

PENATAAN *VERTICAL SHOT* UNTUK MENDUKUNG KARAKTER PADA FILM *LABYRINTH OF MIND*

Teddi Novriansyah, Choiru Pradhono

Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: Teddi Novriansyah teddyivan04@gmail.com Institut Seni Indonesia Padangpanjang	Film <i>Labyrinth Of Mind</i> bergenre <i>thriller psychology</i> menceritakan tentang Chira, seorang wanita berusia 20 tahun memiliki karakter unik yang suka membuat konten vlog, tetapi menderita <i>skizofrenia paranoid</i> yang dipicu oleh faktor genetik dan pengalaman traumatis saat menyaksikan ayahnya yang stres setelah kematian tragis ibunya. Dalam upaya mencari ketenangan, Chira pergi ke sebuah villa di pegunungan. Namun, ketenangan yang diharapkan berubah menjadi mimpi buruk ketika dia mulai mendengar bisikan-bisikan dan mengalami halusinasi tentang ayah dan ibunya yang telah meninggal. Di villa tersebut, Chira menemukan selendang merah dalam sebuah peti, yang membawa serangkaian kejadian aneh dan menakutkan. Setelah berlari panik dan bersembunyi di hutan, Chira terus dihantui oleh suara-suara dan bayangan hitam yang menakutkan. Ketika akhirnya terbangun di rumah sakit, dia menyadari bahwa barang-barang yang ada di sebuah villa seperti peti, selendang merah, dan surat kabar semuanya nyata, mencerminkan kondisi mentalnya yang semakin parah. Konsep tata kamera yang digunakan pada film <i>Labyrinth of mind</i> menggunakan Teknik <i>Vertical Shot</i> untuk mendukung karakter tokoh Chira pada film <i>Labyrinth Of Mind</i>. penggunaan <i>Vertical Shot</i> atau pengambilan gambar secara vertikal, yang berfungsi untuk memperdalam ekspresi emosional dan mental dari karakter. Teknik ini memungkinkan penonton untuk merasakan isolasi, kebingungannya, serta tekanan psikologis yang dialami Chira saat berhadapan dengan dunia yang kacau dan penuh teka-teki. Karena pengaruh penggunaan smartphone manusia sudah dekat sekali dengan Hp nya dan karakter Chira akan terlihat jelas karena mata manusia zaman sekarang sudah rutin melihat layar hp yang <i>vertical</i>. Keywords: Film <i>Labyrinth Of Mind</i>, Tata kamera, <i>Vertical Shot</i>
This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)	

PENDAHULUAN

Dalam dunia perfilman, Film merupakan rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi belaka. Rekaman dari satu peristiwa atas kenyataan selalu terdiri dari unsur-unsur yang membangunnya. Menurut Himawan Pratista (2008 : 1) dalam bukunya *Memahami Film* membagi film dalam dua unsur, yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur

inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, dan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur tersebut saling berintegrasi dan berkesinambungan satu sama lain. Noel Carroll dalam bukunya *The Philosophy of Motion Pictures* mendefinisikan film sebagai sebuah bentuk seni visual yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman estetik yang unik bagi penonton. Tercetus pula dalam bukunya, Film adalah sebuah medium yang merefleksikan realitas sosial, budaya, dan psikologis manusia. (Noel Carroll, 2008 : 15-18). Film yang akan Penulis garap berjudul *Labyrinth Of Mind* bercerita tentang seorang gadis pengidap *skizofrenia*.

Skizofrenia merupakan gangguan mental yang kompleks dan serius yang memengaruhi bagaimana seseorang berpikir, merasa, dan berperilaku. Menurut artikel sumber medis, seperti *National Institute of Mental Health* (NIMH), gangguan ini sering kali memunculkan gejala seperti halusinasi, dimana seseorang mendengar, melihat, atau merasakan sesuatu yang tidak nyata, dan delusi, dimana seseorang memiliki keyakinan yang tidak masuk akal atau tidak benar. Selain itu *skizofrenia* juga bisa mengakibatkan gangguan pikiran, seperti kesulitan berkonsentrasi, gangguan perasaan, seperti kehilangan minat atau kesulitan dalam mengekspresikan emosi.

