

BAB II

OBJEK PENCIPTAAN

II.1. Objek Penciptaan

Penciptaan film Warisan berawal dari pemikiran bersama mengenai soal harta yang telah di tinggalkan oleh pemiliknya, dan banyak juga kejadian di masyarakat sekitar karena warisan keluarga jadi hancur dan salah taunya adalah iri dan dengki karena warisan. Yang menjadi sorotan adalah seorang nenek yang sangat jahat dan serakah terhadap warisan tersebut lalu dia melukai anak muda yang bernama joko dan adit kawannya joko. Film ini juga mengandung pesan dari cerita yang terkandung di dalamnya.

Pengambilan video juga memerlukan penempatan kamera pada posisi yang paling baik untuk para penonton, mengatur teknik pengambilan kamera ketika pengambilan gambar ataupun video. Peran penata kamera sangat berpengaruh besar pada film tersebut. Karena pemilihan angel kamera, jarak kamera, pengambilan kamera, kecepatan kamera, hinggagerak kamera juga dapat mempengaruhi visual di dalam film itu.

Pengambilan video yang tidak sesuai dengan teknik atau pengambilannya tidka sesuai akan membuat bingung penonton apa yang di sampaikan pesan di film tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut film Warisan memanfaatkan teknik komposisi dinamis dan statis untuk menekankan emosional kepada tokoh tersebut.

A. Film

Pada awal perkembangannya film yang di hadirkan adalah film bisu dengan perwarnaan hitam putih, seiring berkembang pesatnya teknologi ikut membantu perkembangan industri film. Pada tahun 1927 film bersuara mulai di temukan namun belum di anggap sempurna, 8 tahun kemudian barulah film bersuara mulai bisa dinikmati khalayak umum, pelopornya adalah studio film asal Amerika, Warner Bross.

Industri film berada pada masa masa emasnya pada sekitaran itu, industri film dari berbagai dunia berkembang pesat, studio studio film pun bermunculan khususnya di Amerika sampai pada akhirnya tercipta ikon film Amerika yaitu Hollywood. Namun ketika perang dunia ke II usai industri film sempat meredup, hal ini di sebabkan oleh kehadirannya televisi. Yang menarik seperti di paparkan Garin Nugroho (Kompas,19 Mei 2012). Sinema Amerika pasca 1970-an mampu mengalami kebangkitan kembali justru di bangkitkan oleh generasi televisi, yakni Spielberg dan George Lucas (Sobur. 2006 : 126)

B. Genre Film

Genre merupakan istilah dari bahasa perancis yang mempunyai makna “bentuk” atau “tipe” dalam film genre merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat, kemudian film tersebut memiliki sebuah pola yang khas, setting, karakter, cerita maupun tema (Pratista, 2008, h.10). Fungsi dari genre sendiri merupakan untuk mengelompokan sebuah klasifikasi dari film tersebut, untuk mempermudah memilah film-film yang dicari sesuai dengan spesifikasi. Selain spesifikasi genre juga berfungsi sebagai sarana antisipasi dari penonton terhadap film yang akan ditonton.

Pengkarya dan teman-teman kru film Warisan sepakat untuk menggunakan genre horor dan thriller dalam menggambarkan seluruh cerita film Warisan.

a. Horror

Film dengan genre ini ialah film yang bercerita tentang ketakutan dan didalamnya ada suasana mencengkrum dan membuat takut penonton. Cerita yang disajikan biasanya sederhana, yaitu bagaimana manusia melawan ketakutannya dan roh jahat 15 yang berhubungan dengan dunia supranatural atau sisi gelap manusia. Karakter yang ada dalam genre horor berhubungan dengan makhluk gaib, monster hingga berwujud fisik menyeramkan.

Ciri-ciri utama dari film dengan genre horor adalah sebagai berikut:

1. Atmosfer yang Menyeramkan

Film horor sering menciptakan atmosfer yang gelap, misterius, dan menyeramkan. Penggunaan pencahayaan yang redup, suara yang mengganggu, dan setting yang khas seperti rumah berhantu, hutan terpencil, atau kuburan sering digunakan untuk memperkuat atmosfer horor.

