

Teknik Informatika

# Penerapan Teknik Cinematography Rule Of Thirds Pada Pembuatan Film Pendek “Stuck On The Puzzle”

Muhammad Shodikul Anam<sup>1</sup>, Tommy Bustomi<sup>2</sup>, Anton Topadang<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknologi Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

## INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 19 Agustus 2025  
Revisi Akhir: 20 Agustus 2025  
Diterbitkan Online: 21 Agustus 2025

## KATA KUNCI

Film Pendek, Cinematography, Rule Of Thirds, Multimedia Development Lifecycle (MDLC).

Keywords:

Short Film, Cinematography, Rule Of Thirds, Multimedia Development Lifecycle (MDLC).

## KORESPONDENSI

E-mail: [mshodikula@gmail.com](mailto:mshodikula@gmail.com)

## A B S T R A K

Industri perfilman saat ini mengalami kemajuan pesat seiring perkembangan teknologi digital. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi proses pembuatan film, tetapi juga cara film didistribusikan dan dinikmati oleh penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknik sinematografi *Rule of Thirds* dalam pembuatan film pendek berjudul “*Stuck On The Puzzle*”. Film ini mengangkat tema kesepian, krisis identitas, dan perasaan hampa yang dialami seorang remaja di tengah keramaian. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan: pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Teknik *Rule of Thirds* digunakan dalam berbagai adegan untuk menciptakan komposisi visual yang seimbang, menarik, serta mendukung penyampaian pesan emosional dalam film. Penempatan subjek utama dan elemen simbolik secara strategis dalam titik-titik perpotongan frame membantu memperkuat narasi visual, menyampaikan konflik batin karakter, serta menggambarkan nuansa kesepian secara halus dan mendalam. Hasil pengujian melalui kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan teknik ini dinilai efektif dalam mendukung estetika dan isi cerita. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan sinematografi dalam konteks film pendek dan dapat menjadi referensi bagi sineas muda dalam menerapkan teknik visual untuk memperkuat cerita. Diharapkan, film ini mampu menjadi media yang menyampaikan pesan sosial secara visual sekaligus membangun empati terhadap isu-isu psikologis remaja.

## A B S T R A C T

The film industry is currently experiencing rapid growth in line with the advancement of digital technology. This transformation not only affects the film production process but also changes how films are distributed and consumed by audiences. This study aims to analyze the application of the Rule of Thirds cinematography technique in the making of a short film titled “*Stuck On The Puzzle*”. The film explores themes of loneliness, identity crisis, and emotional emptiness experienced by a teenager amidst a crowd. The research employs the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: conceptualization, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The Rule of Thirds technique is applied in various scenes to create balanced and engaging visual compositions that support the emotional message of the film. Strategic placement of the main subject and symbolic elements at the intersections of the frame helps to enhance the visual narrative, express the character’s inner conflict, and subtly depict a sense of isolation. Questionnaire-based testing results show that this technique is considered effective in supporting both the visual aesthetics and the story content. This study contributes to the development of cinematography in the context of short films and can serve as a reference for young filmmakers in applying visual techniques to strengthen storytelling. The film is expected to become a visual medium for conveying social messages and fostering empathy toward psychological issues faced by youth

## PENDAHULUAN

Industri perfilman saat ini mengalami kemajuan pesat seiring perkembangan teknologi digital. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi proses pembuatan film, tetapi juga cara film didistribusikan dan dinikmati oleh penonton. Jika sebelumnya film hanya dapat dinikmati melalui layar bioskop atau televisi, kini platform digital seperti YouTube, Netflix, dan Vimeo menawarkan akses lebih luas. Teknologi ini memungkinkan pembuat film menjangkau audiens global dengan biaya yang lebih efisien. Bagi sineas, hal ini menjadi peluang besar untuk memperkenalkan karya mereka kepada khalayak yang lebih luas.

Perkembangan teknologi juga terlihat dari penggunaan alat produksi modern. Kamera digital masa kini memiliki kemampuan menghasilkan gambar berkualitas tinggi dengan fitur-fitur canggih yang memudahkan proses perekaman. Selain itu, perangkat lunak pengeditan seperti *Adobe Premiere Pro*, *Final Cut Pro*, *CapCut* dan *DaVinci Resolve* menawarkan fleksibilitas dan keakuratan dalam memanipulasi visual dan audio. Kombinasi teknologi ini membuat proses produksi film lebih mudah dijangkau oleh sineas pemula maupun profesional.