Dari fenomena diatas, banyak masyarakat yang mengalami gangguan mental pada dirinya. Hal tersebut pula mengantarkan penulis memilih *Skizofrenia* sebagai salah satu penghubung yang berguna bagi masyarakat untuk selalu memperhatikan dirinya sendiri atau menjaga kesehatan mental. Penulis mewujudkan ketertarikan tersebut dengan memilih naskah atau skenario yang berjudul *Labyrinth of mind* pada sebuah film fiksi yang bergenre *thriller*.

Penulis mengangkat sebuah film fiksi bergenre *thriller* psikologi yang penuh misteri. Film ini berjudul *Labyrinth Of Mind* menceritakan tentang Chira, seorang wanita berusia 20 tahun memiliki karakter unik yang suka membuat konten *vlog*, tetapi menderita *skizofrenia paranoid* yang dipicu oleh faktor genetik dan pengalaman traumatis saat menyaksikan ayahnya yang stres setelah kematian tragis ibunya. Dalam upaya mencari ketenangan, Chira pergi ke sebuah villa di pegunungan. Namun, ketenangan yang diharapkannya berubah menjadi mimpi buruk ketika dia mulai mendengar bisikan-bisikan dan mengalami halusinasi tentang ayah dan ibunya yang telah meninggal. Di villa tersebut, Chira menemukan selendang merah dalam sebuah peti, yang membawa serangkaian kejadian aneh dan menakutkan. Setelah berlari panik dan bersembunyi di hutan, Chira terus dihantui oleh suara-suara dan bayangan hitam yang menakutkan. Ketika akhirnya terbangun di rumah sakit, dia menyadari bahwa barang-barang yang ada di villa seperti peti, selendang merah, dan surat kabar semuanya nyata, mencerminkan kondisi mentalnya yang semakin parah.

Alasan penulis memilih skenario *Labyrinth Of Mind* karena penulis tertarik dengan pengalaman Chira berusia 20 tahun yang mengalami kejadian aneh sehingga membuatnya mengidap penyakit *skizofrenia*. Dengan pemilihan skenario *Labyrinth Of Mind* penulis ingin menghasilkan karya yang dapat menyampaikan permasalahan mengenai kesehatan mental dan menjadi bahan edukasi bagi penonton. Dengan pendekatan pada penataan kamera sebagai bahasa visual penulis menginginkan film ini menjadi lebih menarik. Dalam

memvisualisasikan cerita dalam skenario *Labyrinth Of mind* penulis ingin mewujudkan sebuah karya film fiksi yang bergenre *thriller* psikologi. Untuk mewujudkan film ini penataan kamera akan dilakukan oleh *Director Of Photography*, penataan ini merupakan bagian penting untuk mewujudkan kualitas film yang dihasilkan.

Seorang *Director Of Photography* atau D.O.P adalah pelaku visual yang memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman menonton yang menarik dan berkesan. ia adalah orang yang berada di balik layar, namun karya gambarnya sangat terlihat dan berpengaruh pada sebuah film. Dalam film *labyrinth Of Mind*, penulis menggunakan teknik *Vertical Shot* sebagai pendekatan penataan gambar. *Vertical Shot* ditata untuk mendukung karakter pada film yang akan di garap. *Vertical Shot* sendiri ialah pendekatan atau teknik pengambilan gambar dengan menghadirkan perspektif yang lebih intim dan personal, seolah-olah penonton sedang melihat cerita melalui objek. Dalam jurnal *The Contact Vertical* menuliskan

“Verticality as an overarching concept of film esthetics provides the film-maker with different possibilities for storytelling than horizontality(Eisenstein 1930) and it has been noted that in recent decades, vertical nar-rative themes within horizontally framed movies have become more evi-dent. This in part has been influenced by the broader range of cultural sources which have begun to permeate cinematic narratives but more importantly perhaps, vertical themes have been enabled by advances in CGI (Computer Generated Images) technology”.(Quarterly Review Of Film And Video 647:2022, Vol.39)

