifik dalam suatu adegan.

a. *Framing*

Framing merupakan teknik dasar dalam sinematografi yang berkaitan dengan cara menempatkan dan membatasi objek utama di dalam bidang gambar. Istilah *framing* berasal dari kata *frame* yang berarti bingkai. Dalam praktiknya, *framing* adalah cara membingkai subjek dengan memanfaatkan unsur visual di sekitarnya sehingga perhatian penonton terarah pada objek utama.²¹ *Framing* digunakan

²⁰ Brown.

²¹ Mei Prabowo dan Muhammad Istiqlal, Pengantar Sinematografi, 2020.

untuk mengontrol apa yang dilihat penonton dan bagaimana makna visual dibentuk dalam sebuah adegan.

b. Sudut Kamera (*Angle*)

Sudut kamera berkaitan dengan posisi kamera terhadap objek yang direkam, seperti sejajar dengan mata, lebih tinggi, atau lebih rendah dari subjek. Perbedaan posisi tersebut memengaruhi cara penonton memandang tokoh dan peristiwa dalam gambar, karena sudut kamera dapat memberi kesan kekuatan, kelemahan, kedekatan, atau jarak terhadap objek.²² Sudut kamera tidak hanya menentukan tampilan visual, tetapi juga membentuk cara penonton menafsirkan makna dan relasi visual dalam adegan.

2. Film Pendek

Film pendek dalam penelitian ini dimaknai sebagai karya film dengan durasi di bawah 60 menit yang menyampaikan cerita secara ringkas. Durasi yang terbatas membuat setiap *shot* memiliki fungsi yang penting karena pembuat film harus selektif dalam menampilkan informasi visual yang dapat ditafsirkan penonton.²³ Film pendek dipahami sebagai karya yang mengandalkan gambar untuk menyampaikan pengalaman tokoh secara jelas, seperti yang terlihat pada *Little Rebels Cinema Club*.

3. Perspektif Anak

²² Joseph V. Mascelli, "The Five C's of Cinematography," 1965.

²³ Febriany Sau, "Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Pada Peserta Didik Kelas Xii Mipa 6 Sma Negeri 1 Pontianak," *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 1.1 (2020), 1–13 <<https://doi.org/10.37905/jjll.v1i1.6917>>.

Perspektif anak merujuk pada cara film menyajikan pengalaman dunia dari sudut pandang tokoh anak. Perspektif ini dibangun melalui strategi visual seperti posisi kamera, *framing*, dan sudut pengambilan gambar yang menyelaraskan pengalaman visual penonton dengan pengalaman tokoh anak.