2. Tampilan Visual yang Menakutkan

Film horor sering menggunakan elemen visual yang menakutkan, termasuk makhluk supranatural, hantu, monster, atau efek visual yang menciptakan perasaan ketakutan. Penampilan makhluk atau karakter yang menakutkan dapat menciptakan kesan yang intens dan menggetarkan penonton.

3. Momen Jump-scare

Film horor sering menggunakan momen jump-scare, yaitu momen di mana ada kejadian yang tiba-tiba dan mengejutkan, sering kali disertai dengan

suara keras atau perubahan tiba-tiba dalam gambar. Momen jump-scare bertujuan untuk membangkitkan reaksi takut dan kaget pada penonton.

4. Suasana dan Musik yang Menegangkan

Suasana dan musik dalam film horor memiliki peran penting dalam menciptakan ketegangan dan rasa takut. Penggunaan musik yang gelap, melankolis, atau suara-suara aneh dapat memperkuat pengalaman menonton dan membangkitkan emosi takut pada penonton.

5. Eksplorasi Tema Gelap dan Tabu

Film horor sering mengangkat tema-tema yang gelap, seperti kematian, kehancuran, kekerasan, dan ketakutan manusia terhadap hal-hal yang tidak diketahui. Film horor dapat menjadi sarana untuk menghadapi dan mengungkapkan rasa takut dan ketakutan yang ada dalam masyarakat.



Gambar II.1 Adegan Film Sebelum Iblis Menjemput, Sumber : (Rapi Film, di screenshot dari Netflix pada 15 Juni 2023)

b. Thriller

Genre thriller adalah salah satu genre dalam film, televisi, atau karya fiksi lainnya yang biasanya menekankan ketegangan emosional, kejutan, dan kejadian yang penuh dengan aksi. Film dengan genre thriller sering menggabungkan unsur-unsur suspense, misteri, dan ketegangan psikologis untuk menciptakan pengalaman

yang menghibur dan menggetarkan.

Ciri-ciri utama dari film dengan genre thriller adalah sebagai berikut:

1. Tegangan dan Ketegangan

Film thriller cenderung menciptakan atmosfer yang tegang dan menegangkan, membuat penonton merasa tertarik dan terlibat secara emosional. Beberapa teknik yang sering digunakan dalam genre ini termasuk adegan kejar-kejaran, countdown, atau penundaan ketegangan yang membangun antisipasi.

2. Plot yang Intrik

Film thriller seringkali memiliki plot yang kompleks dan penuh intrik. Cerita seringkali melibatkan karakter utama yang terlibat dalam situasi berbahaya atau menyelidiki kejahatan yang kompleks. Plot sering kali mengandung twist atau kejutan yang tak terduga.

3. Ketidakpastian dan Misteri

Film dengan genre thriller sering menampilkan unsur ketidakpastian dan misteri yang kuat. Penonton seringkali diberikan sedikit informasi dan harus mencoba memecahkan misteri atau menyusun potongan-potongan puzzle untuk mengungkap kebenaran di balik cerita.

4. Ketegangan Psikologis

Thriller sering menggali ketegangan psikologis melalui karakter-karakter yang kompleks dan konflik internal yang kuat. Ini dapat mencakup psikologi pembunuh berantai, kegilaan, atau konflik moral yang sulit bagi karakter utama.



**Gambar II.2 Adegan Film Ratu Ilmu Hitam, Sumber :
(Rapi Film, di screenshot dari Netflix pada 15 Juni 2023)**

II.2. Analisis Objek

Menurut pratista 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 hokum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonist dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan. (pratista edisi 2:33).

