

**JURNAL**

***LEVEL ANGLE* UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK  
DALAM SINEMATOGRAFI FILM “PEMBAWA PESAN”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh  
Ibnu Zariri Z.  
NIM: 1210610032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2019

## ABSTRAK

Karya tugas akhir penciptaan seni yang berjudul *Level Angle* untuk memperkuat dramatik dalam sinematografi film “Pembawa Pesan” merupakan sebuah karya film pendek yang mengangkat tentang seorang anak yang mengalami masa kritisnya dan bermimpi. Selama perjalanan di dunia mimpinya tokoh utama mengalami perjalanan spiritual yang terikat dengan dunia nyata saat seorang ayah yang sedang berjuang demi nafkah dan berdoa untuk kesembuhan anaknya. Cerita pada film ini ingin menunjukkan bahwa upaya kasih sayang seorang ayah melalui kerja keras serta berdoa demi keselamatan keluarganya.

Judul “Pembawa Pesan” dibuat karena didalam film ini pesan yang dimaksud adalah merupakan bentuk doa seorang ayah yang menjadi bentuk sosok seseorang yang ingin menyelamatkan anaknya saat bermimpi dimasa kritisnya. Tetapi terhalang oleh hambatan

Sinematografi pada penciptaan karya film “Pembawa Pesan” adalah penggunaan teknik *level angle* untuk memperkuat *action* sehingga membangun dramatik yang lebih baik dari segi *visual*. Tujuannya adalah untuk memberikan mood dan reaksi penonton untuk mengikuti alur naratif dalam film “Pembawa Pesan”

Kata Kunci : Film fiksi, Sinematografi, *Level Angle*, dramatik, action, visual

## PENDAHULUAN

Keluarga adalah salah satu kelompok atau kumpulan manusia yang hidup bersama sebagai satu kesatuan atau unit masyarakat terkecil dan biasanya selalu ada hubungan darah, ikatan perkawinan atau ikatan lainnya, tinggal bersama dalam satu rumah yang dipimpin oleh seorang kepala keluarga dan makan dalam satu periuk. elasi yang sangat intens antar anggota keluarga di saat semua masih berkumpul di satu rumah merupakan salah satu faktor yang membuat sebuah -keluarga memiliki *bonding* yang kuat satu sama lain, yang bisa bertahan sampai tua. Selain itu, tidak dapat disangkal bahwa ikatan darah merupakan salah satu faktor pengikat yang kuat dalam sebuah keluarga, yang tidak bisa diputus oleh apa pun dan sampai kapan pun. Namun harus diakui, ikatan darah tak selamanya kental. Banyak sekali faktor yang dapat menyebabkan kekentalan itu menurun. Seperti kurangnya waktu kehadiran salah satu keluarga karena kesibukan masing-masing anggota keluarga. Hal ini menjadi ketertarikan Sinematografer untuk memvisualkan cerita dalam penciptaan karya film.

Film “Pembawa Pesan” Film akan mengusung genre drama fantasi. Tokoh utama yaitu Vian mempunyai peran penting dalam pembawaan emosi dalam film ini. Karena selama dalam film ini, penonton akan digiring mengikuti sudut pandang Vian. Dalam sudut pengambilan gambar, penggunaan *level angle* akan membangun kesan emosi Vian dalam keadaan tertekan dan bahagia. Ada 3 *level angle* utama yang akan di gunakan dalam film ini. Yaitu *High angle*, *Eye level*, dan *Low angle*. Dimana ketiga *level angle* ini diharapkan dapat menggiring penonton untuk merasakan keresahan, kebingungan, serta kebahagiaan yang Vian rasakan dalam setiap *scene*-nya. Fungsi kamera dalam film ini ingin memberikan semua kesan emosi ke penonton agar penonton dapat mendapatkan kesan dalam penceritaan film ini. Penggunaan *level angle* pada film “Pembawa Pesan” akan diterapkan sesuai penokohan, sepanjang cerita penonton akan dituntun melalui *viewpoint* Vian. Penerapan *level angle* akan dijelaskan berdasarkan penekanan tokoh sehingga penonton akan digiring mengikuti psikologis tokoh. pada film ini juga menggunakan beberapa unsur dramatik yaitu rasa senang, takut, sedih, susah dan seram.

