



Penerapan Teknik Objektive Camera Angle Dalam Membangkitkan Dramatis Film “Pulang”

Ahmad Umar Dhany
Universitas Potensi Utama

Dani Manesah
Universitas Potensi Utama

Address: JL. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Tj. Mulia,
Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241
Corresponding author: ahmadumardhany@gmail.com

Abstract: *The film "Pulang" is a short drama genre film with a family style, This film was made as an entertainment medium that can provide information to audience about a family where Karin's mother has a an illness that made him forget his memory even of his own child, however The child is still trying to take care of and make the mother's memory return to normal. The final result that will be produced is a work of fiction film entitled "Pulang" the process of taking pictures uses the application of objective techniques camera angle by using the audience's point of view so that the audience can feel the same thing experienced by Karin as the main character in this film*

Keywords: *Film fiction, Sinematografi, Objektive Camera Angle.*

Abstrak. Film “Pulang” adalah film pendek bergenre drama dengan gaya keluarga, film ini dibuat sebagai media hiburan yang dapat memberikan informasi kepada penonton tentang sebuah keluarga yang dimana ibu dari Karin memiliki sebuah penyakit yang membuat nya lupa ingatan bahkan kepada anak nya sendiri, namun anak nya tetap berusaha mengurus dan membuat ingatan ibu ya Kembali normal. Hasil akhir yang akan dihasilkan yaitu sebuah karya film fiksi berjudul “Pulang” yang proses pengambilan gambarnya, menggunakan penerapan teknik objektif camera angle dengan cara menggunakan sudut pandang penonton supaya penonton dapat merasakan hal yang sama yang di alami oleh Karin sebagai tokoh utama dalam film ini

Kata kunci: Film fiksi, Sinematografi, Objektif kamera angle.

LATAR BELAKANG

Videografi merupakan media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video. Untuk membuat videografi yang berkualitas, dibutuhkan keahlian dan pengetahuan yang mendalam mengenai proses pra-produksi dan teknik pengambilan gambar. Dalam videografi dibutuhkan teknik dasar. Teknik yang dimaksud seperti panduan untuk menghasilkan video yang lebih berkualitas sehingga layak dipublikasikan. Seorang videografer wajib menguasai teknik dasar pengambilan gambar.

Dalam karya film fiksi “pulang” ini penulis sebagai Direct of Photography mempunyai tugas penting yaitu mengembangkan tugas sutradara dalam bentuk visual sinematografi berdasarkan arahan director dan storyboard yang sudah di rancang oleh sutradara , *Direct of Photography* sering disebut melukis dengan cahaya, tugas dari seorang

Direct of Photography adalah menghasilkan gambar yang diinginkan oleh sutradara dan penulis naskah *Direct of Photography* mempunyai peran dan fungsi tersendiri dalam proses produksi sebuah film.

Objective camera Angle sebagai metode penciptaan penulis, dimana angle kamera yang digunakan adalah *medium long shot*, *long shot* dan *medium close up*. *Objective camera Angle* adalah garis titik pandang penonton yang menyaksikan peristiwa melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti seseorang yang mencuri pandang, seperti seseorang yang mencuri pandang (Joseph V. Mascelli, 2010). Videografer menata kamera objective menggunakan titik mata penonton karena peristiwa yang disajikan bukan melalui sudut pandang siapapun yang berada didalam adegan, maka camera objective tidak mewakili siapapun. Orang yang terlibat didalam film nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah ke lensa (Joseph V. Mascelli, 2010).

Penggunaan *objective camera angle* ini penulis terapkan untuk memvisualkan adegan dalam film "Pulang" yang banyak menampilkan kesedihan. Kamernya ditempatkan pada posisi POV, seperti didepan karakter, dibalik bunga, ataupun dibelakang aktor. Penempatan kamera yang tampak seperti diawasi oleh penonton tersebut, bertujuan untuk memberikan efek POV pada film dengan banyaknya adegan kesedihan pada film "Pulang" membuat tempo film terasa lebih cepat dan adegan pun terasa lebih intens.