Keberhasilan sebuah film tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada elemen artistik dan estetika visual yang digunakan. Dalam sinematografi, salah satu teknik yang sering diterapkan untuk menciptakan visual menarik adalah *Rule of Thirds*. Teknik ini membagi *frame* menjadi sembilan bagian menggunakan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Subjek utama ditempatkan di salah satu perpotongan garis untuk menghasilkan komposisi yang seimbang dan menarik perhatian penonton. Penggunaan *Rule of Thirds* memiliki manfaat yang lebih dari sekadar estetika. Teknik ini memungkinkan pembuat film mengarahkan fokus penonton pada elemen penting dalam *frame*, menyampaikan emosi karakter, dan menciptakan suasana tertentu. Dalam film pendek, yang memiliki durasi terbatas, teknik ini sangat efektif untuk menyampaikan cerita yang padat dan bermakna.

Film pendek "*Stuck On The Puzzle*" berangkat dari refleksi realitas sosial, khususnya isu yang sering dialami generasi muda di era modern. Film ini menggambarkan perjalanan emosional seorang remaja yang merasa kesepian, mengalami krisis identitas, dan merasa kosong meskipun berada di tengah keramaian. Tema ini sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda yang menghadapi tekanan sosial dan ekspektasi tinggi di tengah perkembangan era digital. Film ini memanfaatkan *Rule of Thirds* untuk menciptakan visual yang mendukung narasi cerita. Teknik ini diterapkan dalam berbagai adegan untuk menonjolkan subjek utama, menciptakan ruang kosong yang memberikan kesan isolasi, serta menyeimbangkan elemen latar.

Proses produksi film ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahap: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Tahap konsep bertujuan menentukan tema, alur cerita, dan pesan yang ingin disampaikan. Tahap desain mencakup perencanaan visual seperti *storyboard* dan pemilihan lokasi yang mendukung tema. Tahap pengumpulan bahan melibatkan penyediaan peralatan, properti, dan musik latar. Tahap produksi merupakan penggabungan elemen-elemen tersebut menjadi film yang utuh. Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan kualitas film, baik secara teknis maupun naratif, sementara tahap distribusi bertujuan menyampaikan karya ini kepada audiens melalui platform digital.

Film pendek "*Stuck On The Puzzle*" juga menjadi representasi bagaimana industri perfilman dapat digunakan untuk menyampaikan isu-isu sosial yang kompleks. Melalui penerapan teknologi modern dan teknik sinematografi seperti *Rule of Thirds*, film ini menggabungkan estetika visual dengan narasi emosional yang kuat. Teknik ini tidak hanya memberikan daya tarik visual, tetapi juga mendukung penyampaian emosi dan tema besar cerita. Di tengah persaingan yang semakin ketat dalam dunia perfilman, pembuat film perlu menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga bermakna secara naratif. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan *Rule of Thirds* dalam film pendek "*Stuck On The Puzzle*" dan mengeksplorasi bagaimana teknik ini mendukung penyampaian tema cerita. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada kajian sinematografi, khususnya dalam penggunaan teknik visual untuk menyampaikan pesan emosional dan naratif secara efektif.

Melalui penelitian ini, diharapkan sineas muda dan mahasiswa perfilman dapat memahami pentingnya teknik sinematografi seperti *Rule of Thirds* dalam menciptakan karya yang berkualitas. Film ini menjadi bukti bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk menciptakan visual yang estetis, mendukung narasi, dan memberikan pengalaman emosional mendalam kepada penonton. Dengan demikian, "*Stuck On The Puzzle*" bukan hanya sebuah karya seni, tetapi juga media untuk menyampaikan pesan sosial yang relevan dan bermakna di era digital ini.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Film

Film adalah salah satu media yang dapat menyampaikan pesan, baik verbal maupun nonverbal. Karena sifatnya yang audio visual, gambar dan suara yang hidup, film juga dianggap sebagai alat yang efektif untuk berkomunikasi dengan massa yang menjadi sasarannya. Ini memberi penonton kesan bahwa mereka dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi mereka. Media film juga memberikan pesan moral yang luas kepada masyarakat (Amir Hasan & Fuady, 2023).