Tujuan dan Manfaat penggunaan *level angle* dalam memperkuat dramatik pada penciptaan karya seni “Pembawa Pesan” terutama di bidang sinematografi meliputi, eksplorasi teknik *level angle* yang tepat untuk memberikan kesan dramatik dalam film serta memberikan pengalaman khususnya pada penggunaan teknik *level angle* dalam bidang sinematografi sebuah film.

*Shot* adalah perekaman satu tindakan dari satu sudut pandang tertentu pada satu waktu. Meskipun tindakan dapat diulang beberapa kali (atau mengambil) dari sudut yang sama atau posisi kamera untuk memperbaikinya, seperti dengan pemotretan narasi fiksi, masih satu *shot*. Jika Anda mengubah sudut kamera, posisi kamera, atau panjang fokus lensa maka hasil gambar yang direkam akan menjadi bidikan yang berbeda. Cara berbeda dalam melihat adegan bahkan jika tindakasn yang sama persis dari pengaturan kamera sebelumnya diulang dan ditangkap. Setiap *shot*, saat direkam awal, akan menjadi unik. Jadi kita akan mengeksplorasi apa tipe dasar bidikan dan apa yang masuk ke dalam kreasi mereka. Kami juga akan

melihat informasi dan makna apa yang dapat ditarik dari foto-foto ini oleh penonton. (Roy Thompson and Christopher Bowen : 2009, 1)

Secara umum sudut kamera atau *level angle* dibagi menjadi tiga, yakni *high angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight on angle* (kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus), serta *low angle* (kamera melihat objek dalam *frame* yang berada di atasnya). (Pratista, 2008, 106). Penempatan sudut kamera yang tepat diaplikasikan untuk menciptakan adegan yang dapat dipahami, dapat dirasakan emosinya, dan menarik ditonton untuk khalayak.

“Suatu Paradoks tentang tinggi kamera (*level angle*) adalah bahwa juru kamera yang tidak berpengalaman cenderung untuk memfilmkan dari level-mata dia sendiri dari level subjek!. Hasilnya baik-baik saja bagi perekaman orang berdiri tapi akan tampil gambar yang tampak dari atas ke bawah ketika memotret orang yang duduk. Mata dari subjek serta keakraban hubungan yang di dambakan antara penonton dan pemain film. Lenyap pada pengambilan yang menungging yang hanya memperlihatkan atas kepalanya, mata yang separuh tertutup dan pemain kelihatan distorsi. Sama saja sebagaimana suatu pribadi akan dinilai dari “bagaimana ia melihatmu dalam mata”, banyak dari penampilan seseorang pemain pada film cerita atau seseorang pada film dokumenter, diekspresikan melalui mata mereka. Penting sekali juru kamera memahami bahwa hal ini penting dan mengupayakan menempatkan lensa pada *eye level* dari subjek kalau memfilmkan close-up objektif.” (Mascelli, 2010 ; 51)

Pedoman umum yang harus diikuti adalah bahwa kamera dan lensanya harus melihat subjek dari bidang horizontal yang sama dengan mata subjek. Ini menghasilkan sudut netral aktif tindakan. Kamera diposisikan untuk mengamati orang, tindakan, atau peristiwa dari yang sama tinggi sebagai tempat orang-orang ada atau di mana aksi berlangsung. Audiens bisa lebih baik berhubungan dengan karakter sama dengan. Setelah Anda menaikkan posisi kamera di atas aktor Anda atau tindakan, atau jatuhkan kamera di bawahnya, Anda mulai membuat sudut pandang istimewa itu menghasilkan dinamika kekuatan dalam bidikan. Roy Thompson and Christopher Bowen, 2009 ; 40)

Dalam buku *Film And The Director* seorang juru kamera yang baik mempunyai pengaruh yang besar terhadap nilai dramatis dari film. Pelajaran tentang komposisi bahwa ada dua aspek umum sudut (*angle*) dan bingkainya (*framing*). Sudut berkenaan jurusan kemana kamera menunjuk, framing berkenaan dengan jumlah bahan di dalam *shot* itu dan penempatannya di dalam bingkai (Livingstone, 1984:44). Sudut pengambilan mempunyai pengaruh besar bagi reaksi psikologis dari pada penonton terhadap bahan subjek yang di potret.