Penerapan *objective camera angle* pada film "Pulang" juga membuat penonton seperti orang lain yang sedang melihat setiap peristiwa yang terjadi pada kehidupan karin. Pengambilan gambar dari sudut pandang orang ketiga tersebut dapat memberikan penonton rasa penasaran yang dibangun oleh cerita serta membuat penonton ikut berprihatin dan bersimpati pada karakter Karin yang merupakan karakter utama pada film "Pulang", sehingga sangatlah efektif dengan penulis menggunakan *objective camera angle* sebagai metode penciptaan dalam memvisualisasikan film "Pulang".

KAJIAN TEORITIS

A. Sinematografi

Sinematografi sebenarnya adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang asalnya dari bahasa Latin kinema 'gambar'. *Sinematografi* sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau dapat mengemban cerita (Frost, 2009: 8)

B. Videografi

Dalam kamus bahasa Indonesia, video adalah teknologi pengirim sinyal elektronik dari suatu gambar gerak. Menurut Baksin, Video merupakan seperangkat komponen media yang dapat menghasilkan gambar sekaligus suara secara bersamaan dikarenakan terjadinya gambar secara optis dan juga elektronis (Baksin,2009:23).

1. Shot

Dalam membangun sebuah scene dan pengadeganan dalam sebuah film diperlukan shot. Dibutuhkan beberapa aspek elemen yang membentuk sebuah *shot dan scene* menjadi sebuah kesatuan. Terdapat juga berbagai elemen seperti plot dan narasi dalam pembentukan *shot* ini, namun dalam segi *shot* yang difokuskan hanya dari segi visual subjek (Brown, 2016, hlm. 60).

2. Camera Angle

Camera Angle merupakan suatu sudut yang mewakili penonton. Pengambilan suatu sudut pandang kamera yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan mata penonton. Penempatan kamera merupakan sudut pandang penonton dan wilayah yang diliput dalam sebuah shot. Adapun aspek dari angle kamera antarai lain: *Angle Kamera Objektif* (objektif menggunakan titik pandang penonton), *Angle Kamera Point Of View* (Kamera ditempatkan pada sisipemain subjektif), *High Angle* (Merekam gambar dari sudut atas objek sehingga objek terlihat terekspose dari bagian atas), *Eye Level* (pengambilan gambar dengan ketinggian relative sedang), *Low Angle* (Teknik pengambilan gambar dengan memposisikan kamera lebih rendah dengan objek mata), (Mascelli, 1987: 54)

3. Objektive Camera Angle

Kamera objektif adalah melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kemera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan dilayar putih bukan sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang di filmkan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensan (Biran, 1986: 9).

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan memiliki beberapa tahap dan menjelaskan tahap proses penciptaan, tahapannya adalah: tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Berikut ini adalah penjelasan dari metode penciptaan film fiksi "Pulang"

1. Persiapan

Terdapat beberapa persiapan yang akan dilakukan sebelum proses penggarapan sebuah film, untuk itu penggarapan pada film fiksi "Pulang", pencipta selaku Sinematografi dalam penciptaan film ini, menguraikan tahap persiapan sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan beberapa sumber data yang mendukung sinematografi untuk pengerjaan film fiksi "Pulang" melalui internet, buku dan sumber-sumber lainnya.
- b. Pengumpulan data dan informasi terkait beberapa karakter melalui film film sebelumnya
- c. Menentukan konsep film yang akan dibuat seperti visual apa saja yang akan dimasukkan kedalam film tersebut.

2. Elaborasi

Setelah melakukan pengumpulan data pada konsep yang direncanakan untuk penciptaan film fiksi "Pulang" ini, Pencipta menerapkan konsep yang telah direncanakan kedalam bentuk teknik sinematografi dan memasukan teknik objektif kamera angle didalamnya yang bertujuan untuk mempermudah pada saat proses pengambilan gambar dan mempermudah penonton menyerap informasi berdasarkan teknik tersebut

3. Sintetis

Sintesis adalah tahapan pra produksi, tahapan pra produksi adalah tahapan yang terdiri dari penuangan ide, pengumpulan data dan informasi, Menyusun perencanaan, mempersiapkan produksi. Dalam proses pra produksi ini, pencipta berperan sebagai sinematografi melakukan beberapa persiapan diantaranya menyiapkan peralatan untuk melakukan pengambilan gambar yang akan digunakan seperti kamera, lensa, trippod, lighting.