“Vertikalitas sebagai sebuah konsep estetika film yang menyeluruh memberi pembuat film kemungkinan yang berbeda dalam penyampaian cerita dibandingkan dengan horizontalitas (Eisenstein 1930) dan telah dicatat bahwa dalam beberapa dekade terakhir, tema naratif vertikal dalam film berbingkai horizontal menjadi lebih jelas. Hal ini sebagian dipengaruhi oleh beragamnya sumber budaya yang mulai meresap ke dalam narasi sinematik, namun yang lebih penting lagi, tema-tema vertikal telah dimungkinkan oleh kemajuan teknologi CGI (Computer Generated Images)”.(Quarterly Review Of Film And Video 647:2022, Vol.39)

Pernyataan tentang *Vertical Shot* tersebut menunjukkan bahwa *Vertical Shot* memiliki potensi untuk menciptakan hubungan yang lebih mendalam antara penonton dan penataan gambar dalam film. Untuk mewujudkan penataan gambar dalam film tersebut, Penulis melakukan penataan aspek rasio, *framing*, komposisi dan pergerakan atau *movement*. Beberapa elemen tersebut merupakan bagian dasar untuk terwujudnya teknik *Vertical Shot* yang di tata oleh penulis.

Penjabaran informasi dan emosi cerita film fiksi *Labyrinth Of Mind* kepada penonton disampaikan dengan penataan gambar oleh penulis. Elemen seperti aspek rasio mengacu pada perbandingan lebar terhadap tinggi suatu gambar. Dalam konteks pembuatan film *Labyrinth Of Mind* aspek rasio sangat mempengaruhi bagaimana penonton memandang suatu adegan dan cerita yang ingin disampaikan. Pembuatan film *Labyrinth Of Mind* menggunakan aspek rasio *vertical* dengan semakin populernya *platform* media sosial dan perangkat *mobile*, teknik *Vertical Shot* atau pengambilan gambar secara vertikal menurut penulis lebih dapat mendukung karakter Chira, tokoh utama dalam film *Labyrinth Of Mind*.

Dalam film *labyrinth of mind* tokoh chira memiliki karakter *ambivert* dalam buku *building your future ambivert* atau *ambiversion* merupakan keperibadian manusia yang dapat berubah rubah dari *introvert* menjadi *extrovert* atau sebaliknya. *Ambivert* merupakan kepribadian manusia dengan dua kepribadian yaitu *introvert* dan *extrovert*. Pribadi yang mempunyai keperibadian *ambivert* kadang terlihat *moddy* (suka murung), karena sifatnya sering berubah ubah (Daud Manno, 2020:40). Kesamaan dengan karakter Chira memiliki sifat didepan layar yang *extrovert* tetapi disisi lain Chira memiliki sifat *introvert* ketika penyakit skizofrenianya bangkit.

Hubungan antara karakter dengan *Vertical Shot* sangat erat, karena *framing* ini memberi kekuatan visual yang mendukung pengembangan dan eksplorasi karakter secara lebih mendalam. *Vertical Shot* menjadi usaha kreatif untuk mendekatkan film pada realita ke penonton. *Vertical Shot* membantu menekankan emosi, transformasi, dan interaksi karakter dengan lingkungannya. Dengan menggunakan ruang vertikal yang lebih luas, *shot* ini memusatkan perhatian penonton pada karakter dan perjalanan emosional tokoh, menciptakan pengalaman sinematik yang lebih kuat dan dramatis.

METODE PENELITIAN

1. Persiapan

Pada tahapan persiapan ini penulis sebagai *director of photography* mencari bahan sebagai referensi guna mewujudkan sebuah karya visual yang penulis inginkan. Kemudian, DOP menentukan pilihan camera berdasarkan kebutuhan produksi film diimbangi juga dengan memahami bentuk konsep garapan untuk menemukan suasana, dan gaya penataan yang akan diwujudkan seperti terwujudnya sebuah karya, penulis memiliki konsep dengan dikembangkan bersama sutradara guna penyesuaian cerita.