Tinggi kamera merupakan hal yang sama pentingnya dengan jarak kamera dan *angle* dari subjek, namun kenyataan ini sering diremehkan. Juru kamera film cerita sangat hati-hati terhadap tinggi lensa dalam hubungan dengan materi subjek. Sedangkan banyak dari juru kamera film noncerita hanya menata tripod sekedar agar ia enak memandangi dari alat pengintip kamera (*viewfinder*). Mereka sama sekali tidak ambil pusing pada tuntutan khusus dari subjek! (Mascelli :2010, 49).

Dalam kehidupan sehari-hari kata dramatik digunakan orang dalam ungkapan “drama rumah tangga” atau “drama cinta segi tiga”. Pengertian kata dramatik disitu bisa disamakan dengan “cerita duka”. Ungkapan “dramatisasi” berarti rekayasa agar sesuai itu menjadi lebih susah. Contohnya, orang menilai cerita itu terlalu dilebih-lebihkan agar orang menilai bahwa penyakin anaknya itu lebih gawat atau lebih menyedihkan. (Biran, 2006:26).

Drama adalah hidup yang ditampilkan dalam gerak (*life presented in action*). Drama merupakan cerminan dari unsur kehidupan yang terjadi, baik gerak, tingkah laku ataupun sikap manusia. Jadi, drama terdapat aspek kehidupan manusia, realita alam, dan 24 sosial yang menjadi acuan dalam drama, sehingga drama merupakan suatu karya sastra yang kompleks. Drama kini telah banyak dinikmati sebagai suatu hiburan atau juga pengetahuan tentang sejarah serta pengalaman dalam kehidupan seseorang yang ditampilkan di berbagai media seperti televisi contohnya sinetron dan semacamnya. (harymawan, 1986:1)

Menurut H. Misbach Yusa Biran (2006:18) ada beberapa pembentuk unsur dramatik dalam cerita, yaitu :

1. Konflik

2. Suspence
3. Takut
4. Ngeri
5. Surprise
6. Senang, Susah, dan Sedih

Penggunaan *level angle* dalam film “Pembawa Pesan” berfungsi untuk memperkuat konflik antar tokoh dan emosi yang dirasakan terhadap setiap tokoh, sehingga nilai dramatik dalam setiap adegan akan tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Secara keseluruhan film “Pembawa Pesan” penerapan *low angle* dan *high angle* akan digunakan untuk penekanan tokoh yang ingin disampaikan kepada penonton secara sudut pandang kamera. Penggunaan *eye level* akan digunakan untuk memberikan informasi interaksi antara tokoh utama terhadap tokoh lain. Selain itu penggunaan *eye level* digunakan juga untuk memberikan penekanan ekspresi tokoh.

Dalam beberapa bagian, penggunaan *high angle* juga digunakan untuk memberikan kesan kedalaman dengan tokoh atas pertimbangan adegan dan setting. Pencapaian melalui *angle* ini berfungsi untuk memberikan keterkaitan tokoh utama dengan subjek sekitar yang berada dalam *frame*. Pergerakan kamera *track in* akan membantu memberikan kesan *suspence* sehingga penonton dapat merasakan dramatik melalui pemilihan *angle*.

Melalui analisis naskah, film “Pembawa Pesan” akan menerapkan unsur dramatik konflik, susah, sedih, senang, takut, seram, dan suspence dalam penerapan *level angle*.