4. Realisasi

Realisasi merupakan proses produksi sebuah film, dimana hal-hal yang telah direncanakan pada tahap pra-produksi mulai dijalankan. Gambar direkam sesuai dengan ide cerita yang telah dibuat. Editing dilakukan setelah gambar direkam sesuai keperluan, kemudian digabungkan untuk membuat sebuah sekuens gambar sebagai tahapan editing awal (Andi Fachruddin : 2012) Pada proses produksi ini, penulis bertanggung jawab sebagai penata 39 kamera (D.O.P) akan merealisasikan semua rancangan yang sudah

penulis buat, baik secara tertulis seperti *shortlist & ploorplan* maupun secara visual seperti, storyboard serta menerapkan *rule of thirds* untuk mengambil gambar yang menggunakan *angle camera* seperti, *medium shot, long shot, medium close up, close up,* dan *two shot*

5. Penyelesaian

Penyelesaian merupakan tahapan akhir dari proses produksi film. Tahap ini merupakan penyelesaian dari perancangan sebuah film. Pada tahap ini dilakukan editing terakhir yakni menggabungkan gambar yang telah direkam saat proses syuting sesuai dengan ide cerita, penambahan ilustrasi musik, pengaturan tone warna, memasukkan narasi (Andi Fachruddin : 2012). Adapun pascaproduksi film “Pulang” sebagai berikut:

a. *Offline Editing*

Proses penyuntingan ini hanya menyusun gambar dan audio yang telah diambil saat produksi. Gambar dan audio akan disusun sesuai dengan yang ada dinaskah.

b. *Music Scoring*

Proses pembuatan musik untuk menjadi latar dalam sebuah film. Musik ini biasanya dikerjakan oleh orang yang memang mengerti musik atas berdasarkan dari arahan sutradara.

c. *Sound Mixing*

Proses ini merupakan pengolahan antara audio dan musik sehingga 40 suaranya tidak saling bertabrakan.

d. *Editing Online*

Proses penyuntingan ini adalah penyempurnaan dari proses semua proses. Di proses ini gambar yang telah disusun pada *offline editing* akan diberi warna yang lebih bagus dan menarik sesuai dengan visi dan misi yang dibawa oleh sutradara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film “Pulang” adalah film pendek bergenre drama dengan gaya keluarga, film ini dibuat sebagai media hiburan yang dapat memberikan informasi kepada penonton tentang sebuah keluarga yang dimana ibu dari Karin memiliki sebuah penyakit yang membuat nya lupa ingatan bahkan kepada anak nya sendiri, namun anak nya tetap berusaha mengurus dan membuat ingatan ibu ya Kembali normal. Hasil akhir yang akan dihasilkan yaitu sebuah karya film fiksi berjudul “Pulang” yang proses pengambilan gambarnya, menggunakan penerapan teknik objektif camera angle dengan cara menggunakan sudut pandang penonton

supaya penonton dapat merasakan hal yang sama yang di alami oleh Karin sebagai tokoh utama dalam film ini

Premis : Semenjak kejadian 2 tahun lalu ibu Karin menderita sebuah penyakit yang membuat ibunya tidak mengingat siapapun yang ada dirumah.

Sipnosis Sudah 2 tahun Karin merawat ibunya yang sakit akibat kejadian 2 tahun lalu, namun suatu hari tanpa Karin ketahui ibunya pergi dari rumah. Akankah Karin dapat bertemu ibunya Kembali? Dan apa penyebab ibunya Karin lupa ingatan?

a. Shot List

Shot list adalah tabel yang berisikan list susunan shot pada setiap adegan sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Adapun *Shot List* yang digunakan pada saat produksi dalam film "Pulang" adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Shot List

