

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

PENERAPAN *CAMERA ANGLE* SEBAGAI PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA DALAM FILM PENDEK “AKU ADA”

Laporan Karya Kreatif ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film



Disusun Oleh :

Evi Nugraheni Amelia

22045605

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

**PENERAPAN *CAMERA ANGLE* SEBAGAI PENGUAT EMOSI
TOKOH UTAMA DALAM FILM PENDEK "AKU ADA"**

Laporan Karya Kreatif ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film



Disusun Oleh :
Evi Nugrahini Amelia
NIM 22045605

STIKOM
Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA**

Arya Tangkas, M.I.Kom
NIDN.0520118702

**PROGRAM STUDI DIII PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

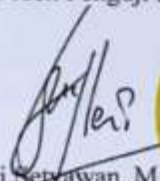
PENERAPAN *CAMERA ANGLE* SEBAGAI PENGUAT EMOSI TOKOH UTAMA DALAM FILM PENDEK "AKU ADA"

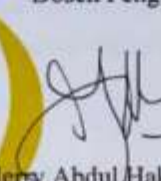
Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipertahankan di
depan Tim Penguji Program Studi DIII Penyiaran, Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu
Komunikasi (A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 5 Agustus 2025
Pukul : 13.00 WIB
Tempat : Ruang B 1-3 STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Heri Setyawan, M.Sn
NIDN.0616046201


Heri Abdul Hakim, MM
NIDN.0525016202

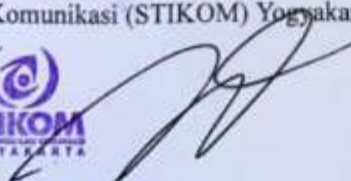
Dosen Pembimbing dan Penguji III

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA


Arva Tangkas, M.I.Kom
NIDN.0520118702

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta




Hardoyo, MA
NIDN.0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
D3 Penyiaran


Arva Tangkas, M.I.Kom
NIDN.0520118702

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Evi Nugraheni Amelia
NIM : 22045605
Judul Laporan : Penerapan *Camera Angle* Sebagai Penguat Emosi
Tokoh Utama Dalam Film Pendek "Aku Ada"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya mengerjakan pembuatan karya kreatif.
2. Karya tulis ini bukan plagiasi (*copy-paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik yang secara sah dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2025
Yang Membuat Pernyataan



Evi Nugraheni Amelia

MOTTO

“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya”
(HR Thabrani)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, laporan tugas akhir karya kreatif ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Agus Haryana dan Ibu Tri Agustiningsih yang telah mendidik dan membesarkan, senantiasa mendoakan serta memberikan dukungan moril maupun materil sehingga penulis bisa menyelesaikan masa studi ini.
2. Arya Tangkas, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi serta Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberi dukungan sehingga laporan tugas akhir karya kreatif ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Seluruh tim produksi film pendek “Aku Ada” yang telah bekerja keras membantu dari tahap pra sampai pasca produksi, sehingga segala prosesnya dapat berjalan dengan lancar.
4. Panji Arkananta yang selalu membantu, mendukung dan menemani penulis di setiap suka maupun duka selama proses produksi karya kreatif ini.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan produksi film pendek “Aku Ada” dan diberi kemudahan dalam menyelesaikan penulisan laporan ini dengan baik, guna memenuhi gelar Ahli Madya dalam bidang Ilmu Komunikasi dengan spesifikasi Penyiaran Film di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak sedikit menemui kesulitan dan hambatan, baik dalam segi isi, penulisan maupun kosakata yang tidak tersusun dengan baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya laporan tugas akhir karya kreatif ini dapat diselesaikan. Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Bapak Hardoyo, M.A selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
2. Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi serta Dosen Pembimbing yang selalu sabar membimbing dan memberi masukan hingga laporan ini dapat terselesaikan.
3. Seluruh dosen dan staff Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran dan pelayanan yang baik untuk mahasiswa.
4. Seluruh tim dan pemain yang terlibat dalam produksi film pendek “Aku Ada”.
5. Seluruh pihak yang telah memberi bantuan pada saat pra produksi hingga pasca produksi film pendek “Aku Ada”.
6. Semua teman-teman Broadcasting Film angkatan 2022 yang selalu kompak mendukung sesama.

Yogyakarta, 6 Agustus 2025

Evi Nugraheni Amelia
NIM 22045605

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Waktu dan Tempat.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II KERANGKA KONSEP.....	6
2.1 Penegasan Judul.....	6
2.1.1 Penerapan.....	6
2.1.2 Camera Angle.....	7
2.1.3 Penguat Emosi.....	8
2.1.4 Tokoh Utama.....	9
2.1.5 Film Pendek.....	9
2.1.6 Film “Aku Ada”.....	10
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Film.....	11
2.2.2 Jenis-Jenis Film.....	11
2.2.3 Genre Film.....	12
2.2.4 Struktur Film.....	16
2.2.5 Camera Angle.....	17
2.2.6 Komposisi.....	26
2.2.7 Pergerakan Kamera.....	29
2.2.8 Aspect Ratio.....	31
2.2.9 Aturan 180°.....	32
2.2.10 Teori Film Haptik.....	33
2.3 Ekstraksi.....	34
BAB III DESKRIPSI OBJEK KARYA KREATIF.....	37
3.1 Desain Produksi.....	37
3.2 Deskripsi Film.....	38
3.3 Konsep Cerita.....	39

3.4 Tokoh dan Penokohan.....	40
3.5 Lokasi Produksi.....	44
3.6 Tim Produksi.....	46
3.7 Peralatan dan Kebutuhan.....	48
3.8 Timeline Produksi.....	53
3.9 Biaya Produksi.....	54
3.10 Jadwal Produksi.....	55
3.11 Naskah Film “Aku Ada”.....	62
BAB IV KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Tahap Pra Produksi.....	72
4.2 Tahap Produksi.....	97
4.3 Tahap Pasca Produksi.....	105
BAB V PENUTUP.....	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Objective Camera Angle.....	18
Gambar 2. Subjective Camera Angle.....	18
Gambar 3. Point of View Camera Angle.....	19
Gambar 4. Extreme Long Shot.....	20
Gambar 5. Long Shot.....	20
Gambar 6. Medium Shot.....	21
Gambar 7. Medium Close-up.....	21
Gambar 8. Close-up.....	22
Gambar 9. Big Close-up.....	22
Gambar 10. Extreme Close-up.....	23
Gambar 11. Eye Level.....	24
Gambar 12. High Angle.....	24
Gambar 13. Low Angle.....	25
Gambar 14. Angle Plus Angle.....	25
Gambar 15. Tilt “Dutch” Angle.....	26
Gambar 16. The Rule of Thirds.....	27
Gambar 17. Balance.....	27
Gambar 18. Leading Lines.....	28
Gambar 19. Frame Within a Frame.....	28
Gambar 20. Head room.....	29
Gambar 21. Look Room.....	29
Gambar 22. Aspect Ratio.....	32
Gambar 23. Aturan 180°.....	33
Gambar 24. Poster Film Pendek “Aku Ada”.....	37
Gambar 25. Tokoh Indah Atmaranti.....	40
Gambar 26. Tokoh Azmi Pratama.....	41
Gambar 27. Tokoh Ibu.....	42
Gambar 28. Tokoh Amar Bais.....	43
Gambar 29. Lokasi Rumah Pertama.....	44
Gambar 30. Lokasi Rumah Kedua.....	44
Gambar 31. Lokasi Jalanan Menuju Warung.....	45
Gambar 32. Lokasi Warung.....	45
Gambar 33. Jalanan Menuju Pantai.....	46
Gambar 34. Lokasi Pantai.....	46
Gambar 35. Timeline Produksi.....	53
Gambar 36. Berdiskusi dengan Sutradara.....	72
Gambar 37. Kegiatan Recce.....	73
Gambar 38. Shot List dan Photo Board.....	79
Gambar 39. Floor Plan.....	89
Gambar 40. Pre Production Meeting.....	90