## **PEMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN**

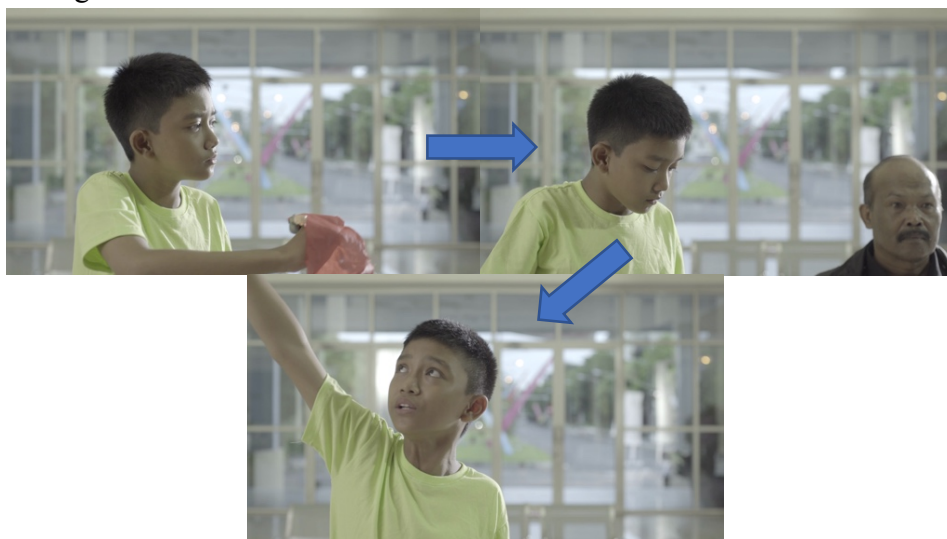
Setelah keseluruhan tahapan produksi terselesaikan, karya siap untuk dipublikasikan dan dipertanggungjawabkan sesuai dengan konsep dan hasil karya yang telah dibuat. Rangkaian *shot* dengan penggunaan *level angle* dibentuk dalam proses editing sehingga penekanan dramatik dalam film lebih mudah dihidupkan. Penggunaan *level angle* untuk memperkuat dramatik dapat dijabarkan melalui rangkaian *shot*. Berikut pembahasan setiap *shot* dengan penentuan *level angle*.

### *Scene 1*



*gambar 5. 1 shot Vian duduk sendiri*

Pada *scene* Vian duduk diam melihat ke arah rel kereta api. Lalu Vian memainkan mainan thor yang berada di tangannya. Pria Misterius datang lalu duduk tepat di sampingnya. Vian terdiam lalu duduk merasa karena terganggu dengan kehadiran Pria Misterius. Penggunaan *eye level* pada shot ini difungsikan untuk menekankan konflik antar tokoh dengan dukungan komposisi dan adegan. Konflik dimunculkan dari ekspresi dan gerak Vian yang berbeda dari sebelum dan kedatangan Pria Misterius.



gambar 5. 2 Keseruan Vian memainkan Thornya lalu perlahan berhenti karena pria misterius mulai mendekatinya dan duduk

Adegan pada *shot* selanjutnya Vian memainkan thornya dengan asik dan perlahan berhenti karena Pria Misterius mendekat ke arahnya dan duduk tepat berada di dekatnya. Dari adegan Vian mulai merasa sungkan untuk bermain dan menurunkan ekspresinya dari bahagia saat memainkan thor hingga mulai menunduk karena merasa terganggu dengan Pria Misterius. *Shot* dalam adegan ini diambil dengan *eye level* dan dibantu dengan *medium shot* bertujuan untuk memberikan ekspresi wajah Vian yang berubah drastis dari senang menjadi cemas dari saat memainkan thor hingga Pria Misterius mulai datang mendekatinya.



*gambar 5. 3* Vian memberanikan diri untuk bertanya kepada pria misterius

Pada adegan gambar 5.16, Vian merasa ragu untuk mengambil uang karena Pria Misterius hanya diam dan menatap dingin mengarah ke depan. Sementara Vian baru di minta uang oleh seorang kakek pengemis dan mengaku tidak punya uang. Karena uang diletakkan dan Vian merasa dipanggil oleh misterius. Vian dengan ragu mengambil uang tersebut dan memberikannya kepada kakek pengemis. Dalam adegan ini pengambilan menggunakan *high level* untuk memperkuat adegan rasa takut yang Vian adegankan.



*gambar 5. 4* Vian mengambil uang yang diberikan oleh pria misterius, tetapi Vian ragu untuk mengambilnya



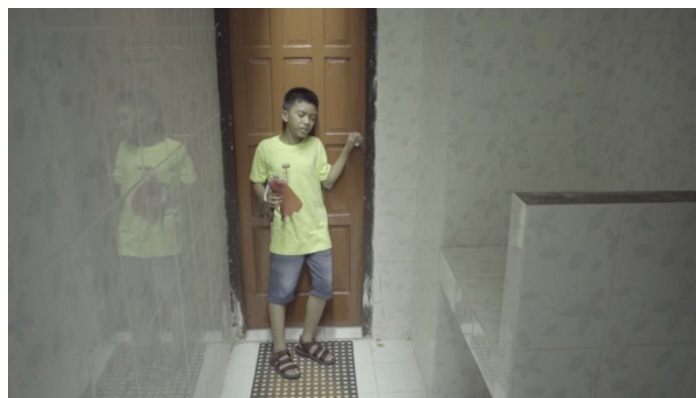
Vian memberanikan diri untuk bertanya kepada Pria Misterius, adegan ini diambil dengan menggunakan *high angle* untuk memperkuat rasa takut Vian untuk bertanya dengan Pria Misterius tersebut.