No / Scene	Shoot view	Shoot type / camera movement
1	EXT. AREA KOMPLEK SORE HARI	Shoot type : • CAM 1 : MS + STIL CAM • CAM 2 : MCU + MOVEMENT CAM Desc : Karin mengambil dengan ragu hpnya yang daritadi berdering.
1	EXT. AREA KOMPLEK SORE HARI	Shoot type : • CAM 1 : FS + STIL CAM Desc:Karin kesal karena telponnya langsung dimatikan oleh ayahnya
1	EXT. AREA KOMPLEK SORE HARI	Shoot type : • CAM 1 : WS + LOW LEVEL + STIL • CAM 2 : MCU + MOVEMENT CAM Desc:dan lanjut berjalan mencari keberadaan Mamaknya.
2	EXT. AREA KOMPLEK SORE HARI	Shoot type : • CAM 1 : WS + EYE LEVEL + STIL • CAM 2 : CU + STRAIGHT ANGLE Desc : Karena merasa lelah dan hari sudah sore Karin duduk di bangku di depan pagar sebuah rumah.
2	EXT. AREA KOMPLEK SORE HARI	Shoot type : • CAM 2 : CU + EYE LEVEL + STIL Desc : Kamera tilt up untuk adengan flashback

3	INT. DAPUR RUMAH - PAGI HARI	Shoot type : • CAM 2 : MS + CU + MOVEMENT CAM Desc : only cam 2, visual merekam adegan memasak telur..
4	INT. PINTU KAMAR MAMAK - PAGI HARI	Shoot type : • CAM 1 : MS + EYE LEVEL + STIL Desc : Karin mengetuk pintu kamar mamaknya
4	INT. PINTU KAMAR MAMAK - PAGI HARI	Shoot type : • CAM 2 : CU + STRAIGHT ANGLE Desc : tampak depan pintu karin memasuki ruangan.
4	INT. PINTU KAMAR MAMAK - PAGI HARI	Shoot type : • CAM 1 : FS + STRAIGHT ANGLE + STIL Desc : karin meletakkan makanan di sebuah meja, lalu keluar melewati kamera
5	EXT/INT. TERAS RUMAH/DALAM RUMAH - SIANG HARI	Shoot type : • CAM 1 : FS + OSS + STIL CAM Desc : Kamera memvisual adegan karin dan ojek dan saat karin membuka pagar
5	EXT/INT. TERAS RUMAH/DALAM RUMAH - SIANG HARI	Shoot type : • CAM 2 : MS + CU + POV + FOLLOW UP CAM Desc : Kamera memvisual karin mencari keberadaan mamaknya sekitar rumah
6	EXT. AREA KOMPLEK - SORE HARI	Shoot type : • CAM 2 : CU + TILT DOWN Desc : Kamera memvisual tilt down karin kaget dengan adanya suara gembok pagar
6	EXT. AREA KOMPLEK - SORE HARI	Shoot type : • CAM 1 : MS + STRAIGHT ANGLE (act 2) • CAM 2 : OSS (act 1) • CAM 2 : OSS (act 2) Desc : Kamera memvisual cam 2 tampak bahu karin ke ekspresi ibu lalu berjalan ke arah karin, act 2 cam 1 mereka ngobrol.
7	EXT. DEPAN PAGAR – SORE HARI	Shoot type : • CAM 1 : FS + STIL CAM Desc : Kamera memvisual karin bergerak setelah ngobrol, lalu ingin membuka pagar. Dan mengajak mak nya sampai objek hilang