A. Identitas Karya

Sebuah karya seni film tentunya memiliki identitas yang digunakan untuk sebagai acuan dalam mempersentasikan karya film kepada orang banyak. Dengan identitas karya ini, penonton dapat mengetahui arah dan tujuan karya seni ini dibuat dalam hal apa yang disampaikan. Adapun identitas karya film Warisan ini sebagai berikut:

- a. Judul: Warisan
- b. Arti judul: peninggalan harta seseorang yang telah meninggal dunia dan di berikan kepada yang tidak berhak atas harta tersebut
- c. Kategori: Film Fiksi

- d. Format film: Film Pendek
- e. Genre: *Horor Thrailer*
- f. Target penonton: Remaja-Dewasa
- g. Durasi: 25-30 menit
- h. Bahasa: Medan-Jawa
- i. Tema: iri dan dengki terhadap keluarga

B. Analisis Sinopsis

Film Warisan ini menceritakan tentang Joko dan Adit mendekati ruang rahasia karena mencium bau kemenyan di ruang tersebut. Nenek kasmi yang melihatnya, dengan tegas mengusir mereka dan tidak mengizinkan Joko dan Adit untuk kembali dan mendekatkan ruang rahasia itu lagi. Semakin dilarang semakin dilakukan, itulah jiwa anak muda. Di malam hari suara ketukan terdengar di dalam ruangan itu. Kakeknya cacatlah yang ternyata mengetuk-ngetukkan kepalanya ke pintu ruangan rahasia. Sungguh aneh buka? Sebuah ruang yang selalu tercium bau kemenyan yang tidak dibolehkan oleh nenek kasmi untuk didekati oleh cucunya dan kakek cacat selalu mengetukkan kepala ke pintu ruang rahasia tersebut. Rumah nenek kasmi merupakan bagian dari warisan neneknya joko dan kampung halamannya joko.

Hingga suatu malam menjadi jawaban atas penasaran joko dan adit. Lumuran darah pada kakek cacat serta sekeliling isi ruangan di ruang rahasia itu dipenuhi dengan sesajen, membuat adit yang melihatnya menjadi target pembunuhan nenek kasmi selanjutnya. Adit yang sudah tidak bernyawa membuat joko ketakutan dan berlari ke hutan. Ternyata bukan hanya sesajen yang ada di ruang rahasia itu, ternyata juga ada manusia kerdil dengan wajah berlumuran darah sedang memakan

daging yang tak tau daging apa.

C. Analisis Komposisi

Ketika kamera mengambil gambar sebuah objek, sineas dapat memilih posisi objek tersebut dalam frame-nya sesuai tuntutan naratif serta estetik. Sineas bebas meletakkan sebuah objek dimana pun di dalam frame-nya yakni di tengah, di pinggir, di atas, di bawah sejauh komposisinya masih seimbang dan menyatu secara visual. Sebuah objek tidak harus selalu berada di tengah frame untuk mencapai komposisi yang seimbang. Objek lain di sekitar objek utama juga mampu mempengaruhi komposisi dan tergantung dari posisi dan pergerakan objek lain.

Sineas harus selalu memperhitungkan komposisi frame secara menyeluruh, terlebih jika objeknya bergerak serta posisi kamera berpindah. Pengaturan posisi objek dalam komposisi shot secara menyeluruh bisa pula digunakan sineas untuk mendapatkan motif motif tertentu. Beberapa sineas bahkan memiliki gaya yang khas dalam mengatur komposisi visual mereka. Komposisi sebuah shot variasinya bisa banyak sekali namun komposisi shot terkait dengan posisi objek dalam frame dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yakni komposisi simetris dan komposisi dinamis.

a. Komposisi Dinamis

Komposisi dinamis sifatnya fleksibel dan posisi objek dapat berubah sejalan dengan pergerakan frame. Komposisi dinamis tidak memiliki komposisi yang seimbang layaknya komposisi simetris, namun ukuran, posisi serta arah gerak objek sangat cepat mempengaruhi komposisi keseluruhan. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi dinamis adalah dengan menggunakan sebuah aturan yang dinamakan *rule of thirds*. *Rule of third* adalah prinsip komposisi yang

membagi frame menjadi tiga bagian, kedua garis horizontal dan vertical membagi garis imajiner sepanjang lebar frame dan tinggi *frame*

Berikut adalah beberapa ciri utama dari komposisi dinamis:

1. Rule of Thirds

Komposisi dinamis sering kali mengikuti aturan ketiga yang menyatakan bahwa bidang gambar dibagi menjadi tiga bagian horisontal dan vertikal yang sama, yang menghasilkan empat titik persimpangan. Elemen-elemen utama dalam adegan sering ditempatkan di sekitar titik-titik ini untuk menciptakan keseimbangan visual yang dinamis.