Gambar 41. Koordinasi dengan Divisi Kamera.....	90
Gambar 42. BMPCC 6K.....	91
Gambar 43. Lensa EF 24-70mm f/2.8L USM.....	91
Gambar 44. Lensa Canon EF 70-200mm f/4L.....	92
Gambar 45. Lensa Canon EF 10-22mm f/3.5-4.5 USM.....	93
Gambar 46. Tripod Smallrig AD-013751B.....	93
Gambar 47. Tilta Universal Handgrip.....	94
Gambar 48. E-Image Babypod EI7501.....	94
Gambar 49. Tiffen 4x5.6 Neutral Density (ND).....	95
Gambar 50. Monitor Godox GM55.....	95
Gambar 51. Nucleus Nano II.....	95
Gambar 52. CFast 2.0 SanDisk Extreme PRO 128GB.....	96
Gambar 53. Test Camera.....	96
Gambar 54. Scene 1 - Shot 3.....	97
Gambar 55. Scene 3 - Shot 3.....	98
Gambar 56. Scene 5 - Shot 2.....	98
Gambar 57. Scene 7 - Shot 5 & 6.....	99
Gambar 58. Scene 10 - Shot 1 & 2.....	99
Gambar 59. Scene 11 - Shot 3.....	100
Gambar 60. Scene 14 - Shot 2 & 3.....	100
Gambar 61. Scene 15 - Shot 2.....	101
Gambar 62. Scene 15 - Shot 4.....	101
Gambar 63. Scene 18 - Shot 2.....	102
Gambar 64. Scene 18 - Shot 3.....	102
Gambar 65. Syuting di Lokasi Jalan Menuju Warung.....	103
Gambar 66. Syuting di Lokasi Warung.....	104
Gambar 67. 1st AC Mengoperasikan Focus Puller.....	104
Gambar 68. Syuting di Lokasi Pantai.....	104
Gambar 69. Syuting di Lokasi Jalan Menuju Pantai.....	105
Gambar 70. Memantau Proses Editing.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Peralatan Kamera.....	48
Tabel 2. Daftar Peralatan Lighting.....	49
Tabel 3. Daftar Peralatan Sound.....	50
Tabel 4. Daftar Kebutuhan Art Department.....	51
Tabel 5. Daftar Kebutuhan Make up.....	52
Tabel 7. Call Sheet “Aku Ada” Day 1.....	55
Tabel 8. Call Sheet “Aku Ada” Day 2.....	60

ABSTRAK

Karya film pendek “Aku Ada”, menggunakan *Camera Angle* sebagai pendekatan untuk mengkomunikasikan emosi tokoh utama kepada penonton. *Camera Angle* selain membantu menentukan sudut pandang penonton, juga dapat dimanfaatkan untuk memberi gaya visual pada karakterisasi tokoh. Objek penciptaan karya di dalam film pendek “Aku Ada” merupakan seorang tokoh utama bernama Indah. Indah adalah seorang anak tengah dan anak perempuan satu-satunya dari tiga bersaudara. Indah memiliki kecenderungan memendam perasaan, tertutup, pendiam, dan bahkan ia menganggap kehadirannya tidak begitu penting di antara keluarganya. Konsep penciptaan karya ini menggunakan penerapan *Camera Angle* untuk menafsirkan komunikasi non verbal dan mengekspresikan keadaan hati yang dirasakan oleh tokoh utama. Peran *Camera Angle* dalam memvisualisasikan cerita pada film ini diwujudkan dengan mengatur *subject size*, *subject angle*, dan *camera high*.

Kata kunci : *Camera angle*, Emosi, Tokoh utama, Film pendek

ABSTRACT

The short film "Aku Ada", uses Camera Angle as an approach to communicate the main character's emotions to the audience. Camera Angle besides helping to determine the audience's point of view, it can also be used to give visual style to the character's characterization. The object of creation of the work in the short film "Aku Ada" is a main character named Indah. Indah is a middle child and the only daughter of three siblings. Indah has a tendency to harbor feelings, is closed, quiet, and even she considers her presence is not so important among her family. The concept of creating this work uses the application of Camera Angle to interpret non-verbal communication and express the state of heart felt by the main character. The role of Camera Angle in visualizing the story in this film is realized by setting the subject size, subject angle, and camera height.

Keywords : *Camera angle*, Emotion, Main character, Short film

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan media komunikasi audio visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada individu maupun audiens yang lebih luas. Film dianggap sebagai media komunikasi massa yang efektif dalam menyampaikan beragam cerita meskipun dengan waktu yang relatif singkat. Film memiliki kekuatan untuk membawa penonton menembus dimensi ruang dan waktu, sehingga membuat mereka seakan-akan merasakan langsung kisah yang disampaikan dan bahkan mampu mempengaruhi pandangan mereka. Film menjadi sebuah tayangan hiburan yang memuat informasi dan dapat diambil pembelajaran bagi penontonnya.

Melalui proses kreatif, sebuah film dapat mengangkat peristiwa apapun yang terjadi di sekitar kita, baik itu kejadian saat ini ataupun masa lalu. Film seringkali lahir dari adaptasi pengalaman pribadi atau kejadian aktual yang diolah oleh para sineas menjadi sebuah alur cerita. Tentunya pemilihan cerita untuk diproduksi menjadi sebuah film haruslah cerita yang memikat, orisinal, dan mengandung pesan di baliknya. Karena itu, film menampilkan realitas dari lingkungan tertentu yang ada dalam suatu masyarakat. Pada film yang mengajarkan tentang kebenaran, di akhir cerita secara tidak langsung penonton diajak berpikir membuat kesimpulan dan menilai berdasarkan realita yang ada.

Dalam film, tentu tidak lepas dari adanya tokoh. Peran tokoh bertugas menyampaikan suatu pesan kepada penonton melalui karakter Protagonis (tokoh utama yang menjadi pusat cerita), Antagonis (tokoh yang bertentangan dengan tokoh utama, seringkali menghalangi tujuan protagonis), Tritagonis (tokoh pembantu yang berperan sebagai penengah protagonis dan antagonis), dan Figuran (tokoh pendukung yang tidak memiliki peran signifikan dalam cerita).

Tokoh adalah bagian penting dari desain visual, terutama jika adegan dalam film minim atau tanpa dialog, seperti pada film pendek “Aku Ada”.

Hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai gaya visual untuk karakterisasi tokoh, sehingga tokoh dapat mengekspresikan keadaan hati, pikiran dan perasaan mereka. Karena berkomunikasi tidak hanya verbal, tapi juga bisa nonverbal dengan menggunakan bahasa tubuh, ekspresi wajah dan juga gerakan. Melalui setiap *shot* yang diambil, memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi dan makna yang berbeda-beda.

Pada perkembangannya, film dibedakan menjadi dua golongan yaitu film berdurasi panjang dan berdurasi pendek. Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu di bawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek (Mabruri, 2010). Film pendek sering menjadi ajang eksperimen kreatif dalam media penyampaian pesan oleh para sineas baru. Dengan durasinya yang pendek, film pendek cenderung lebih menekankan pada narasi yang padat, dan makna visual yang kuat pada setiap adegannya.

Dalam film pendek berjudul “Aku Ada”, penulis menerapkan pendekatan *Camera Angle* sebagai cara untuk menyampaikan emosi tokoh utama kepada penonton. *Camera Angle* atau sudut kamera menentukan sudut pandang audien dan area yang tercakup dalam *shot* (Joseph V. Mascelli, 2010). Adapun *Camera Angle* terbagi menjadi tiga, yaitu *Objective Camera Angle* (sudut pandang penonton, kamera tidak mewakili siapapun dalam cerita), *Subjective Camera Angle* (sudut pandang pemain, kamera mewakili posisi tokoh), dan *Point of View* (kamera ditempatkan pada sisi pemain seolah-olah berdiri di sampingnya).

Camera Angle yang dipilih dengan cermat, dapat meningkatkan visualisasi di dalam cerita menjadi lebih dramatis. Namun, jika *Camera Angle* dipilih secara ceroboh, dapat mengalihkan perhatian atau justru membingungkan penonton dengan penggambaran adegannya, sehingga maknanya sulit dipahami. *Camera Angle* berperan menentukan sudut pandang penonton di dalam sebuah *frame*. Penonton dapat diposisikan dekat dengan tokoh untuk lebih merasakan gejolak emosi yang dirasakan tokoh tersebut, diposisikan lebih jauh untuk menghargai tokoh bebas berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya, bahkan diposisikan pada sudut tertentu untuk

menggeser sudut pandang dari satu pemain ke pemain yang lain sebagai penekanan dramatis dalam sebuah adegan.