2. Perancangan

Pada tahap ini, memerlukan pemahaman mendalam tentang karakter, narasi, dan fungsi visual. Melalui analisis karakter, penyusunan *storyboard*, pengujian, hingga penerapan dalam produksi penulis berdiskusi dengan sutradara untuk menentukan shot list, setelah itu penulis mengembangkan *shot list* menjadi *storyboard*. Penulis membuat *storyboard* yakni menentukan rangkaian gambar yang menggambarkan setiap *shot* dalam film *Labyrinth Of Mind*. Hal ini penulis gunakan untuk memvisualisasikan bentuk setiap adegan yang akan terlihat dan memberikan gambaran jelas kepada *crew* produksi. Penulis menerapkan konsep *Vertical Shot* untuk mendukung karakter tokoh Chira pada film *Labyrinth Of Mind*. Karakter Chira seorang *vlogger* adalah karakter gadis berusia 20 tahun yang energik dan penuh semangat. Sebagai seorang *vlogger*, Chira memiliki kepribadian yang sangat *ekstrovert*, selalu terbuka untuk pengalaman baru, dan sangat pandai berinteraksi dengan orang lain. Ia mudah membangun hubungan, baik di dunia nyata maupun di dunia digital. Keceriaannya menjadikan dia pusat perhatian, baik di lingkup pertemanan maupun di *platform* media sosial.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan ini penulis mewujudkan dan melangsungkan rancangan karya terhadap skenario film fiksi *Labyrinth Of Mind* dimulai dari pra produksi, produksi dan

pasca produksi. Penulis sebagai DOP melakukan perwujudan konsep penataan *Vertical Shot* untuk mendukung karakter pada film *Labyrinth Of Mind*. Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah sebagai jembatan komunikasi antara film dan penonton dalam mengemas sajian seni visualnya, terhadap apa yang dirasakan oleh seorang pengidap penyakit *skizofrenia*. Dalam merealisasikan konsep penulis memakai elemen penunjang seperti komposisi dan *camera movement*. Komposisi yang akan dipakai ialah komposisi simetris. Dilanjutkan dengan *camera movement* Penulis memakai *handhald* dan *tilt up tilt down*. Element tersebut di gunakan sebagai penguat dalam tercapai teknik *Vertical Shot*. Teknik *Vertical Shot* digunakan pada *scene* Chira melakukan *live streaming* yaitu pada *scene* 2,3,4,5, dan *scene* 6.

1. Penyajian karya

Penulis melaksanakan tahap produksi, hasil karya film fiksi *Labyrinth Of Mind* akan siap ditayangkan kepada masyarakat dan penonton lewat media seperti *platfrom streaming digital*, atau *streaming* khusus diacara komunitas termasuk di klinik kesehatan mental, pusat rehabilitasi, dan komunitas peduli kesehatan mental, agar dapat menjangkau *audiens* yang relevan. Serta penulis ingin mendaftarkan pada beberapa *event festival film*. Penulis berharap film yang dibuat menjadi salah satu wadah edukasi kreatif dan salah satu jembatan pengetahuan untuk masyarakat tetap memelihara kesehatan batin dan mental pada diri mereka.

HASIL

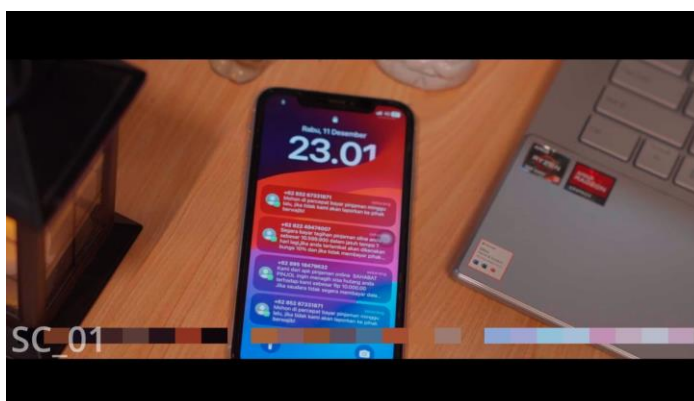
Film Film ini berjudul *Labyrinth Of Mind* menceritakan tentang Chira, seorang wanita berusia 20 tahun memiliki karakter unik yang suka membuat konten *vlog*, tetapi menderita *skizofrenia paranoid* yang dipicu oleh faktor genetik dan pengalaman traumatis saat menyaksikan ayahnya yang stres setelah kematian tragis ibunya. Dalam upaya mencari ketenangan, Chira pergi ke sebuah villa di pegunungan. Namun, ketenangan yang diharapkannya berubah menjadi mimpi buruk ketika dia mulai mendengar bisikan-bisikan dan mengalami halusinasi tentang ayah dan ibunya yang telah meninggal. Di villa tersebut, Chira menemukan selendang merah dalam sebuah peti, yang membawa serangkaian kejadian aneh dan menakutkan. Setelah berlari panik dan bersembunyi di hutan, Chira terus dihantui oleh suara-suara dan bayangan hitam yang menakutkan. Ketika akhirnya terbangun di rumah sakit, dia menyadari bahwa barang-barang yang ada di villa seperti peti, selendang merah, dan surat kabar semuanya nyata, mencerminkan kondisi mentalnya yang semakin parah.