2. Leading Lines

Garis-garis yang kuat dan jelas dapat digunakan untuk membimbing mata penonton melalui adegan. Garis-garis ini dapat berupa jalan, sungai, rel kereta api, atau elemen lain yang memberikan arah alami atau visual yang menarik.

3. Gerakan Kamera

Gerakan kamera yang aktif dan dinamis, seperti pan, tilt, zoom, atau pergerakan kamera yang lebih kompleks seperti tracking atau crane shots, dapat menciptakan komposisi yang dinamis. Gerakan kamera ini dapat menambahkan perasaan energi dan kehidupan pada adegan.

4. Keseimbangan Visual

Komposisi dinamis sering kali menciptakan keseimbangan yang dinamis antara elemen-elemen visual yang berbeda. Ini dapat dicapai dengan menggabungkan elemen yang berbeda dalam berbagai ukuran, bentuk, atau warna, sehingga menciptakan perasaan gerakan dan ketegangan visual.

5. Penggunaan Ruang Negatif

Ruang negatif adalah area kosong di sekitar objek utama dalam bingkai. Dalam komposisi dinamis, penggunaan ruang negatif yang bijaksana dapat membantu menciptakan perasaan gerakan atau ketegangan yang kuat. Ruang negatif yang baik dapat memberikan perasaan ruang yang terbuka atau pergerakan yang sedang terjadi di dalam frame.

6. Perubahan Sudut Pengambilan Gambar

Mengubah sudut pengambilan gambar secara tiba-tiba atau tidak terduga dapat menciptakan komposisi dinamis. Misalnya, pengambilan gambar dari sudut rendah atau sudut tinggi yang ekstrem dapat memberikan perasaan perubahan dan gerakan yang signifikan.



**Gambar II.3 Komposisi Dinamis, Sumber :
(The Lens Lounge, diakses pada 15 Juni 2023)**

b. Komposisi Statis

Komposisi statis dicapai melalui objek yang terletak persis di tengah frame

dan proporsi ruang di sisi kanan dan kiri relatif seimbang. Komposisi statis dapat digunakan untuk berbagai macam motif dan simbol seperti efek tertutup, terperangkap atau keterasingan seorang karakter dari lingkungannya. Shot sebuah objek yang besar dan megah seringkali menggunakan komposisi simetris.

Berikut adalah beberapa ciri utama dari komposisi statis:

1. Simetri

Komposisi statis sering kali menggunakan simetri yang seimbang dalam pengaturan elemen-elemen visual. Objek-objek utama atau garis-garis komposisi sering ditempatkan secara simetris dalam bingkai, menciptakan kesan keseimbangan dan ketenangan visual.

2. Rule of Thirds

Meskipun aturan ketiga umumnya dikaitkan dengan komposisi dinamis, aturan ini juga dapat digunakan dalam komposisi statis. Bidang gambar masih bisa dibagi menjadi tiga bagian horisontal dan vertikal yang sama, dan elemen-elemen utama dapat ditempatkan di sekitar titik-titik persimpangan untuk menciptakan keseimbangan yang kuat.

3. Ruang Kosong

Komposisi statis sering kali mengandalkan penggunaan ruang kosong atau ruang negatif yang menciptakan perasaan ketenangan dan keheningan. Penggunaan ruang kosong yang disengaja di sekitar objek utama dapat memberikan perasaan ruang dan kejelasan visual.