*Scene 2*



*gambar 5. 5* Vian ketakutan karena merasa ingin diculik oleh pria misterius

Pada adegan ini Vian ketakutan karena Vian merasa tidak nyaman dengan tatapan Pria Misterius pada scene sebelumnya. Penggunaan shot high angle digunakan untuk menekankan rasa takut Vian.



*gambar 5. 6* Vian ingin keluar dari kamar mandi tapi masih ragu. Lalu melihat kearah thor

Adegan pada shot selanjutnya Vian ingin keluar dari pintu tetapi ragu. Penggunaan *high angle* pada *shot* dibangun dengan bantuan lensa *wide angle* sehingga menghasilkan distorsi pada gambar untuk memperkuat rasa takut Vian.

Pada adegan selanjutnya, Vian merasa yakin kalau Thor akan membantunya. Penggunaan *eye level* disini berfungsi untuk memberikan kesan tenang kepada penonton karena perubahan emosi yang Vian munculkan.



*gambar 5. 7* Vian berbicara dengan Thor meyakinkan dirinya sendiri agar Thor menolongnya ketika setelah keluar nanti jika bertemu dengan pria misterius itu lagi

### **Scene 3**



*gambar 5. 9* Vian memberanikan diri mengusir pria misterius untuk pergi dan menjauhi dirinya



*gambar 5. 8* pria misterius semakin mendekati Vian

Pada adegan selanjutnya Vian dikejar oleh Pria Misterius hingga ia terjatuh. Vian menahan sakit akibat jatuh lalu membalikan badan mengarah Pria Misterius dan menentang misterius untuk pergi meninggalkannya. Tetapi Pria Misterius semakin mendekati Vian. *Shot* Vian diambil dengan *low level* untuk memperkuat emosinya ketika menentang Pria Misterius. Dan *shot* Pria Misterius diambil dengan menggunakan *shot low angle* tetapi dengan sudut lebih rendah. Menunjukkan perbedaan kekuatan dari tentangan Vian dengan Pria Misterius. Di sini terlihat

konflik antara kedua tokoh. Sehingga penggunaan kedua *low level* dibedakan sesuai karakter.



gambar 5. 10 Vian merasa ketakutan dengan semakin mendekatnya pria misterius

Setelah terlihat kedua konflik tokoh, Vian merasa takut karena Pria Misterius semakin mendekatnya. *shot* pada adegan ini diambil menggunakan *high angle* untuk menekankan ketakutan Vian.

#### **Scene 4**



gambar 5. 11 Vian bermain bangunan dengan temannya. Lalu bahagia karena berhasil menyusun balok mainan dan tidak terjatuh

Adegan dalam scene ini dimulai dari Vian dibangunkan oleh yudis. Vian tersadar ternyata ia bermimpi. Yudis mengajak Vian bermain bersama teman-temannya. Vian bermain susun balok dengan teman-temannya. Penggunaan *shot low angle* pada shot bermain susun balok difungsikan untuk menekankan rasa senang yang Vian rasakan saat bermain bersama teman-temannya.

### Scene 5



*gambar 5. 12* Vian kebingungan mencari mainan thor

Dalam *scene* ini, Vian terbangun dari mimpi yang berkesinambungan dari *scene* sebelumnya, Vian dibangunkan oleh yudis dan tersadar berada di dalam ruangan rumah sakit. Dimana teman-temannya sedang sibuk bermain dengan mainannya masing-masing. Lalu Vian tersadar setelah melihat teman-temannya bermain, ia kehilangan mainan thornya

Vian mencari mainannya di setiap ruangan, dan bertanya dengan teman-temannya. Adegan ini diambil menggunakan *High Angle* dengan pemilihan *shot size long shot* untuk memperlihatkan rasa susah Vian yang sangat kontras dengan adegan anak-anak lainnya.