7	EXT. DEPAN PAGAR – SORE HARI	Shoot type : • CAM 2 : ECU + CU + MOVEMENT CAM Desc : Kamera memvisual karin bergerak setelah ngobrol, lalu ingin membuka pagar. Dan mengajak mak nya
8	EXT. DEPAN PAGAR – SORE HARI	Shoot type : • CAM 1: MS + STIL CAM Desc : Kamera memvisual karin sedang belajar, lalu mendengar suara tampan. Dan bergerak ke sumber suara
8	EXT. DEPAN PAGAR – SORE HARI	Shoot type : • CAM 2: CU + DISSOLVE (act) + STIL CAM + EYE LEVEL Desc : Kamera cam 2 only memvisual karin sedang belajar dari arah samping dan melalukan teknik dissolve in/out, lalu objek bergerak ke sumber suara
9	INT. DEPAN KAMAR ORANG TUA - MALAM HAR	Shoot type : • CAM 1: FS + STIL CAM Desc : Kamera memvisual karin sedang menguping di depan pintu, lalu karin tertunduk setelah pintu terbuka.
10	INT. DEPAN KAMAR ORANG TUA - MALAM HARI	Shoot type : • CAM 2: FS + STIL CAM + HIGH LEVEL Desc : Kamera memvisual pertengkaran yang terjadi, lalu ibu keluar.
11	INT. DEPAN KAMAR ORANG TUA - MALAM HARI	Shoot type : • CAM 1: FS + STIL CAM + EYE LEVEL Desc : Kamera memvisual tampak depan mamak dari kamar lalu berjalan sampai melewati karin, lalu jatuh pingsan
11	INT. DEPAN KAMAR ORANG TUA - MALAM HARI	Shoot type : • CAM 2: MCU + STIL CAM + EYE LEVEL Desc : Kamera memvisual tampak depan karin replek mengang ibu yang pingsan dan teriak.

b. Penerapan Teknik *Objektive Camera Angle*

Pada tahap produksi penciptaan film "Pulang", diterapkan teknik *Objektive Camera Angle* dengan menggunakan kamera untuk pengambilan gambar sesuai dengan *shot list* dan arahan langsung dari sutradara, berikut ini adalah penerapan Teknik nya:

1. *Scene 1 sequence 1* (00:00:26-00:00:48)



Gambar 1. *Screenshot* film pulang
(Sumber: Tim Produksi “Pulang” 2023)

sequence 1 menunjukkan Karin sedang menerima telpon dari ayahnya dan tampak kesal karena telpon dimatikan ayahnya. Teknik yang digunakan pada *scene* ini yaitu kamera objektif dimana kamera diletakkan di depan karakter Karin. Pengambilan gambar pada adegan tersebut menggunakan teknik kamera single cam yang statis dengan komposisi yang baik. Pesan yang ingin disampaikan kekecewaan yang dialami tokoh. Komposisi yang digunakan yaitu dinamik dengan menempatkan objek berada disisi kanan dan melebihkan ruang kosong pada frame disisi kiri agar penonton dapat merasakan bahwasannya tokoh sedang mengalami kekecewaan dan kesedihan.

2. *Scene 5 sequence 5* (00:03:42-00:03:55)



Gambar 2. *Screenshot* film pulang
(Sumber: Tim Produksi “Pulang” 2023)

Pada *sequence 5* menunjukkan Karin pulang dari kampus dan terkejut menyadari pintu pagar yang tidak di tutup dan di kunci. Konsep sinematografi pada *scene* ini yaitu dramatik dengan gambaran raut wajah yang cemas dan sedih. Teknik yang digunakan pada *scene* ini yaitu angle kamera objektif dimana kamera diletakkan didepan Karin (eye level) dengan menggunakan *framing medium shot*. Komposisi yang digunakan simetris dengan menempatkan objek berada tengah tengah *frame* agar penonton bisa merasakan betapa cemasnya tokoh Karin.

3. *Scene 10 Sequence 10* (00:07:02-00:07:23)



Gambar 3. *Screenshot* film pulang
(Sumber: Tim Produksi "Pulang" 2023)

Pada *scene 10* ini menceritakan kejadian 2 tahun lalu dimana ibu Karin dan ayah Karin bertengkar karena ayahnya ketahuan selingkuh di *whatsapp* yang dibuka ibunya. Konsep sinematografi pada *scene* ini yaitu dramatik dengan penggambaran penuh kemarahan. Kemarahan tampak terlihat dari mereka berdua saling beradu argumen. Teknik yang digunakan pada *scene* ini yaitu angle kamera objektif dimana kamera diletakkan didepan tokoh Ayah dan ibu Karin (Eyelevel) dengan menggunakan framing *medium shot* serta *three shot* dan pergerakan kamera *still* atau kamera tidak bergerak dengan maksud menampilkan kemarahan yang dirasakan ibu Karin