4. Penggunaan Framing yang Tepat

Framing yang tepat dan proporsional adalah ciri penting dari komposisi statis. Elemen-elemen visual ditempatkan dengan hati-hati di dalam bingkai untuk

menciptakan kesan harmoni dan keselarasan.

5. Kedalaman Lapangan yang Mendalam

Penggunaan kedalaman lapangan yang mendalam, di mana objek-objek dalam berbagai jarak dari kamera tetap terlihat jelas, seringkali dapat menciptakan perasaan keseimbangan dan ketenangan dalam komposisi statis.



**Gambar II.4 Komposisi Statis, Sumber :
(The Lens Lounge, diakses pada 15 Juni 2023)**

D. Analisis Shot & Angle

Terdapat unsur sinematografi pada film Warisan diantaranya sebagai berikut:

a. Shot

Shot adalah hasil sebuah bidikan atau rekaman secara visual yang dimulai dari kamera diaktifkan sampai dihentikan aktifitasnya. Berapa pun lamanya kamera dioperasikan jika tidak diinterupsi maka hasil rekamannya adalah sebuah *shot*. Sekalipun kamera digerakkan untuk mengcover subjek dari *angle* yang berbeda namun tidak disertai dengan penghentian operasional maka itu berupa satu *shot*.

- *Extream long shot*

Extream long shot merupakan jarak kamera yang paling jauh dari obyeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk mengumbar sebuah obyek yang sangat jauhatau panorama yang luas. (memahami film edisi 2).

- *Long shot*

Pada jarak *long shot*. Seluruh tubuh fisik manusia tampak jelas, namun latar belakang masih dominan. Long shot sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat. (memahami film edisi 2)

- *Medium Long Shot*

Pada jarak *medium long shot* merupakan tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitarnya relative seimbang. (memahami film edisi 2)

- *Medium Shot*

Pada jarak *medium shot*, memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas,gesture serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*. *Medium shot* merupakan tipe *shot* yang paling sering digunakan dalam sebuah film. (memahami film edisi 2)

- *Medium Close-up*

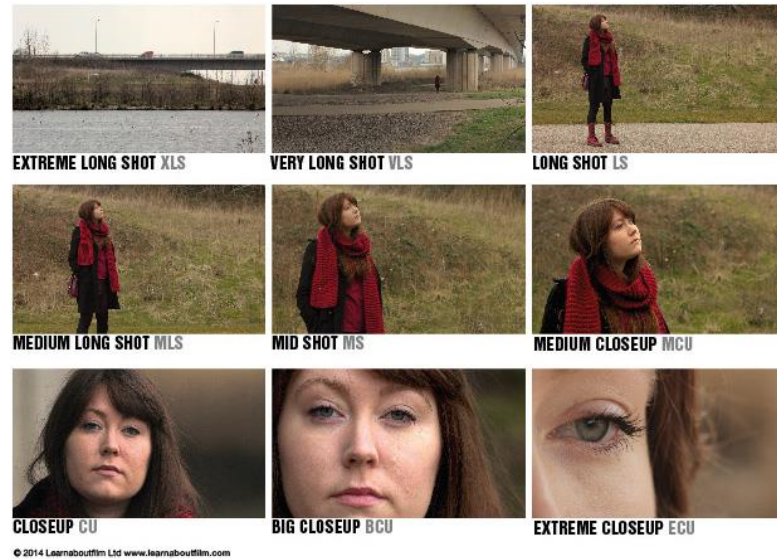
Pada jarak *medium close-up*, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal. (memahami film edisi 2)

- *Close up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gesture yang mendetail. *Close up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close up* juga memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau objek. (memahami film edisi 2)

- *Extream close up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian wajah. Seperti telinga, mata, hidung, atau bagian dari sebuah objek. Tipe *shot* ini adalah yang palinng jarang digunakan daripada jenis *shot* lainnya. (memahami film edisi 2)