Oleh karena itu, pemilihan *Camera Angle* menjadi efektif untuk dijadikan penguat emosi tokoh utama dalam film pendek “Aku Ada”, sehingga mampu membangun visual yang menarik dengan makna yang kuat. Penulis ingin penonton merasakan emosi tokoh utama dalam film pendek “Aku Ada” melalui *Camera Angle*. Dengan penonton merasakan emosi dari tokoh utama, menjadikan film ini semakin menarik, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan sempurna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada laporan ini adalah: Bagaimana seorang *Director of Photography* menerapkan aspek *Camera Angle* sebagai penguat emosi tokoh utama dalam film pendek “Aku Ada”?

1.3 Tujuan

1. Memenuhi persyaratan kelulusan dalam menyelesaikan studi dengan gelar Ahli Madya di Stikom Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan aspek *Camera Angle* sebagai penguat emosi tokoh utama dalam film.
3. Menciptakan sebuah karya dengan menerapkan pendekatan *Camera Angle* untuk menghasilkan variasi *shot* dalam film.
4. Memperoleh pengalaman belajar sebagai *Director of Photography* untuk mengembangkan visual dalam film.

1.4 Waktu dan Tempat

- Waktu

Lama waktu pengerjaan karya film “Aku Ada” selama 4 bulan dengan rincian sebagai berikut :

Pra Produksi : 14 April – 13 Juni 2025

Produksi : 14 Juni – 15 Juni 2025

Pasca Produksi : 17 Juni – 24 Juli 2025

- Tempat

Detail lokasi yang digunakan dalam film “Aku Ada” sebagai berikut :

- a. Rumah
Degan, Timbulharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55185
- b. Jalanan menuju warung
49F6+HJQ, Degan, Timbulharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55185
- c. Warung
49C7+H2V, Degan, Timbulharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55185
- d. Jalanan menuju pantai
X7XJ+MX9, Baros, Tirtohargo, Kec. Kretek, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55772
- e. Pantai
X8H9+MM5 Parangtritis, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

1.5 Metode Pengumpulan Data

- Observasi

Sebagai *Director of Photography*, penulis melakukan observasi dengan menelaah dan membaca naskah film “Aku Ada” yang sudah ditulis oleh Penulis Naskah, tujuannya untuk mengetahui bagaimana cerita dalam film ini berjalan. Selanjutnya penulis melakukan diskusi dengan Sutradara untuk membedah naskah, supaya penulis dapat menentukan konsep visual dan teknik apa saja yang akan digunakan. Setelah berdiskusi, penulis sebagai *Director of Photography* juga turut serta dalam mengamati dan mencari lokasi syuting sesuai dengan Desain Produksi yang telah dibuat Sutradara, dengan ini penulis bisa mendapatkan gambaran seperti apa visual yang akan tercipta di lokasi yang sudah ditentukan.

- Praktik Produksi

Dalam produksi, segala persiapan yang telah dilakukan pada pra produksi akan dilaksanakan. Sebagai *Director of Photography*, penulis terlibat dan memegang tanggung jawab penuh untuk merekam gambar selaras dengan konsep visual dan *Shot List* yang telah disusun. Selama proses syuting, penulis memimpin divisi kamera untuk menciptakan visual sesuai dengan capaian yang diinginkan.

- Studi Pustaka

Proses pencarian dan pengumpulan data oleh penulis, dilakukan dengan menjelajahi literatur sinematografi, baik dari buku maupun artikel. Hal ini dilakukan untuk menambah referensi visual dan teknik pengambilan gambar selama proses produksi film.

- Referensi Film

Penulis juga melakukan pengumpulan data dari menonton film-film yang sudah ada dan relevan dengan film yang akan penulis buat. Tujuannya untuk semakin memperkuat konsep visual yang dipilih dan akan digunakan.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Pada laporan tugas akhir karya kreatif ini, penulis mengambil judul : Penerapan *Camera Angle* Sebagai Penguat Emosi Tokoh Utama Dalam Film Pendek “Aku Ada”. Penulis akan menegaskan lebih rinci judul laporan ini, sebagai berikut :

2.1.1 Penerapan

Menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau individu bahkan golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil (Badudu, 2010).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata penerapan merujuk pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Penerapan bukan sekedar aktivitas, tetapi cara yang dilakukan dalam suatu kegiatan, untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun unsur-unsur penerapan meliputi :

- a. Adanya program yang akan dilaksanakan.
- b. Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan memberi manfaat dari program tersebut.
- c. Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelola, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.

2.1.2 Camera Angle

Camera Angle merujuk pada sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam sinematografi untuk memberikan perspektif tertentu terhadap subjek dan menciptakan dampak visual yang mendukung narasi film (Bordwell & Thompson, 2019). Teknik ini memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman penonton serta mempertegas karakterisasi, emosi dan hubungan antar tokoh dalam sebuah adegan (Brown, 2016). Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita (Mascelli, 1965: 11).

Hal ini menegaskan bahwa sudut pandang kamera merupakan elemen krusial yang harus dipertimbangkan secara matang oleh para pembuat film. *Angle* kamera adalah salah satu kunci utama untuk mengkomunikasikan pesan, kesan, dan *mood* film kepada penonton. Mascelli dalam bukunya *The Five C's Cinematography* mengatakan bahwa *Camera Angle* atau sudut kamera menentukan sudut pandang audien dan area yang tercakup dalam *shot*. Berikut akan diperinci tipe-tipe *Camera Angle* yang dikutip dari buku tersebut :

a. Objective Camera Angle

Objective Camera Angle tidak mewakili mata siapapun dalam adegan film. *Angle* ini seperti mata pengamat yang tersembunyi, orang ketiga, atau mata penonton.

b. Subjective Camera Angle

Subjective Camera Angle digunakan pembuat film ketika ingin melibatkan penonton dalam suatu adegan di dalam film. Berikut terdapat tiga klasifikasi *Subjective Camera Angle* :

- Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan.
- Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada di dalam gambar.
- Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak terlihat.

c. *Point of View Camera Angle*

Point of View Camera Angle merupakan gabungan dari kamera *objective* dan *subjective*. Hal itu terjadi karena *angle* ini memungkinkan mata penonton mewakili mata pemain melihat sesuatu sesuai arah pandang pemain dalam film.

2.1.3 Penguat Emosi

Penguat emosi dalam konteks naratif adalah kondisi atau situasi yang memperkuat atau memperbesar emosi karakter, mengganggu keseimbangan emosional mereka, dan mengurangi kemampuan mereka untuk berpikir jernih dan kritis. Penguat emosi bisa berupa tantangan, konflik, atau gangguan yang menyebabkan ketidaknyamanan fisik, emosional, dan psikologis.

Kata emosi berasal dari bahasa Latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis (Daniel Goleman, 2002).

Emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks yang berlangsung tidak lama yang mempunyai komponen pada badan dan jiwa individu tersebut (Maramis, 2009). Emosi menunjukkan perubahan organisme yang disertai oleh gejala-gejala kesadaran, keperilakuan, dan proses fisiologis. Kesadaran apabila seseorang mengetahui makna situasi yang sedang terjadi. Jantung berdetak lebih cepat, kulit memberikan respon dengan mengeluarkan keringat dan napas terengah-engah termasuk dalam proses fisiologis dan terakhir apabila

orang tersebut melakukan suatu tindakan sebagai suatu akibat yang terjadi (Rakhmat, 2001).

Menurut Lazarus emosi-emosi yang terdapat pada seorang individu, yaitu : *anger* (marah), *anxiety* (cemas), *fright* (takut), *jealousy* (perasaan bersalah), *shame* (malu), *disgust* (jijik), *happiness* (gembira), *pride* (bangga), *relief* (lega), *hope* (harapan), *love* (kasih sayang), *compassion* (kasihan). Sedangkan menurut Descartes ada 6 emosi dasar pada setiap individu, terbagi atas : *desire* (hasrat), *hate* (benci), *sorrow* (sedih atau duka), *wonder* (heran atau ingin tahu), *love* (cinta) dan *joy* (kegembiraan).