Pada saat proses produksi film *Labyrinth Of Mind* yang bergenre *thriller psychology* pengkarya menerapkan konsep penataan *Vertical Shot* untuk mendukung karakter pada film *labyrinth of mind*. Dimana pengkarya menciptakan efek visual yang kuat serta menyampaikan informasi penting mengenai karakter dan emosinya tokoh Chira. Pada film *Labayrinth of mind* yang berfokus pada perjalanan mental dan psikologis karakter utama, penggunaan *Vertical Shot* dimanfaatkan untuk menguatkan kesan kekosongan, keterasingan, atau intensitas mental yang dialami oleh karakter. *Vertical Shot* yang menampilkan sudut pandang dari bawah atau atas dapat menciptakan keterasingan atau ketidakberdayaan, Dimana karakter utama merasa terjebak dalam pikiran mereka sendiri

atau dalam dilemma psikologis, penggunaan *Vertical Shot* dapat menggambarkan perasaan terperangkap atau kebingungan.

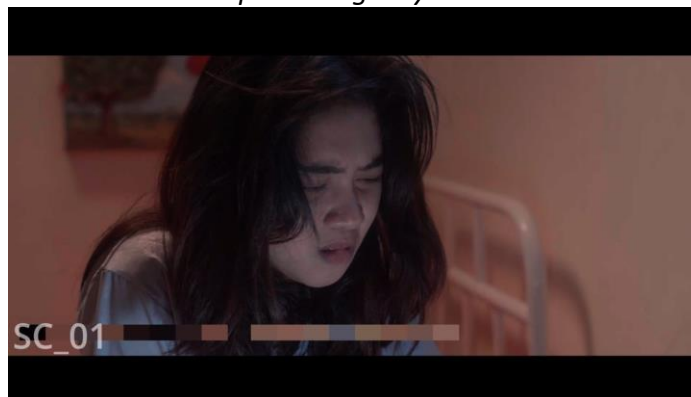
Pengkarya sebagai *Director of Photography* menggunakan konsep *Vertical Shot* untuk mendukung karakter tokoh Chira yang dihadirkan dalam beberapa scene pilihan. Selain *Vertical Shot*, pengkarya juga mempertimbangkan beberapa *movement*, seperti *track*, *jimmy jib*, *follow*, *pan*, dan *tilt*. Pada saat adegan Chira memulai *live streaming* di tengah hutan pengkarya menggunakan konsep *Vertical Shot* yang dipadukan dengan teknik *jimmy jib* atau pengambilan gambar dengan gerakan kamera yang halus dan tanpa hentakan. Menjelaskan karakter tokoh utama yang awalan *introvert* berubah menjadi karakter *ekstrovert*. Pada adegan Chira sampai didepan villa pengkarya menggunakan konsep *Vertical Shot* yang dipadukan dengan teknik *handheld* memberikan efek ketegangan atau ketidaksabaran dengan apa yang akan dihadapi Chira pada saat akan membuka pintu villa.

Pada *scene 1* terlihat beberapa panggilan tak terjawab dari nomor tak dikenal, notifikasi tagihan pinjol, dan isi pesan intimidasi tagihan pinjol. *Type shot* yang pengkarya gunakan yaitu *close up* dengan *angle high*.



Gambar. 23 Scene 1 *Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddy Ivan Novriansyah, 2024)

Kemudian pada saat Chira duduk menghadap laptop dengan wajah panik pengkarya menggunakan *type shot medium close up* dan *angle eye level*.



Gambar. 24 Scene 1 *Labyrinth Of Mind*

(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Chira menonton hasil video tiktok dan *viewrsnya*, lalu Chira melihat komentar netizen, pengkarya menggunakan *type shot medium shot* dan *angle eye level*.