**Gambar II.5 Macam-macam shot, Sumber :
(media with mrs james, diakses pada 15 Juni 2023)**

b. Angle

Angle merupakan sudut pengambilan yang menekankan posisi kamera pada situasi tertentu dalam membidik objek. *Angle* ini akan menciptakan foto-foto yang berbeda. Bila sebuah objek lebih menarik jika difoto dengan *low angle*, belum tentu akan menarik jika dipotret dengan menggunakan *angle* lainnya. Terdapat dua level pada *angle* subjek yaitu:

- *Dutch angle*

Angle ini merupakan sebutan untuk sudut pengambilan gambar secara diagonal. Hal ini akan menghasilkan kesan kemiringan atau ketidakstabilan pada frame.

- *High angle*

Angle ini merupakan proses pengambilan objek dengan sudut yang diambil lebih tinggi dari objek, pengambilan objek dari atas bertujuan untuk menonjolkan komposisi dengan leluasa kedalam frame yang akan di potret dengan meghasilkan objek kecil.

- *Low angle*

Angle ini merupakan teknik pengambilan gambar dengan menempatkan posisi kamera lebih rendah dari pada objek foto atau pengambilan sudut dari bawah keatas.



Gambar II.6 Macam-macam angle, Sumber :
(media with mrs james, diakses pada 15 Juni 2023)

E. Pergerakan kamera

Dalam produksi film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratifnya. pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian serta jarak yang selalu berubah-ubah. Hampir semua film cerita, umumnya menggunakan pergerakan kamera dan sangat jarang yang menggunakan kamera statis. pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek.

1. Pan

Pan merupakan singkatan dari kata panorama. Istilah panorama digunakan karena *shot* ini sering kali menggambarkan pemandangan secara luas. *Pan* adalah pergerakan kamera secara *horizontal* (ke kanan dan kiri, atau sebaliknya) dengan posisi kamera yang tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seseorang karakter. Teknik *pan* secara tak lazim digunakan pada film horor, yang berkisah tentang sebuah entitas jahat yang mengincar buruannya dengan berjalan secara konstan.

2. *Tilt*

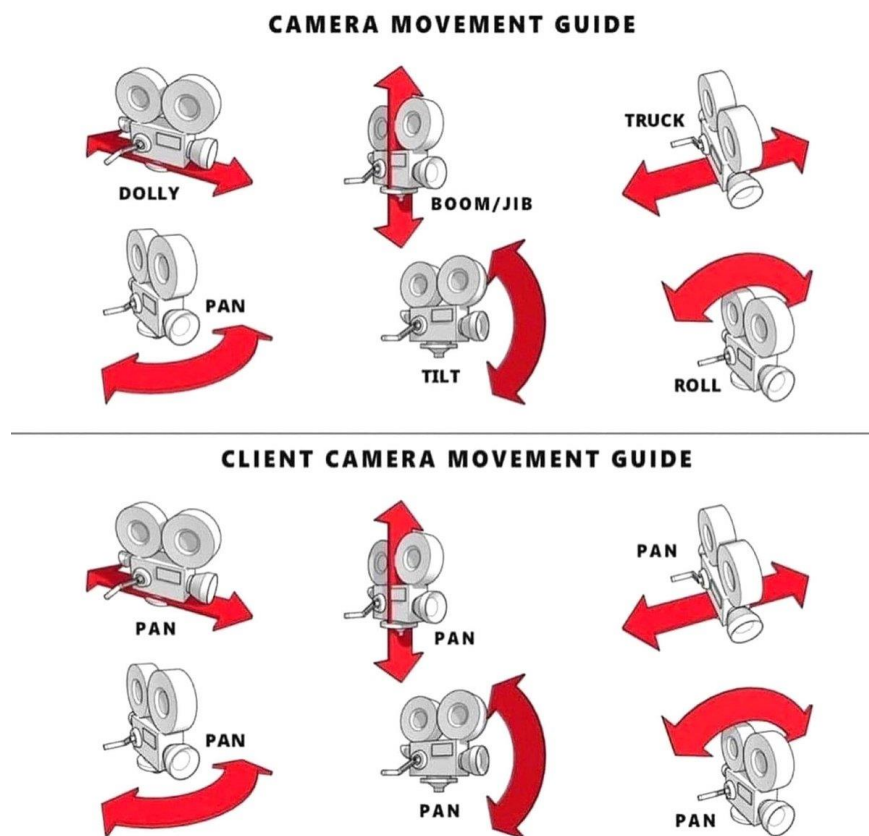
Tilt merupakan pergerakan kamera secara *vertical* (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan objek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera), seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau objek lainnya yang bersifat megah atau agung. Teknik *tilt* juga sering digunakan untuk memperlihatkan dua posisi sebuah objek yang berada di bawah dan di atas, yang bisa bergerak ke atas, atau sebaliknya ke bawah.