2.1.4 Tokoh Utama

Menurut Nurgiyantoro (2019) tokoh utama merupakan tokoh yang paling diutamakan dan paling banyak diceritakan dalam sebuah novel atau cerita pendek yang bersangkutan. Baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian, karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. Sehingga tokoh utama sangat menentukan perkembangan jalan cerita secara keseluruhan dalam sebuah novel atau cerita, dan tokoh utama selalu hadir sebagai pelaku.

Tokoh utama merupakan tokoh yang memegang peran penting dalam sebuah kisah atau cerita, yang mempunyai keterlibatan yang tinggi dalam sebuah cerita (Al Ma'ruf dan Farida, 2019). Tokoh utama merupakan tokoh penting dan kemunculannya mendominasi sebagian besar cerita (Mardiah, 2020).

2.1.5 Film Pendek

Film pendek adalah film yang dikemas dengan cerita singkat yang mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan keterbatasan konsep visualisasi, dana, karakterisasi dan dialog (Dancyger & Cooper, 2005). Film pendek merupakan primadona bagi para pembuat film independen. Selain dapat dibuat dengan biaya yang relatif lebih murah,

film pendek juga memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa. Meski tidak sedikit juga pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai batu loncatan menuju film cerita panjang.

Pada dasarnya film pendek bukanlah sebuah reduksi dari film cerita panjang. Sebagai nilai sebuah media ekspresi, film pendek berbeda dengan film cerita panjang. Film pendek selalu termarginalisasi dari sudut penonton hal ini disebabkan oleh kurangnya media distribusi dan pameran yang pantas seperti yang didapatkan film cerita panjang secara umum. Mengenai cara penyampaian, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya sangat bervariasi. Film pendek dapat saja dibuat dengan durasi 60 detik, yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menarik adalah ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang baru tentang bentuk film pendek secara umum yang kemudian berhasil memberikan kontribusi bagi perkembangan sinema di Indonesia ataupun di dunia (Cahyono, 2009).

2.1.6 Film “Aku Ada”

Kisah film pendek “Aku Ada” berpusat pada Indah, seorang anak tengah yang pendiam dan sering memendam perasaannya. Di tengah keluarga yang terlihat harmonis, ia sering merasa sendirian dan tak dianggap penting. Ketika rencana Indah ikut study tour ke Bali dibatalkan, rasa kekecewaannya bercampur dengan keyakinan bahwa keberadaannya memang tidak terlalu berarti. Namun di saat ia merasa tidak diperhatikan, Azmi sang kakak diam-diam menyiapkan kejutan kecil. Ajakan sederhana dari Azmi membuat Indah pertama kali merasakan bahwa ia diperhatikan. Film pendek “Aku Ada” bergenre drama dan menggunakan bahasa Indonesia.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Film

Film yaitu salah satu hasil cipta karya seni media komunikasi massa dengan menampilkan serangkaian gambar bergerak yang dimainkan oleh pemeran pada suatu jalan cerita yang diproduksi untuk menyampaikan pesan kepada para penontonnya. Menurut Arsyad (2003) film suatu gambar yang terkumpul dalam frame, dengan lensa proyektor yang diproyeksikan dan membuat layar menjadikan gambar itu menjadi hidup. Sebuah film dapat memberikan daya tarik tersendiri karena film juga bergerak cepat dan bergantian.

Buku Panca Javandalasta (2011) yang berjudul “5 Hari Mahir Membuat Film”, menjelaskan bahwa film berasal dari sambungan beberapa gambar yang bergerak dengan menciptakan sebuah cerita *movie* atau video. Media film mempunyai keistimewaan sendiri, yaitu :

- a. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, bisa menghubungkan penonton dengan kisah-kisah personal.
- b. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
- c. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas jangkauan.
- d. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.
- e. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang tersaji melalui gambar.

2.2.2 Jenis-Jenis Film

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya Memahami Film, secara umum film dibagi menjadi tiga jenis, yakni : dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Berikut jenis-jenis film beserta penjelasannya :

- a. Film Dokumenter

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta.

Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, peristiwa,

dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan.

b. Film Fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas.

c. Film Eksperimental

Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas, seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri. Di Indonesia, jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie atau independen (Pratista, 2008: 4-8).

2.2.3 Genre Film

Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Dalam film, genre didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi, dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi

atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter. Menurut Himawan Pratista, genre dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu genre induk primer dan sekunder, dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Genre Induk Primer

Genre induk primer merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an. Berikut beberapa jenis genre induk primer :

1. Aksi

Film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan tempo cerita yang tepat. Film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi fisik lainnya.

2. Drama

Film drama bisa jadi merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun kehidupan nyata. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya.

3. Epik Sejarah

Genre ini umumnya mengambil tema periode masa silam (sejarah) dengan latar sebuah kerajaan, peristiwa atau tokoh besar yang menjadi mitos, legenda atau kisah biblikal.

4. Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan

dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi.

5. Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan luar angkasa, percobaan ilmiah, penjelajahan waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Fiksi ilmiah seringkali berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini. Film fiksi ilmiah biasanya berhubungan dengan karakter non-manusia atau artifisial, seperti makhluk asing, robot, monster, hewan purba, dan sebagainya.

6. Horor

Film horor memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia. Film horor umumnya menggunakan karakter antagonis non-manusia yang berwujud fisik menyeramkan. Pelaku teror bisa berwujud manusia, makhluk gaib, monster, hingga makhluk asing.

7. Komedi

Film komedi boleh jadi merupakan genre yang paling populer di antara semua genre lainnya. Komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penontonnya. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya.

8. Kriminal dan *Gangster*

Film kriminal dan *gangster* berhubungan dengan aksi-aksi kriminal seperti perampokan bank, pencurian, pemerasan, perjudian, pembunuhan, persaingan antar

kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di luar sistem hukum. Genre ini sering menampilkan perseteruan antara pelaku kriminal, dengan penegak hukum seperti detektif, polisi, pengacara, atau agen rahasia.

9. Musikal

Genre musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita. Penggunaan musik dan lagu bersama liriknya, biasanya mendukung jalannya alur cerita.

10. Petualangan

Film petualangan berkisah tentang perjalanan, eksplorasi, atau ekspedisi ke suatu wilayah asing yang belum pernah tersentuh. Film petualangan selalu menyajikan panorama alam eksotis seperti hutan rimba, pegunungan, savana, gurun pasir, lautan, serta pulau terpencil.

11. Perang

Genre perang mengangkat tema kengerian serta teror yang ditimbulkan oleh aksi perang. Film perang umumnya menampilkan adegan pertempuran seru baik di darat, laut, maupun udara. Film perang biasanya memperlihatkan kegigihan, perjuangan, dan pengorbanan para tentara dalam melawan musuh mereka.

12. *Western*

Western adalah sebuah genre orisinal milik Amerika. Tidak seperti genre sebelumnya, *western* memiliki beberapa ciri karakter, tema serta fisik yang sangat spesifik. Tema film *western* umumnya seputar konflik, antara pihak baik dan jahat. Karakter khas yang ada dalam film *western*

yakni, koboi, indian, kavaleri, *sheriff*, deputi, dan sebagainya. (Pratista, 2008: 13-20)

b. Genre Induk Sekunder

Genre induk sekunder adalah genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Genre induk sekunder memiliki ciri-ciri karakter yang lebih khusus dibandingkan dengan genre induk primer. Berikut beberapa jenis genre induk sekunder yaitu Bencana, Biografi, Detektif, Noir, Melodrama, Olahraga, Perjalanan, Roman, *Superhero*, Supernatural, Spionase, dan *Thriller*.

