

## ABSTRAK

Dewasa ini bermunculan media-media baru atau *New Media* yang merupakan media komunikasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, isinya dapat bersifat teks, suara dan konten audiovisual seperti contohnya *Videogame*. *Videogame* kini sudah menjadi media baru untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan, melalui *game* kita bisa tahu apa yang ingin disampaikan, ekspresi apa yang ingin ditunjukkan, seperti halnya film. Saat ini sinematografi tidak hanya bisa diterapkan pada film saja, namun mulai juga diterapkan pada *videogame* dengan tujuan agar *game* dapat menyampaikan pesan dengan baik. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan teknik sinematografi pada *videogame The Last of Us Part II* berupa analisis Makna *Camera Angle* berdasarkan teori *5C's of Cinematography* karya Joseph V Mascelli. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif analisis dan Teknik pengumpulan data dokumentasi, observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan pada bagian *Cutscene game The last of Us Part II*, Teknik sinematografi selalu diterapkan dan sesuai dengan teori *5C's of Cinematography* terutama pada bagian *Camera Angle*. Melalui *camera angle* dapat diketahui bahwa semua jenis *Subject Size*, *Camera Height* dan *Camera Angle Type* dapat diterapkan dengan baik pada *Game The Last of Us Part II* dan memiliki makna serta alasan tersendiri pada setiap *shot*-nya. Dengan demikian kesimpulan yang di dapat adalah Teknik Sinematografi dapat diterapkan dalam *videogame* baik pada *gameplay* maupun *cutscene*. Setiap *shot*-nya memiliki makna tersendiri, hal itu dibuktikan dari *camera angle Game The Last of Us Part II* yang sesuai dengan teori *5C's of Cinematography*, walaupun penggunaan Teknik sinematografi lebih sering digunakan pada bagian *cutscene*.

Kata Kunci: *Camera Angle*, Teknik Sinematografi, *Videogames*