3. *Roll*

Roll merupakan pergerakan kamera memutar separuh (180°) atau bahkan hingga memutar penuh (360°), namun posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik pergerakan kamera ini tentu menyebabkan kemiringan *frame* hingga posisi gambar terbalik.

4. *Tracking shot*

Traking shot tau disebut *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahanposisi kamera secara *horizontal*. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauhmasih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi, yakni maju (*track/forward*), atau mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*), dan sering kalimenggunakan rel atau *track*. *Traking shot* juga dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil.



Gambar II.7 Macam-macam pergerakan kamera, Sumber :
(media with mrs james, diakses pada 15 Juni 2023)

II.3. Landasan Penciptaan

Suatu penciptaan karya film umumnya pengetahuan dan teori dikembangkan dan diterapkan berdasarkan kesesuaian dengan konsep karya, sehingga karya yang diciptakan dapat di pertanggung jawabkan secara ilmiah.

1. “Memahami Film Edisi 2”

Buku yang berjudul “memahami film” berisikan 13 bab yang banyak membahas berbagai macam teknik dalam memahami sebuah film yang merupakan sebuah karya dari Himawan Pratista, buku ini diterbitkan oleh Montase Press. Pengambilan rujukan buku ini yaitu pada bagian dimensi kamera terhadap objek yang terfokus membahas semua tentang bentuk penataan kamera dan teknik komposisi dinamis dan statis yang sesuai dengan pembahasan konsep teknik kamera pada karya film Warisan.

2. Karya ilmiah, I Made Satriya Yudha Kristiawan, Nyoman Lia Susanthi, I Kadek Puriartha (2019).

Karya ilmiah yang berjudul Teknik Komposisi dinamis dalam film fiksi Ngarangin yang ditulis oleh I Made Satria Yudha Kristiawan, Nyoman Lia Susanthi, I Kadek Puriartha, yang berisi tentang menjelaskan Teknik Komposisi Dinamis dan juga membahas tentang teknik sinematografi.

3. Jurnal, D.Nunnun Bonafix (2011)

Jurnal yang berjudul “Kamera Dan Teknik pengambilan Gambar” yang ditulis oleh D.Nunnun Bonafix yang berisi tentang menjelaskan posisi kamera dengan cara yang benar dan mengarah ke objek tertentu. Berpengaruh terhadap makna dan pesan di dalam film itu, banyak juru kamera yang tidak terlalu memperhatikan sudut pandang kamera karena di anggap sepele. Pada prinsipnya teknik pengambilan gambar di ambil berdasarkan shot, pergerakan

objek, dan gerakan kamera.

4. Skripsi, Tri Adi Prasetyo (2018)

Skripsi “Membangun Visual Storytelling Dengan Komposisi Dinamis pada Sinematografi Film Fiksi Asmaradana” yang ditulis oleh Tri Adi Prasetyo menjelaskan tentang teknik komposisi dinamis dan statis yang dimana Komposisi dinamis tidak memiliki komposisi yang seimbang (simetris). Ukuran, posisi, arah gerak obyek sangat mempengaruhi komposisi dinamik. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi dinamik adalah dengan menggunakan sebuah aturan yang dinamakan rule of thirds.