### 2. Film Pendek

Film Pendek Film pendek merupakan film yang berdurasi singkat, yaitu film yang memiliki durasi kurang dari 1 jam. Film pendek merupakan sebuah karya film cerita atau fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai negara, film pendek digunakan sebagai eksperimen bagi para

pembuat film untuk memproduksi film panjang dan film layar lebar. film pendek biasanya dibuat untuk menyampaikan pesan moral tertentu (Puspitosari & Dewi, 2023).

### 3. *Cinematography*

Sinematografi atau *cinematography* yang terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani, *cinema* yang berarti gerakan dan *graphy* yang berarti menulis. Jadi sinematografi bisa di artikan menulis dengan gambar yang bergerak. Kemudian, gambar-gambar yang berhasil ditangkap tersebut akan di gabungkan menjadi sebuah rentenan gambar yang memiliki jalan cerita sesuai ide. Di dalam teknik sinematografi ada beberapa aspek yang perlu di perhatikan dan diperhitungkan, agar maksud dari setiap shoot kamera yang di pilih dapat menjadi suatu gambar utuh yang dapat menyampaikan sebuah pesan. (Sari & Abdullah, 2020).

### 4. *Rule Of Thirds*

*Rule of thirds* merupakan pembagian tatanan gambar frame yang dipecah menjadi 9 kotak atau 3x3 segmentasi. Komposisi *Rule Of Thirds* merupakan tampilan pokok yang menampilkan *point of interest* (Yudhi David Ricardo Panjaitan Nafisatul Hasanah, 2022).



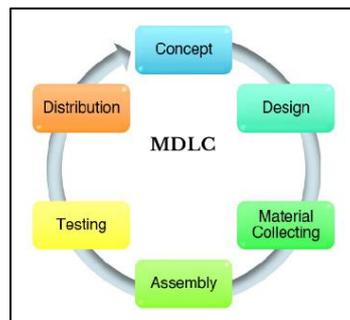
Gambar 1 *Rule Of Thirds*

### 5. *Soundtrack*

Ilustrasi musik sangat berperan penting dalam membangun *mood*, nuansa, dan suasana pada Film. Musik merupakan suara yang sengaja diciptakan oleh manusia dengan mengikuti struktur pembentukan, di antaranya irama, harmoni, melodi, tempo, dan dinamika. Musik pada Film terbagi dalam dua jenis, yaitu *soundtrack* dan ilustrasi musik. *Soundtrack* (lagu) adalah suara yang sengaja dibuat oleh manusia dan memiliki aturan-aturan tertentu, seperti irama, tempo, ketukan, lirik, dan sebagainya, *Soundtrack* (lagu) adalah lagu tema bersama dengan lirik yang digunakan untuk mendukung *mood* adegan (Syukma, 2023).

## METODOLOGI

Dalam penelitian ini menggunakan metode MDCL (*Multimedia Development Lifecycle*), yang akan digunakan pada penggunaan *Rule Of Thirds* Pada Film Pendek "*Stuck On The Puzzle*", Dalam metode yang digunakan ini ada enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).



Gambar 2 Tahapan MDLC

## Tahap Penelitian

### 1. *Concept* (pengonsepan)

Konsep dari film pendek "Stuck On The Puzzle" menentukan tema utama, yaitu seorang remaja yang kesepian, mengalami kehilangan identitas, dan merasa hampa di tengah keramaian. Selain itu, juga ada persiapan untuk teknik cinematography yang akan digunakan, seperti *Rule of Thirds*.

### 2. *Design* (perancangan)

Pembuatan skenario, storyboard dan teknik *rule of thirds* adalah bagian dari tahap perancangan, skenario menggambarkan alur cerita secara rinci, sementara *storyboard* memberikan gambaran tentang setiap adegan yang berada di film, pengambilan gambar adegan tertentu menggunakan teknik *rule of thirds*.

### 3. *Material Collecting* (pengumpulan bahan)

Pada pengumpulan bahan, semua bahan yang diperlukan adalah mencari lokasi, memilih aktor, dan mengumpulkan alat dan perlengkapan pengambilan gambar. Bahan tambahan seperti musik latar dan efek suara juga dikumpulkan.