4. *Scene 11 sequence 11* (00:07:28-00:07:35)



Gambar 4. *Screenshot* film pulang
(Sumber: Tim Produksi "Pulang" 2023)

Pada *scene 11* ini menceritakan tentang Karin yang melihat ibunya keluar dari kamar dengan kepala yang sudah berdarah karena bertengkar dengan ayahnya. Konsep sinematografi pada *scene* ini yaitu dramatik dengan penggambaran Karin yang menangis setelah mendengar dan melihat orang tuanya bertengkar, teknik yang digunakan pada *scene* ini yaitu angle kamera objektif dimana kamera diletakkan didepan ibunya karin (eye level) dengan menggunakan framing *medium shot*. Pesan yang ingin disampaikan yaitu kesedihan Karin. Komposisi yang digunakan yaitu dinamik dengan menempatkan objek berada disisi tengah dan kanan melebihi ruang kosong pada

frame disisi kiri agar penonton bisa merasakan betapa sedihnya dan terpojoknya tokoh tersebut.

5. *Scene 11 sequence 11* (00:07:42-00:07:45)



Gambar 5. Screenshot film pulang
(Sumber: Tim Produksi “Pulang” 2023)

Teknik *Framing High Angle* diterapkan pada pengambilan gambar di *scene 11* yaitu bercerita tentang Karin yang langsung memeluk ibunya yang jatuh tidak sadarkan diri karena luka dikepala nya setelah terbentur meja. Konsep *sinematografi* pada *scene* ini yaitu dramatik dengan penggambaran penuh kesedihan. Pengambilan gambar pada adegan tersebut menggunakan teknik kamera *single cam* yang statis dengan komposisi yang baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapatkan adalah film pendek “Pulang” adalah film fiksi dengan gaya penyutradaraan yang mengangkat bercerita tentang seorang anak yang merawat ibunya tetapi ibunya tidak mengingat siapapun yang ada di rumah. Pencipta sebagai *direct of photography* menerapkan Teknik *objective camera angle* yang menampilkan visual dari sudut pandang penonton supaya penonton merasakan seperti kejadian nyata.

Hasil dari karya film “Pulang” dapat mengetahui penerapan *objective camera angle* dalam memvisualkan film “Pulang” dengan menggunakan kamera *angle* seperti *Framing Medium Shot, Framing Close Up, Framing Medium Close Up, Framing Medium Shot, Three Shot dan Still, Framing High Angle, Framing Medium Shot dan Kamera Follow Objek, Framing Medium Shot* dan Pergerakan Kamera *Tilt, Framing Medium Shot* dan Pergerakan *Penning, Tilt Up, Framing Medium Shot* dan Pergerakan Kamera *Panning, Framing Medium Close Up* dan pergerakan Kamera *Traking, Framing Close Up, pergerakan Kamera Tilt Down dan Tilt Up*, sangat berguna untuk teknik dalam menentukan kualitas dan pesan yang akan disampaikan dalam visualisasi cerita Pulang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Alhamdulillah penulis mengucapkan Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis dan Shalawat beriringan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan kesempatan pada penulis agar menyelesaikan penelitian ini dan tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Dani Manesah. S.Kom, M.Sn yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan kepada penulis

DAFTAR REFERENSI

- Riyadi, Damar. (2016). Teknik Sinematografi dalam Video Klip "Padamu Ku Bersujud". Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Baranowski, Andreas Michael, and Heiko Hecht. 2017. "Effect of Camera Angle on Perception of Trust and Attractiveness." *Empirical Studies of the Arts* 1.
- Joseph V. Mascelli A.S.C. (2010). Memahami Cinematography. Cataloguing : British Library
- Mascelli, A. S. C Joseph. (1987). Camera Angle dalam Sinematografi. Jakarta: Yayasan Citra
- Brown, Blain. 2016. Cinematography Theory and Practice. New York: Routledge
- Bordwell, David, and Kristin Thompson. 2008. Film Art: An Introduction Eight Edition. New York: McGraw-Hill.
- Semedhi, Bambang. (2011). Sinematografivideografi: Suatu Pengantar, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Irawan, Dedy. (2016). Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.