2.2.4 Struktur Film

Mengutip dari buku *The Five C's of Cinematography* yang ditulis oleh Joseph V. Mascelli, berikut adalah penjelasan tentang *scene*, *shot* dan *sequence* :

a. *Scene*

Scene mendefinisikan tempat atau latar dimana adegan berlangsung. Ungkapan ini dipinjam dari produksi panggung, dimana suatu babak dapat dibagi menjadi beberapa adegan, yang masing-masing berlatar di lokasi yang berbeda. Sebuah adegan dapat terdiri dari satu *shot* atau serangkaian *shot* yang menggambarkan suatu peristiwa berkelanjutan.

b. *Shot*

Shot mendefinisikan tampilan berkelanjutan yang direkam oleh satu kamera tanpa gangguan. Setiap *shot* disebut *take*. Ketika *shot* tambahan dari adegan yang sama direkam dari pengaturan yang sama karena kesalahan teknis atau dramatis, *shot* tersebut disebut *re-take*. Jika pengaturan diubah dengan cara apapun, seperti kamera digerakkan, lensa diganti, atau adegan yang direkam berbeda, itu disebut *shot* baru, bukan *re-take*.

c. *Sequence*

Sequence adalah serangkaian *scene*, atau *shot* yang lengkap. *Sequence* dapat terjadi dalam satu latar, atau dalam beberapa latar. Adegan harus sesuai dalam suatu *sequence* setiap kali berlanjut melalui beberapa *shot* berurutan dengan potongan lurus sehingga menggambarkan peristiwa secara berkelanjutan, seperti dalam kehidupan nyata. *Sequence* dapat dimulai sebagai adegan eksterior, dan berlanjut di dalam gedung, saat para pemain masuk dan duduk untuk berbicara atau tampil (Mascelli, 1965: 13).

2.2.5 *Camera Angle*

Camera Angle atau sudut pandang kamera merupakan perspektif yang terekam oleh kamera. Dalam sinematografi, terdapat berbagai macam teknik pengambilan gambar yang diambil berdasarkan sudut pandang kamera atau *angle*. *Camera Angle* merupakan posisi kamera dalam menangkap sudut pengambilan gambar yang masing-masing sudutnya memiliki makna tertentu (Baksin, 2006). Mascelli dalam bukunya *The Five C's Cinematography* membedakan *Camera Angle* menjadi tiga kategori, yaitu :

a. *Objective Camera Angle*

Objective camera angle tidak mewakili mata siapapun dalam adegan film. *Angle* ini seperti mata pengamat yang tersembunyi, orang ketiga, atau mata penonton. Penonton melihat adegan melalui mata pengamat yang tak terlihat, seolah-olah menguping. Sebagian besar adegan dalam film, difilmkan dari sudut kamera objektif ini.



Gambar 1. *Objective Camera Angle*

Sumber : film-grab.com

b. *Subjective Camera Angle*

Subjective Camera Angle digunakan pembuat film ketika ingin melibatkan penonton dalam suatu adegan di dalam film. Penonton berpartisipasi dalam aksi layar sebagai pengalaman pribadi. Berikut terdapat tiga klasifikasi *Subjective camera angle* :

- Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan.
- Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada di dalam gambar.
- Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak terlihat.



Gambar 2. *Subjective Camera Angle*

Sumber : www-nfi-edu

c. *Point of View Camera Angle*

Point of View Camera Angle merupakan gabungan dari kamera *objective* dan *subjective*. Hal itu terjadi karena *angle* ini memungkinkan mata penonton mewakili mata pemain melihat sesuatu sesuai arah pandang pemain dalam film. Penonton melihat peristiwa itu dari sudut pandang pemain, seolah-olah berdiri di sampingnya.



Gambar 3. *Point of View Camera Angle*

Sumber : bbwbooks.com

Camera Angle (sudut kamera) adalah area dan titik sudut pandang yang ditangkap oleh lensa. Penempatan kamera akan menentukan seberapa luas area yang terlihat, dan dari sudut mana penonton akan melihat adegan. Berikut adalah faktor yang menentukan *Camera Angle* :

a. *Subject Size / Shot Size*

Subject size atau ukuran subjek dalam kaitannya dengan bingkai keseluruhan, menentukan jenis bidikan yang di foto. *Subject size* pada film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek, dan panjang lensa yang digunakan untuk membuat *shot*. Dalam merekam sebuah adegan film, kita tidak bisa selalu menampilkan semua elemen yang ada. Teknik sinematografi diperlukan untuk menentukan *framing*, apa saja yang harus ditampilkan dan apa yang tidak. *Framing* yang baik akan membuat pesan tersampaikan dengan jelas. Untuk menentukan *framing* yang baik, ukuran subjek harus dipikirkan. Berikut adalah beberapa kategori *Subject size* :

1. *Extreme Long Shot* (ELS)

Subject size ini digunakan untuk memperlihatkan tempat yang luas dengan objek yang berukuran kecil, biasanya dipakai untuk *setting* eksterior. *Extreme long shot* dapat menunjukkan keterangan waktu berupa siang atau malam. Dapat juga untuk menjawab pertanyaan dimanakah suatu adegan sedang dilakukan dan di tempat seperti apa.



Gambar 4. *Extreme Long Shot*

Sumber : anisdanar.com

2. *Long Shot* (LS)

Jarak pengambilan gambar masih cenderung luas dan memperlihatkan *setting* yang masih jelas. *Long shot* memiliki nama lain yaitu “*full shot*”. Penggunaan *shot* ini membuat penonton mampu mengidentifikasi siapa tokoh yang berperan. Detail seperti baju dan ekspresi wajah juga lebih jelas terlihat.



Gambar 5. *Long Shot*

Sumber : careersinfilm.com

3. *Medium Shot* (MS)

Ukuran subjek dari pusar hingga kepala. Fungsi pada cerita adalah sebagai penunjuk aktivitas. Arah pandang tokoh, baju, warna rambut dan gaya busananya terlihat jelas dengan *shot* ini. *Gesture* serta gerak tokoh juga terlihat jelas.



Gambar 6. *Medium Shot*

Sumber : www.kompasiana.com

4. *Medium Close-up* (MCU)

Ukuran subjek dari dada hingga kepala. Berfungsi sebagai penekanan karakter dan dialog. *Shot* ini umumnya digunakan untuk memberikan informasi tentang tokoh ketika berbicara, mendengarkan sesuatu, atau melakukan adegan yang tidak memerlukan banyak ruang gerak.



Gambar 7. *Medium Close-up*

Sumber : filmschoolrejects.com

5. *Close-up* (CU)

Ukuran subjek dari leher hingga batas atas kepala. Berfungsi sebagai penekanan karakter, dialog dramatik, ataupun respon terhadap sebuah situasi. *Shot* ini memperlihatkan secara detail elemen wajah. Hal ini membuat penonton akan fokus pada detail ekspresi dan kondisi mental tokoh bahkan terlihat sangat jelas.



Gambar 8. Close-up

Sumber : premiumbeat.com

6. *Big Close-up* (BCU)

Ukuran subjek dari batas dagu hingga batas atas kepala. Berfungsi sebagai penekanan karakter, atau respon/reaksi terhadap sebuah situasi dramatik. Hampir sama dengan *close-up*, hanya saja lebih dalam penunjukkan karakternya. Menurut Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009), *shot* ini sangat efektif digunakan untuk menunjukkan ekspresi takut, marah, dan ekspresi dramatis lainnya.



Gambar 9. Big Close-up

Sumber : www.quora.com

7. *Extreme Close-up* (ECU)

Extreme close-up merupakan *shot* paling detail diantara yang lain. Digunakan untuk memperlihatkan salah satu anggota tubuh, seperti telapak tangan, mata, dll. *Shot* ini terbilang sangat jarang digunakan.



Gambar 10. *Extreme Close-up*

Sumber : www.quora.com

b. *Subject Angle*

Kameramen harus merekam dunia tiga dimensi pada film dua dimensi. Solusi umumnya terletak pada memiringkan kamera dalam kaitannya dengan subjek, sehingga efek kedalaman tercipta. Ada banyak cara untuk mencapai kedalaman dalam pembuatan film : dengan pencahayaan, kamera, dan gerakan pemain; penggunaan lensa focal length pendek, dll. Namun, metode yang paling efektif untuk merekam kedalaman adalah dengan memilih *Camera angle* (sudut kamera) yang tepat. Sudut adalah faktor terpenting dalam menghasilkan ilusi kedalaman pemandangan.

c. *Camera Height*

Ketinggian kamera yang disesuaikan dengan subjek dapat memberikan pengaruh artistik, dramatis, dan psikologis pada penceritaan. Adegan yang diambil dari setinggi mata, di atas, atau di bawah subjek, dapat mempengaruhi keterlibatan dan reaksi penonton terhadap peristiwa yang digambarkan.