Gambar. 25 *Scene 1 Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Kemudian pada saat Chira heran membaca komentar *viewrsnya* pengkarya menggunakan *type shot close up* dan *angle eye level*.



Gambar. 26 *Scene 1 Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Pada *scene 2*, pengkarya menggunakan *type shot close up to medium shot* dan *angle eye level* pada saat Chira berjalan memasuki hutan dan tampak plang masuk villa.



Gambar. 27 Scene 2 *Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Kemudian pada saat Chira berjalan memasuki hutan pengkarya menggunakan *type shot long shot* dan *angle eye level*.



Gambar. 28 Scene 2 *Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Chira berjalan sambil memulai *live streaming type shot* yang pengkarya gunakan yaitu *medium shot* dan *angle eye level*.



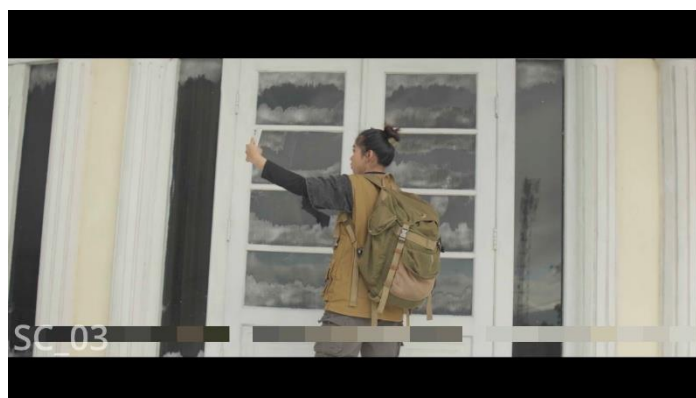
Gambar. 29 Scene 2 *Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Pada *scene 3* pengkarya menggunakan *type shot full shot* dan *angle eye level* pada saat Chira berjalan di halaman Villa.



Gambar. 30 *Scene 3 Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Kemudian pada saat Chira berjalan sambil live streaming dan membuka pintu villa kemudian keluar kelelawar, pengkarya menggunakan *type shot medium shot* dan *angle eye level*.



Gambar. 31 *Scene 3 Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Pada *scene 4* Chira duduk di sofa dan perlahan memejamkan mata kemudian terkejut dan hendak berinteraksi dengan penonton *live streamingnya* dan pengkarya menggunakan *type shot full shot* dan *angle eye level* pada saat adegan ini.



Gambar. 32 Scene 4 *Labyrinth Of Mind*
(Sumber : Teddi Ivan Novriansyah, 2024)

Setelah itu Chira refleksi membuka mata dan melihat sekelilingnya kemudian berinteraksi dengan penonton *live streaming*nya dan mendengar suara gamelan dan kembali, pengkarya menggunakan *type shot medium shot* dan *angle eye level*.

KESIMPULAN

Film *Labyrinth Of Mind* bergenre *thriller pshycology* menceritakan tentang Chira, seorang wanita berusia 20 tahun memiliki karakter unik yang suka membuat konten *vlog*, tetapi menderita *skizofrenia paranoid* yang dipicu oleh faktor genetik dan pengalaman traumatis saat menyaksikan ayahnya yang stres setelah kematian tragis ibunya. Dalam upaya mencari ketenangan, Chira pergi ke sebuah villa di pegunungan. Namun, ketenangan yang diharapkannya berubah menjadi mimpi buruk ketika dia mulai mendengar bisikan-bisikan dan mengalami halusinasi tentang ayah dan ibunya yang telah meninggal. Di villa tersebut, Chira menemukan selendang merah dalam sebuah peti, yang membawa serangkaian kejadian aneh dan menakutkan. Setelah berlari panik dan bersembunyi di hutan, Chira terus dihantui oleh suara-suara dan bayangan hitam yang menakutkan. Ketika akhirnya terbangun di rumah sakit, dia menyadari bahwa barang-barang yang ada di sebuah villa seperti peti, selendang merah, dan surat kabar semuanya nyata, mencerminkan kondisi mentalnya yang semakin parah.