*gambar 5. 13* Vian memandang arah jendela melihat pria misterius memegang mainan Thornya

Pada *shot* selanjutnya adegan Vian merasa putus asa karena kehilangan mainan thornya. Lalu ia memandang mengarah ke jendela dan melihat Pria

Misterius mengangkat mainan thornya. Vian merasa kesal. Penggunaan *eye level* pada *shot* ini berfungsi untuk memperjelas konflik ketika Vian merasa kesal saat melihat kearah Pria Misterius.

### *Scene 6*

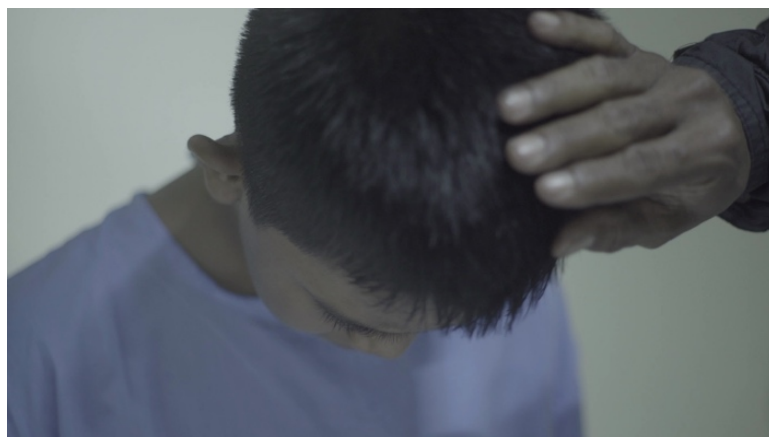


gambar 5. 14 Vian ketakutan dengan pandangan pria misterius



gambar 5. 15 Pria misterius melihat Vian dengan tatapan tajam

*Scene* ini lanjutan dari *scene* sebelumnya. Vian merasa kesal dengan Pria Misterius dan keluar mengejar Pria Misterius. Vian memaksa Pria Misterius untuk memberikan thornya, tetapi Pria Misterius hanya diam. Penggunaan *high angle* terhadap Pria Misterius berfungsi untuk menekankan ekspresi Pria Misterius yang menyeramkan saat memandang Vian. Dan penggunaan *low level* berfungsi untuk memperlihatkan rasa takut Vian dengan Pria Misterius.



gambar 5. 16 Vian didekati oleh pria misterius, namun pria misterius mengelus kepala Vian

Vian didekati Pria Misterius lalu Vian menunduk karena ketakutan dengan Pria Misterius. Pria Misterius mengelus kepala Vian seolah-olah sangat kenal dengan Vian. *Shot* ini diambil melalui *high angle* untuk menekankan ketakutan Vian dengan Pria Misterius.



gambar 5. 17 Pria Misterius mengelus kepala Vian

Vian masih merasa takut tetapi Pria Misterius memberikan mainan thor dan mengelus kepala Vian dengan lembut seperti menunjukkan kasih sayangnya terhadap Vian. Dalam *shot* ini penggunaan *eye level* yang dibantu dengan komposisi seimbang berfungsi untuk menunjukkan konflik yang dimunculkan dari kedua karakter tokoh.



gambar 5. 18 Vian mendengarkan suara yang memanggil namanya

Setelah memberikan mainan, Pria Misterius pergi meninggalkan Vian. Vian membalikkan badan bermaksud untuk kembali dengan teman-temannya tetapi Vian melihat ekspresi Yudis yang sedih kita Vian berjalan mendekat dengan teman-temannya. Yudis menggelengkan kepalanya dengan maksud untuk jangan kembali.



Tak lama Vian mendengarkan kembali suara panggilan wanita untuk bangun. Vian bingung mencari sumber suara. Pada adegan ini *shot* diambil *high angle* dengan *shot size Full shot* untuk memperlihatkan rasa susah yang dirasakan oleh Vian.