1. *Level Angle (Eye Level)*

Eye level merupakan *angle* dimana mata kamera ditempatkan setinggi mata subjek. *Shot* ini paling umum digunakan dan tidak menimbulkan distorsi pada gambar. *Angle* ini tidak memiliki efek dramatis tertentu, sehingga terasa natural dan membuat penonton merasa melihat adegan secara langsung.



Gambar 11. *Eye Level*

Sumber : www.soundstripe.com

2. *High Angle*

Shot yang diambil dengan *high angle* adalah dimana mata kamera diletakkan di tempat yang lebih tinggi dari subjek. Sebuah *shot high angle* bisa saja dipilih atas dasar alasan estetika, teknis atau pertimbangan psikologis. *High angle* diterapkan ketika seorang pemain perlu untuk “dikecilkan”, baik oleh sekitarnya atau oleh peradegananya sendiri. *Shot high angle* diambil untuk menciptakan kesan kontras, terlihat lebih kecil, lemah dan menambah kesan dramatik terintimidasi. Selain itu, *high angle* juga dapat digunakan untuk menunjukkan lokasi, menciptakan perbedaan skala, atau menyampaikan informasi naratif.



Gambar 12. *High Angle*

Sumber : www.studiobinder.com

3. *Low Angle*

Low angle adalah pengambilan gambar dengan meletakkan kamera lebih rendah dari subjek, sehingga subjek terlihat di atas. *Low angle* biasanya digunakan untuk menciptakan rasa kagum, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, menunjukkan cakrawala, mendistorsikan

garis-garis komposisi perspektif, menempatkan pemain atau objek berlatar belakang langit, dan menciptakan suasana dramatis. Tujuan utama dari *low angle* adalah untuk menciptakan kesan kekuatan, keagungan, atau bahkan dominasi pada subjek.



Gambar 13. *Low Angle*

Sumber : www.veed.io

4. *Angle Plus Angle*

Angle plus angle adalah teknik pengambilan gambar dimana kamera dimiringkan terhadap subjek secara diagonal, baik secara horizontal maupun vertikal. Kamera tidak hanya mengambil gambar dari samping atau depan, tetapi juga dari atas atau bawah. Kombinasi sudut seperti ini menghasilkan dimensi visual yang jauh lebih kuat, memberikan kesan tiga dimensi yang nyata, dan menghindari kesan datar atau membosankan dari *shot* dengan sudut lurus.



Gambar 14. *Angle Plus Angle*

Sumber : www.indiewire.com

5. *Tilt “Dutch” Angle*

Tilt “dutch” angle adalah teknik pengambilan gambar dengan kemiringan ekstrim, dimana sumbu vertikal kamera tidak sejajar dengan sumbu vertikal subjek. Hasilnya adalah gambar yang tampak miring secara diagonal, tidak seimbang, dan secara vertikal terasa ganjil atau tidak biasa. Namun, penggunaannya harus dilakukan secara hati-hati, karena jika diterapkan sembarangan dapat mengganggu penceritaan atau menyebabkan kebingungan pada penonton. Dutch angle sebaiknya digunakan ketika ingin menekankan ketidakseimbangan emosional, psikologis, atau situasi yang tidak normal.



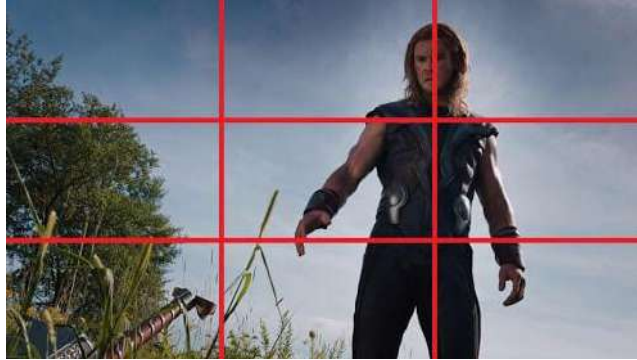
Gambar 15. *Tilt “Dutch” Angle*
Sumber : shot.cafe

2.2.6 Komposisi

Komposisi dalam seni visual merujuk pada pengaturan elemen visual dalam sebuah karya untuk membedakannya dari subjek utama, sekaligus menunjukkan kenyamanan dan ketepatan posisi dalam menyampaikan pesan visual kepada penonton. Dalam sinematografi, komposisi merujuk pada seni pembingkai gambar. Pencahayaan, tata warna, dan ruang merupakan faktor pendukung terbentuknya komposisi sebagai sebuah gambar yang dapat meninggalkan kesan mendalam terhadap penonton (Cikita & Murwonugroho, 2018). Berikut beberapa komposisi yang umum digunakan, antara lain :

a. *The Rule of Thirds*

The Rule of Thirds adalah proses membagi gambar menjadi sepertiga, menggunakan dua garis horizontal dan dua garis vertikal, dan menempatkan subjek di perpotongan kedua garis tersebut untuk menciptakan keseimbangan dan daya tarik visual.



Gambar 16. *The Rule of Thirds*

Sumber : studiobinder.com

b. *Balance*

Balance atau keseimbangan visual dapat menunjukkan makna dari sebuah adegan, dengan memberikan kesan seimbang maupun ketidakseimbangan pada sebuah gambar. Sebuah komposisi yang seimbang dapat menunjukkan kesatuan atau ketenangan, sedangkan visual yang tidak seimbang menunjukkan kekacauan atau ketegangan dalam cerita.



Gambar 17. *Balance*

Sumber : studiobinder.com

c. *Leading Lines*

Leading Lines pada umumnya adalah garis imajiner yang menuntun mata kita untuk melihat ke titik fokus dalam suatu gambar (point of interest). Garis tersebut bisa berupa jalan, sungai, tembok atau pagar.



Gambar 18. *Leading Lines*

Sumber : studiobinder.com

d. *Frame Within a Frame (Framing)*

Frame within a frame atau *framing* adalah pembatasan gambar oleh kamera, menggunakan elemen-elemen dalam gambar untuk membingkai subjek. Untuk menciptakan framing, biasanya menggunakan elemen jendela, pintu, dan lain-lain. Subjek dibingkai atau diisolasi dengan elemen latar belakang yang menciptakan bentuk di sekeliling subjek. Bentuk tidak harus persegi atau persegi panjang, cukup bentuk yang dapat membatasi subjek.



Gambar 19. *Frame Within a Frame*

Sumber : shotdeck.com

e. *Head Room*

Head room secara spesifik mengacu pada seberapa banyak atau sedikit ruang yang ada antara bagian atas kepala aktor dan tepi atas *frame* yang direkam. *Head room* yang berlebihan dapat menyebabkan gambar terlihat tidak seimbang, sementara terlalu sedikit bisa membuat subjek terlihat terjepit.



Gambar 20. *Head room*

Sumber : studiobinder.com

f. *Look Room*

Look Room disebut juga *looking room* atau *nose room* adalah ruang kosong yang disediakan di dalam bingkai. Komposisi ini memberikan ruang jarak di depan subjek yang diam atau bergerak, ke arah subjek menghadap dan arah pandangnya.