Pengkarya menggunakan konsep *Vertical Shot* untuk mendukung karakter tokoh Chira. Disini pengkarya menghadirkan *Vertical Shot* untuk menyoroti momen-momen krusial yang berkaitan dengan penyakit *skizofrenia* yang diderita Chira, dengan begitu penonton diajak untuk merasakan langsung emosi dan perjuangan yang dialami oleh karakter tersebut. Selain itu, *Vertical Shot* dijadikan sebagai pembeda antara dunia realitas dengan dunia halusinasi seorang pengidap penyakit *skizofrenia* seperti yang dialami Chira.

Pengkarya menghadirkan *Vertical Shot* untuk menghubungkan dengan realitas bagaimana pengalaman menonton film ini dapat membuka mata dan menyadarkan penonton bahwa kesehatan mental sama pentingnya dengan kesehatan fisik. Pengkarya menggunakan *Vertical Shot* juga menyesuaikan dengan mata manusia zaman sekarang yang sudah dekat sekali dan sudah terbiasa dengan *smartphone*, dengan demikian karakter Chira

bisa tersampaikan dan dirasakan dengan jelas oleh mata penonton. Selama proses perwujudan karya ini pengkarya mengalami beberapa kendala yang dihadapi, namun kendala tersebut akan dijadikan pelajaran dan pengalaman untuk pengkarya berproses dengan pembuatan karya selanjutnya.

Pemahaman mendalam tentang karakter dalam film *Labyrinth Of Mind* merupakan hal penting untuk menentukan bagaimana *Vertical Shot* dapat digunakan secara efektif. Keselarasan antara gambar dan suara sangat perlu diperhatikan, karena lewat perbandingan antara *Vertical Shot* dan *shot* horizontal karakter Chira dapat tersampaikan dan dirasakan dengan jelas. Semoga karya film *Labyrinth Of Mind* ini dapat dinikmati dan dijadikan referensi sebuah karya film lain dan diterima dengan baik dikalangan institusi, masyarakat, dan organisasi peduli kesehatan mental. Serta juga dapat dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya yang lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Carroll, Noel. 2008. *The Philosophy of Motion Pictures*. Blackwell Publishing Inggris.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*, Bandung: Rosda Karya.
- Hariyadi, Sigit. 2011 *Modul Video Sebagai Media Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Kaping Pisanan.
- Javandalasta, Panca. 2021 *5 Hari Mahir Bikin Film*. [Batik Publisher](#).
- Manno, Daud. 2020 *Building Your Future: Pembentuk Watak Dan Tata Nilai Untuk Menjadi Pribadi Unggul*. Yogyakarta
- Oemarjati, Boen.S. 1971. *Bentuk Lakon dalam sastra Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Soemanto, Soebakdi. 2010. *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University
- Treske, Andreas. 2013 *Video Theory: Online Video Aesthetics or the Afterlife of Video*. Izmir Turkey.
- Tambayong, Yapi . 2019 *Ensiklopedi Seni: Seni Film*. Ujung berung bandung.
- Widjaja, Christianto. 2008. *Kamera dan Video Editing Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*. Tangerang.
- Citra Dewi, 2019. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional* dalam <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/itevsssss/article/view/119583>. 2019
- Citra Dewi Utami, 2019. *Symbolic Interaction of Director of Photography in Film Production Organizing at Camera Department* dalam <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/7271>. 2019
- Citra Dewi Utami, 2019. [*Symbolic Interaction of Director of Photography in Film Production Organizing at Camera Department*](#) dalam

- https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=LCcMbe8AAAAJ&citation_for_view=LCcMbe8AAAAJ:MXK_kJrxJIC. 19 November 2019
- Congrui Jin, 2016. *Nano Energy* dalam <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2211285516302336>. September 2016
- Gita Murniasih, 2018. *Analisis Framing Model Zhongdang Pan Dan Gerald M. Kosicki Dalam Film Wadjda* dalam <https://jurnalfuda.iainkediri.ac.id/index.php/mediakita/article/view/88>. 2018
- Kimberly A. Yonkers M.D., 2009. *General Hospital Psychiatry* dalam <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0163834309000619>. September–October 2009.
- Noel Carroll, 2007. *The Philosophy of Motion Pictures* dalam <https://philpapers.org/rec/CARTPO-112>. 2007
- Syamsul Arifin, 2023. *Pengalaman Estetis Ditinjau dari Perspektif Pendekatan Konten Noel Carroll* dalam <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/231750>. 2