**Scene 6a**



*gambar 5. 19* Vian berlari mengejar pria misterius setelah sadar bahwa pria misterius itu punya maksud baik

Vian berlari mengejar Pria Misterius setelah sadar ternyata Pria Misterius tersebut memiliki maksud baik. Saat adegan lari penggunaan *high angle* digunakan untuk memberi kesan takut. Adegan ini dibantu oleh audio seorang ibu yang berteriak memanggil Vian secara histeris. Penggunaan *high angle* pada adegan ini



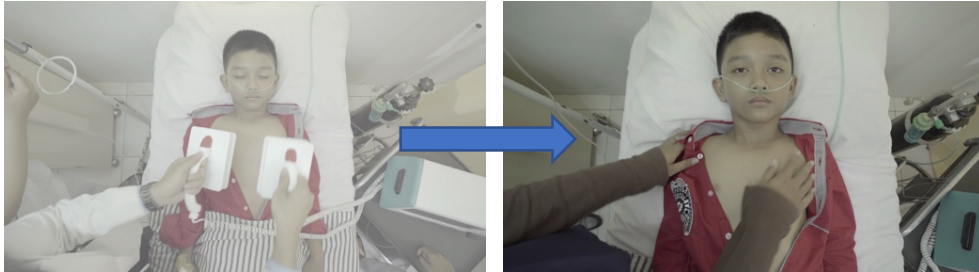
*gambar 5. 20* Vian terbangun dari koma setelah melewati masa krisisnya

untuk menggambarkan kesusahan Vian kepada penonton

Vian mengejar Pria Misterius dan memegang tangan Pria Misterius. Ketika berada di dekat Pria Misterius ekspresi Vian berubah menjadi senang. Lalu Pria

Misterius membuka pintu yang berisi cahaya putih berlebih. Adegan ini diambil dengan menggunakan *low level* untuk menggambarkan rasa bahagia.

### *Scene 7*



*gambar 5. 21* pria misterius membuka pintu dengan Vian berdiri disampingnya.

Vian terbangun dari mimpi dan sadar setelah masa kritisnya. Pada *scene* ini penggunaan *high level* digunakan untuk menunjukkan tokoh Vian dan Yudis yang masih dalam perawatan. Pada awal *shot*, *high angle* dibantu dengan pergerakan *track in* sebagai korelasi *shot scene* sebelumnya pada *scene 4* saat Vian tertidur di taman. *Shot* ini berfungsi untuk penekanan terhadap konflik batin Vian.

### *Scene 8*



*gambar 5. 22* Ayah Vian memegang mainan thor yang diambil melalui tasnya. Dan merasa haru mendengar kabar Vian telah pulih dari masa kritisnya

Adegan selanjutnya ayah Vian terharu setelah mendapat kabar bahwa Vian telah siaman dari masa kritisnya. Ayah melihat mainan thor lalu memeluk mainan karena merasa bahagia atas kesembuhan Vian. Dalam adegan ini *shot eye level* digunakan untuk membuat penonton tenang dengan arah pandang yang sejajar sebagai penyelesaian konflik.



## KESIMPULAN

Untuk memperkuat dramatik, sinematografer menggunakan *level angle* untuk menggiring penonton melalui visual. Penekanan emosi karakter menjadi acuan sinematografer untuk membentuk bagan *shot* sehingga penonton dapat merasakan apa yang tokoh utama rasakan. Dramatik pada visual terbentuk melalui susunan *shot* dan gerak yang dimunculkan oleh tokoh dalam film cerita.

Proses keberhasilan dramatik pada film dicapai melalui aspek sinematografi. *level angle* merupakan salah satu teknik untuk menunjang dramatik. Dramatik terbentuk atas dasar gerak yang diadegankan oleh pemain, ketika gambar tersebut diam, maka tidak akan dramatik. Upaya sinematografer adalah membantu gerak dengan menentukan *angle* yang baik sehingga penonton dapat kesan dramatik pada film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blain, Brown. 2011. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*, USA: Focal Press.
- Bordwell, David. Kristin, Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*, Mc Graw – Hill Companies.
- Livingstone, Don. Terj. *Film and The Director*, Yayasan Citra, 1984.
- Thompson, Roy. 1998. *Grammar of the Shot: second edition*, Woburn: Focal Press.
- Maschelli, V. Joseph. Terj. V. *The Five C's of Cinematography*, Fakultas Film dan TV IKJ, 2010.
- Morissan, M.A 2011. *Manajemen media penyiaran: strategi mengolah radio dan televisi*. Jakarta: Kencana
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- Biran, H. Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Jakarta: Pustaka Jaya.
- Saptaria, El Rikrik. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Akting Untuk Film dan Teater*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Mercado, Gustavo. 2011. *The Filmmaker's Eye: Learning (and breaking) the rules of cinematic composition*, USA: Focal Press.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*, Bandung: Rosda.