Gambar 21. *Look Room*

Sumber : neiloseman.com

2.2.7 Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera bertujuan untuk mengikuti gerak karakter dan objek, selain itu sering juga dipakai untuk menunjukkan situasi dan suasana sebuah tempat. Secara umum, pergerakan kamera meliputi :

a. *Pan*

Pan atau *panning* adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis atau tanpa mengubah posisi kamera. *Pan Right* adalah pergerakan kamera secara horizontal ke kanan, sedangkan *Pan Left* adalah pergerakan kamera secara horizontal ke kiri. *Pan* umumnya digunakan untuk

mengikuti pergerakan seorang karakter atau melakukan *reframing* (menyeimbangkan kembali komposisi *frame* ketika karakter bergerak).

b. *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis atau tanpa mengubah posisi kamera. *Tilt Up* adalah pergerakan kamera secara vertikal dari bawah ke atas, sedangkan *Tilt Down* adalah pergerakan kamera secara vertikal dari atas ke bawah.

c. *Tracking*

Tracking shot atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*) dan sering kali menggunakan rel atau track.

d. *Crane Shot*

Crane shot adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane shot* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane shot* umumnya menghasilkan efek *high angle* dan sering digunakan untuk menggambarkan situasi *landscape* luas, seperti kawasan kota, bangunan, area taman, dan sebagainya.

e. *Handheld*

Teknik *handheld* digunakan dengan cara operator memegang kamera, biasanya operator memegang kamera di atas bahu, bisa dipegang rendah ke tanah, diletakkan di atas lutut, atau menyesuaikan pada *shot* yang akan diambil. (Brown, 2016: 216). *Handheld* menurut Roy Thompson dan Christopher Bowen

(2009), memiliki beberapa keuntungan, diantaranya adalah mudah untuk diatur *framing* dan pergerakannya sesuai dengan pergerakan subjek, operator kamera juga dapat bergerak bebas di sekitar set atau lokasi. *Handheld* dapat menimbulkan efek kedekatan personal dengan pemain, dan memberikan energi yang lebih dibandingkan shot statis.

2.2.8 Aspect Ratio

Berdasarkan buku Memahami Film karya Himawan Pratista (2008), perbandingan ukuran lebar serta tinggi frame dinamakan *aspect ratio*. *Aspect ratio* telah mulai ditentukan sejak film pertama kali lahir, yakni oleh Edison dan Lumiere bersaudara, dengan perbandingan mendekati standar *aspect ratio fullscreen* saat ini. Dalam perkembangannya, *aspect ratio* sangat bervariasi ukurannya, namun secara umum dibagi menjadi dua jenis *fullscreen* dan *widescreen*.

a. Fullscreen

Sejak tahun 1930, standar format *fullscreen* dengan *aspect ratio* 1.33:1 (*Academy Ratio*) telah ditetapkan oleh lembaga film berpengaruh di Amerika, yakni *Academy of Motion Picture Art and Sciences*. Format *fullscreen* hingga kini masih menjadi standar *aspect ratio* untuk pesawat televisi (tabung) serta beberapa film produksi non-Amerika serta Eropa Barat. Standar format *fullscreen* film-film bioskop di Amerika hanya bertahan hingga pertengahan era 1950-an. Persaingan dengan teknologi televisi memunculkan layar bioskop dengan format yang lebih lebar.

b. Widescreen

Format *widescreen* memiliki beragam variasi *aspect ratio*. Format *widescreen* yang paling umum digunakan film-film produksi Amerika adalah 1.85:1. Sementara *aspect ratio widescreen* 1.66:1 lebih banyak digunakan untuk film-film produksi Eropa. Standar format *widescreen* yang lebih lebar juga

muncul yakni, *anamorphic widescreen* dengan *aspect ratio*, 2.35:1. Proses *anamorphic* membutuhkan lensa khusus yang mampu merapatkan gambar secara horizontal sewaktu proses produksi maupun cetak filmnya.

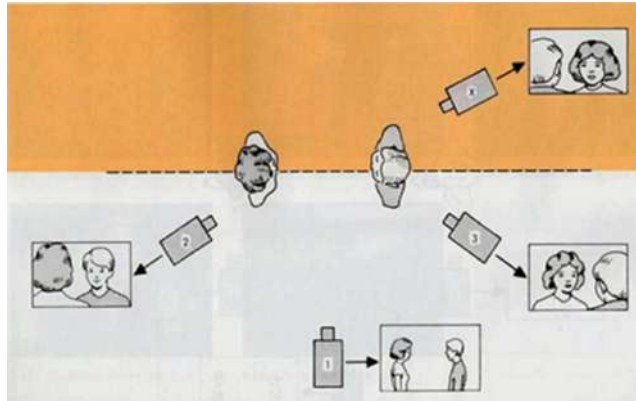


Gambar 22. *Aspect Ratio*
Sumber : studiobinder.com

2.2.9 Aturan 180°

Menurut Himawan Pratista, aturan 180° adalah sebuah aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi *shot (cut)* dilakukan. Garis 180° adalah garis imajiner, dimana sebuah aksi berlangsung yang biasanya searah dengan arah karakter atau objek menghadap. Adegan dua orang berdialog, orang berjalan, serta kendaraan yang sedang melaju, garis imajiner searah dengan arah aksinya. Aturan ini bertujuan untuk memudahkan serta menghindari kesalahan mendasar tentang posisi kamera, pergerakan karakter, *setting*, dan lainnya ketika transisi *shot* dilakukan. Jika aturan ini dilanggar maka akan memungkinkan terjadi disorientasi bagi penonton. Adapun fungsi penggunaan aturan 180° dalam sebuah *shot*, adalah :

- Memastikan posisi objek (karakter) dalam *frame* selalu konsisten
- Memastikan garis mata (*eyelines*) selalu konsisten
- Memastikan *screen directing* selalu konsisten



Gambar 23. Aturan 180°
Sumber : ensiklopediaprataka.com

2.2.10 Teori Film Haptik

Istilah sinema haptik pertama kali digunakan oleh Noel Burch sehubungan dengan sinema awal dan analisis karya Lumiere dan Melies. Dalam *Building a Haptic Space*, ia membahas kualitas taktil (kualitas permukaan suatu benda yang dapat dirasakan melalui sentuhan) gambar dan cara komposisi spasial dalam film-film awal yang tidak hanya mempengaruhi penonton secara visual, tetapi juga dalam hal indra peraba. Burch berpendapat bahwa melalui pembentukan ruang haptik, penonton bertransformasi menjadi pengembara tak bergerak yang berkelana dalam ruang film. Pelayaran penonton ini membuatnya berpartisipasi dalam ruang haptik, sehingga menetralkan permukaan visual film dan menciptakan indera ruang tiga dimensi (Burch, 1990).

Dalam hal ini, film dapat dipandang sebagai wahana untuk menyampaikan gerak. Gerak dalam sinema (termasuk gerakan kamera, gerak tubuh dan objek, gerak dan perubahan perspektif) tidak hanya mempengaruhi waktu dan ruang naratif, tetapi juga mempengaruhi gerakan dalam diri penonton yang menciptakan emosi, dan dalam hal ini melonggarkan batas-batas yang ada antara ranah yang digambarkan dalam film dan wilayah emosional batin penonton.

2.3 Ekstraksi

Pada pembuatan laporan tugas akhir karya kreatif ini, penulis menggunakan contoh skripsi penciptaan seni yang ditulis oleh Ryanta Ronaldy Dharmawan (2020/FSMR). Berasal dari kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul *Camera Angle* sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama dalam Sinematografi Film Fiksi “Hipokrit” pada tahun 2020. Alasan penulis menggunakan skripsi ini sebagai referensi, karena memiliki kesamaan dalam judul dan isinya bisa dijadikan acuan penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini. Karya tugas akhir penciptaan seni berjudul *Camera Angle* sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama dalam Sinematografi Film Fiksi “Hipokrit”, merupakan karya film yang mengeksplorasi *camera angle* sehingga menghasilkan variasi bentuk *shot* dari berbagai sudut dan titik pandang. *Camera angle* dalam sinematografi film fiksi “Hipokrit” bertujuan untuk menerjemahkan serta mengekspresikan bahasa non verbal yang ada dan bersembunyi di dalam diri tokoh utama (*true character*) film fiksi “Hipokrit” bernama Nia, guna mengungkapkan dan memperkuat karakternya. Objek penciptaan karya seni di dalam film fiksi “Hipokrit” merupakan tokoh bernama Nia. Nia merupakan seorang wanita, dimana berbagai macam bentuk ketidakadilan bermukim di dalam dirinya. Nia mempunyai hasrat terpendam di dalam dirinya berupa hasrat balas dendam untuk mendapatkan keadilan. Hasrat tersebut merupakan kunci dari *true character* seorang tokoh di dalam film fiksi. Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada sinematografi di dalam film dengan menggunakan konsep *camera angle*. *Camera angle* menentukan sudut pandang (titik atau sudut darimana sesuatu dilihat) penonton dan area yang tercakup atau terekam di dalam *shot*. *Camera angle* diaplikasikan dengan mengatur atau memposisikan *subjective camera angle*, *level angle*, *subject angle* dan *subject size*.