### 4. *Assembly* (pembuatan)

Dalam proses ini, gambar harus diambil sesuai dengan skenario dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Teknik Rule of Thirds digunakan di adegan tertentu untuk membuat komposisi visual yang menarik dan dinamis.

### 5. *Testing* (pengujian)

Pada tahap uji coba, rekaman dan pengeditan diperiksa untuk memastikan kualitas visual dan narasi sesuai dengan gagasan awal.

### 6. *Distribution* (pendistribusian)

Pada tahap terakhir, film pendek "Stuck On The Puzzle" didistribusikan melalui media sosial yaitu YouTube, setelah melalui proses editing dan rendering terakhir.

## Teknik Pengumpulan Data

### a. Studi Literatur

Pada studi literatur peneliti mencari berbagai macam referensi yang terakait dengan topik dan judul penelitian yang digunakan. Beberapa contoh referensi yang digunakan yaitu, jurnal-jurnal terdahulu yang relevan dengan judul peneliti dan buku buku yang berkaitan dengan isi penelitian peneliti.

b. Observasi

Selama proses produksi film pendek "*Stuck On The Puzzle*", metode observasi langsung digunakan untuk pengumpulan data. Ini termasuk menggunakan teknik *Rule of Thirds* dalam beberapa adegan untuk melihat bagaimana metode ini mempengaruhi komposisi visual dan narasi film.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Tahap Pengonsepan

a. Konsep cerita

Konsep cerita berfokus pada seorang remaja yang mengalami kesepian, krisis identitas, dan perasaan terjebak dalam rutinitas hidup. Proses pengembangan cerita dimulai dengan menggali referensi dari studi literatur, Seperti menonton film dengan tema-tema yang serupa, salah satunya adalah "*Her 2013*".

b. Alur cerita

Hasil penelitian literatur digunakan sebagai dasar untuk desain alur cerita. Cerita disusun secara linier untuk menggambarkan perjalanan fisik dan emosional karakter Utama.

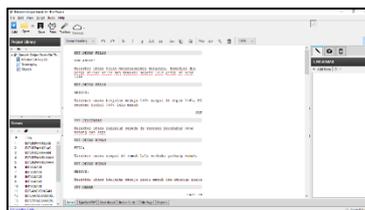
c. Tema cerita

Tema utama film ini adalah kesepian dan pencarian identitas. Hasil penelitian literatur menunjukkan bahwa kesepian tidak hanya bersifat fisik tetapi juga secara emosional.

2. Tahap Perancangan

a. Pembuatan skenario

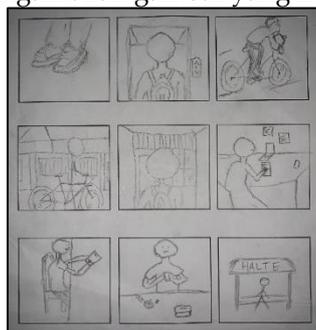
Membuat naskah berdasarkan konsep cerita, alur cerita dan tema cerita, menggunakan aplikasi *Celtx*.



Gambar 3 Pembuatan Skenario

b. Pembuatan storyboard

Membuat Storyboard menggunakan kertas A4. storyboard dibuat untuk menggambarkan komposisi visual dan pengambilan gambar yang mendukung alur cerita dan tema film.



Gambar 4 Pembuatan Storyboard

### 3. Tahap Pengumpulan Materi

#### a. Penyusunan *crew*

Penyusunan kru sangat penting untuk memastikan produksi film berjalan dengan baik.

Berikut adalah pengumpulan *crew* yang dibutuhkan:

Produser	:	Muhammad Shodikul Anam
Sutradara	:	Muhammad Shodikul Anam
Pemeran	:	Muhammad Shodikul Anam
Videografer	:	Muhammad Shodikul Anam
Kameramen	:	Muhamamd Reza Rizki Ramadhan I Gede Gavrila Wirata Adidharma Angga Lutfianto Afdhal
Penata Musik	:	Muhammad Shodikul Anam
Editor	:	Muhammad Shodikul Anam

#### b. Pengumpulan lokasi

Pemilihan lokasi sangat penting untuk sebuah film. Berikut lokasi yang dipilih :

1. Politeknik Negeri Samarinda
2. Perumahan Mediterania
3. Kamar Pribadi
4. Angkringan Jagau
5. Teras Samarinda

#### c. Pengumpulan peralatan produksi

Peralatan produksi yang digunakan dalam film ini meliputi:

1. Kamera
2. Pencahayaan
3. Perekam Suara
4. Tripod
5. Gimbal

### 4. Tahap Pembuatan

Seluruh perencanaan yang telah dilakukan dalam tahap pengkonsepan dan perancangan dilaksanakan pada tahap pembuatan yang telah dikumpulkan dan dirancang untuk film “*Stuck On The Puzzle*” termasuk skenario, storyboard, lokasi, properti, dan kru, digunakan dalam proses produksi. Tahap ini terdiri dari persiapan produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### a. Produksi

##### 1. Pengambilan gambar

Sebelum melakukan pengambilan gambar, *videographer* melakukan pengarahan kepada *Cameramen* agar produksi film pendek berjalan dengan lancar.



Gambar 5 Videographer

2. Perekaman suara

Setelah melakukan pengambilan gambar, perekaman suara dilakukan untuk mengisi monolog pada film yang dilakukan di ruangan tertutup.

3. Pasca produksi

1. Editing video

Tahap pertama setelah pengambilan gambar selesai adalah mengedit video. Pemotongan dan penyusunan adegan sesuai dengan alur cerita yang telah disusun adalah bagian dari proses ini. Proses editing video dilakukan dengan menggunakan *CapCut*. Dalam tahap ini, editor juga menambahkan transisi, efek visual, pewarnaan (*color grading*), dan penyesuaian audio agar menghasilkan narasi visual yang padu dan menarik. Selain itu, pemilihan musik latar serta penempatan suara atau dialog juga diperhatikan untuk memperkuat suasana dalam setiap adegan. Editing menjadi tahap penting dalam menentukan kualitas akhir dari sebuah karya audio-visual.



Gambar 6 Editing Video

## 2. Penyempurnaan audio

Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan *CapCut*, monolog, musik, dan efek suara dicampur dan disesuaikan agar terdengar harmonis. Musik latar yang sederhana dan melankolis ditambahkan untuk memperkuat perasaan karakter, sementara efek suara, seperti suara angin dan ambient noise, ditingkatkan untuk menciptakan kedalaman suara yang sesuai dengan suasana film.



Gambar 7 Penyempurnaan Audio

## 5. Tahap Pengujian

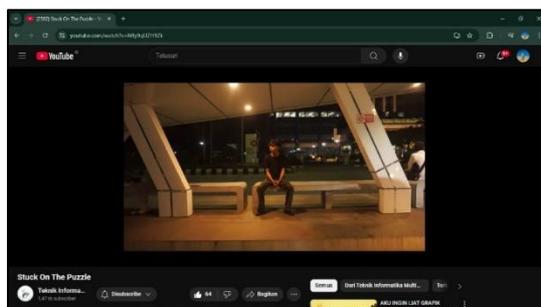
Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan kusioner untuk mengevaluasi seberapa efektif teknik *Rule Of Thirds* digunakan pada film pendek berjudul "*Stuck On The Puzzle*". Berikut adalah hasil pengujian yang telah dilakukan melalui kusioner.

## 6. Tahap Distribusi

Distribusi adalah tahap terakhir dari pembuatan film pendek ini, yang bertujuan untuk menyampaikan pesan film ke khalayak luas dan membuatnya ditonton oleh sebanyak mungkin orang. Distribusi film ini dikirim ke berbagai kelompok untuk dipromosikan dan didistribusikan ke publik.

### a. Publikasi

Film Film pendek "*Stuck On The Puzzle*" dipublikasikan melalui platform online yaitu YouTube dan dipublikasikan melalui akun resmi Teknik Informatika Multimedia POLNES. YouTube dipilih karena merupakan platform video terbesar yang memungkinkan distribusi konten secara luas dan mudah diakses oleh siapa saja. Publikasi melalui akun resmi juga meningkatkan kredibilitas dan jangkauan penonton, khususnya kalangan akademik dan mahasiswa. Selain itu, pemanfaatan fitur seperti deskripsi video, tag, dan thumbnail yang menarik digunakan untuk mengoptimalkan pencarian dan menarik perhatian penonton. Penyebaran tautan video juga dilakukan melalui berbagai media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan jumlah penayangan.