Penulis menggunakan contoh skripsi penciptaan seni yang ditulis oleh Ariiq Septiawan (2022/FSMR). Berasal dari kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul Pergerakan Kamera untuk Menghidupkan Adegan Tokoh Utama dalam Sinematografi Film Fiksi “Transit” pada tahun 2022. Alasan penulis menggunakan skripsi ini sebagai referensi, karena sama-sama

berfokus pada tokoh utama dalam film sehingga bisa dijadikan acuan penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini. Karya tugas akhir penciptaan seni berjudul “Transit” ini merupakan film dengan genre drama romance yang menceritakan momen-momen terakhir sepasang kekasih berbeda suku (Jawa dan Sunda) yang harus berpisah. Dengan pergerakan kamera untuk menghidupkan adegan tokoh utama, terutama memperlihatkan aksi yang lebih nyata ketika adegan berlangsung dan mempengaruhi adegan dengan kualitas yang penuh dengan perasaan.

Penulis juga menggunakan contoh laporan tugas akhir karya kreatif lain, yaitu laporan praktik karya kreatif Muhammad Wasi Abdul Fattah (2024/BC Film). Berasal dari kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta, dengan judul Peran *Director of Photography* dalam Produksi Film Pendek “Seni Plagiat”, pada tahun 2024. Alasan penulis menggunakan laporan ini sebagai referensi, karena laporan tersebut bisa penulis jadikan sebagai pedoman format penulisan laporan ini. Pada laporan praktik karya kreatif berjudul Peran *Director of Photography* dalam Produksi Film Pendek “Seni Plagiat”, penulis berperan sebagai *Director of Photography* dalam produksi film pendek ini, sangatlah penting dalam menghasilkan visual yang bagus, sehingga dibutuhkan teknik sinematografi yang dirancang sedemikian rupa. Laporan ini bertujuan untuk mengkolaborasikan peran DoP yang terutama sebagai kepala departemen. Pada laporan tugas akhir ini yang berjudul Peran *Director of Photography* dalam Produksi Film Pendek “Seni Plagiat” ini mengangkat tema plagiat, dan film ini berdurasi pendek dengan genre drama *action*. Film ini mengangkat konflik tentang seorang pelukis yang memiliki masalah keuangan dalam hidupnya, tanpa adanya jalan lain, akhir nya pelukis ingin menjual karya ciptaan nya dan tidak disangka ternyata karya tersebut telah diplagiat oleh orang terdekatnya. Maka dari itu peran *Director of Photography* merancang sebuah konsep visual yang baik untuk penyampaian pesan sebuah film dan teknik sinematografi, sehingga penerapan dan pencapaian dalam sebuah gambar dapat menjadi rangkaian sebuah gambar yang mampu bercerita kepada penonton. Pada tahap pra produksi, DoP melakukan bedah naskah,

pengecekan lokasi, *recce*, pembuatan *photoboard*, pemilihan alat, pengecekan alat dan lain sebagainya. Pada tahap produksi, DoP melakukan *setting* alat dan kamera yang akan digunakan serta melakukan *setting* pencahayaan yang akan diposisikan. Pada tahap pasca produksi, DoP melakukan pemantauan dalam hasil warna yang sudah ditentukan pada saat pra produksi sehingga warna yang diinginkan dapat tercapai.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penulisan laporan tugas akhir karya kreatif ini, bertujuan untuk mengimplementasikan aspek *Camera Angle* sebagai penguat emosi tokoh utama, selain itu juga untuk memperoleh pengalaman belajar sebagai *Director of Photography*. Berdasarkan hasil penyusunan laporan tugas akhir karya kreatif ini, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil :

- a. *Camera Angle* pada film pendek “Aku Ada” digunakan untuk memperkuat emosi tokoh utama. *Camera Angle* difungsikan untuk menafsirkan komunikasi non verbal dan mengekspresikan keadaan hati yang dirasakan oleh tokoh utama. *Camera Angle* membantu menentukan penempatan posisi kamera, sudut kamera, dan wilayah yang tercakup dalam *frame*. Menentukan penggunaan *Camera Angle* haruslah dipilih dengan cermat untuk meningkatkan visualisasi cerita yang dramatis dan mampu membangun visual yang bermakna. Penggunaan *Camera Angle* juga dapat berpengaruh pada terciptanya variasi *shot* yang unik pada sebuah film.
- b. *Director of Photography* memegang peranan penting dalam segala aspek visual pada film. Seorang DoP haruslah mampu menerjemahkan naskah menjadi bentuk visual, dan merealisasikan visi kreatif Sutradara menjadi visual yang bercerita. Pada tahap pra produksi, DoP memiliki tanggung jawab untuk menentukan konsep visual, serta teknik dan peralatan yang akan dipakai. Saat penentuan konsep tidak boleh sembarangan, karena segala aspek yang tercipta dari visual tersebut haruslah memiliki makna dan tujuan yang mendukung penceritaan. Pada tahap produksi, DoP bertugas memimpin divisi kamera dalam pengambilan gambar dan memastikan konsistensi visual antar setiap gambar. Sebagai seorang pemimpin, DoP haruslah menjaga komunikasi dengan para *crew* divisi kamera guna menghindari miskomunikasi dalam memahami konsep. Kerjasama yang baik antar sesama *crew* harus terjalin agar tercipta

suasana syuting yang menyenangkan dan memperlancar proses produksi. Pada tahap pasca produksi, DoP bertugas memastikan seluruh file rekaman sesuai dengan konsep dan visi yang sudah direncanakan dan mampu diolah dalam proses penyuntingan gambar.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan laporan tugas akhir karya kreatif ini, berikut adalah beberapa saran yang penulis rekomendasikan :

a. Praktisi

- Memanfaatkan tahap pra produksi dengan baik untuk mematangkan konsep visual yang ingin diciptakan, agar terciptanya visual yang berkarakter dan bermakna.
- Memperkaya referensi visual dengan menonton film, membaca buku yang berhubungan dengan sinematografi, dan memperbanyak pengalaman dengan ikut serta dalam produksi film.
- Menjalin kerjasama dan komunikasi yang baik antara sesama *crew*, agar tercipta lingkungan produksi yang menyenangkan, dan dapat memperlancar proses produksi.

b. Akademis

- Menunjang kebutuhan mahasiswa dengan disediakannya fasilitas serta alat produksi film yang memadai dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- Memberikan peningkatan kualitas pengajaran dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.
- Mengevaluasi dan memperbarui materi pengajaran agar relevan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kebutuhan industri saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah, Muhammad Wasi. 2024, *Peran Director Of Photography Dalam Produksi Film Pendek "Seni Plagiat"*, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- Anjaya, Alsendo dan Deli. 2020, *Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan*, Kepulauan Riau: Universitas Internasional Batam.
- Bordwell, David, Thompson, Kristin dan Smith, Jeff. 2016, *Film Art An Introduction*, New York: McGraw Hill.
- Brown, Blain. 2016, *Cinematography Theory & Practice For Cinematographers & Directors Third Edition*, New York: Focal Press.
- Dhany, Ahmad Umar dan Manesah, Dani. 2024, *Penerapan Teknik Objektive Camera Angle Dalam Membangkitkan Dramatis Film "Pulang"*, Sumatera Utara: Universitas Potensi Utama.
- Dharmawan, Ryanta Ronaldy. 2020, *Camera Angle Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Sinematografi Film Fiksi "Hipokrit"*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Mascelli, Joseph V. 1965, *The Five C's Cinematography*, Los Angeles: Cine/Grafic Publications.
- Nugroho, Yudha Adi. 2023, *Director Of Photography Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bertema Drama Keluarga Dengan Judul "Delila"*, Surabaya: Universitas Dinamika.
- Pratista, Himawan. 2008, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Thompson, Roy, dan Christopher J. Bowen. 2009, *Grammar of the Shot*, United States of America: Focal Press.
- Zulfa, Adin Fahima. 2019, *Camera Movement, Camera Angle, Dan Shot Size, Dalam Membangun Jumpscare Film "The Conjuring II"*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

LAMPIRAN