Gambar 8 Akun YouTube Resmi POLNES

### b. Promosi

Hasil film pendek dipromosikan melalui *WhatsApp* dan *Instagram* dengan menggunakan poster dan potongan gambar dari adegan film pendek "*Stuck On The Puzzle*". Media sosial

dipilih karena jangkauannya yang luas dan kemampuannya menjangkau target audiens secara cepat. Selain itu, caption yang menarik ditambahkan untuk meningkatkan minat penonton. Strategi promosi ini bertujuan untuk menciptakan rasa penasaran dan ketertarikan terhadap film tersebut.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini adalah membuat film pendek “*Stuck On The Puzzle*” dengan metode MDLC, menerapkan teknik *cinematography rule of thirds* secara konsisten, dan mendapatkan respon positif dari responden. Pengembangan selanjutnya disarankan untuk mempelajari teknik sinematografi lain agar lebih variatif, menggunakan peralatan yang lebih profesional untuk meningkatkan kualitas, serta mengeksplorasi tema sosial lain yang relevan dengan kehidupan generasi muda.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Admaja, Y. H. K., & Sonita, A. (2022). Multimedia development life cycle method for script making in the film kultur *Borobudur Informatics Review*, 02 No. 1.
- [2] Amir Hasan, M. Z., & Fuady, M. E. (2023). Representasi Pesan Moral pada Film Inside out. *Bandung Conference Series: Public Relations*.
- [3] Angela, M., & Winduwati, S. (2020). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite). *Koneksi*, 3(2), 478-484. doi:10.24912/kn.v3i2.6480
- [4] Atikah, N. N. (2021). PERAN SINEMAGTOGRAFI DALAM DUNIA PERFILMAN. *Jurnal Prosiding*
- [5] Darmoyo. (2020). Pembuatan Film Pendek Berjudul ‘Jangan Menyerah’ Dengan Menggunakan Kamera Smartphone. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 08 No. 8.
- [6] Gora, R., Maryam, S., & Christiani, M. F. (2022). Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 278-285.
- [7] Mahendra, Trisnadoli, R., Nugroho, A., & Erwin. (2019). Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkap”. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 2, 578-583. doi:10.29207/resti.v2i2.483
- [8] Novianti, N., Musa, D. T., & Darmawan, D. R. (2022). Analisis Wacana Kritis Sara Mills Tentang Stereotipe Terhadap Perempuan Dengan Profesi Ibu Rumah Tangga Dalam Film Rumput Tetangga. *Rekam*.
- [9] Puspitosari, & Dewi, R. (2023). ANALISIS NARATIF KARAKTER HAN GEU RU PENDERITA SINDROM ASPERGER DALAM SERIAL DRAMA MOVE TO HEAVEN Penelitian Naratif menurut Tezevetan Todorov dan Vladimir Porpp. Universitas Nasional,
- [10] Salim, V., & Sukendro, G. G. (2021). Representasi Kritik Sosial dalam Film Parasite (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Koneksi*, 5(2), 381-386. doi:10.24912/kn.v5i2.10387

- [11] Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 1(6). doi:10.24014/jrmdk.v2i1.9236
- [12] Shaleha, P. U., Sumantri, P., Hutauruk, A. F., Chandra, S., & Saragih, R. G. A. (2023). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMANegeri 11 Medan. *Education & Learning*.
- [13] Syukma, I. (2023). Mengungkap Peran Ilustrasi Musik dalam Membangun Mood, Nuansa, dan Suasana pada Film 'Tonggak Tuo' *Jurnal Sendratasik*, 12, 380 - 389.
- [14] Tamara, E. R., Ratri, D. C., & Assilmia, F. (2022). Analisis Visualisasi Konflik Keluarga dalam Sinematografi film *The Farewell* (2019). *de-lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*.
- [15] Yasman, T., & Sari, D. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Capcut Bagi Kalangan Anggota Aktif UKKPK Universitas Negeri Padang. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*.
- [16] Yudhi David Ricardo Panjaitan Nafisatul Hasanah, S. K., M.M. (2022). Analisa Teknik Sinematografi Pada Film *Parasite*. *Journal of Information System and Technology*, 03 No. 1.
- [17] Zakaria Syahputra, T. (2020). ANALISIS TEKNIK 5'C CINEMATOGRAPHY PADA PENCIPTAAN FILM JABANG. *Jurnal FSD*, 1 NO.1.