

# EKSPLORASI PSIKOLOGIS MELALUI NARASI CERITA MENGUNAKAN POV 3 DI DALAM FILM EKSPERIMENTAL *SCENT OF A SINNER*

Ezra Dereno Situmeang<sup>1</sup>, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko<sup>2</sup> dan Vega Giri Rohadiat<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
[ezradereno@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:ezradereno@student.telkomuniversity.ac.id), [dyahayuws@telkomuniversity.ac.id](mailto:dyahayuws@telkomuniversity.ac.id),  
[iqbalpw@telkomuniversity.ac.id](mailto:iqbalpw@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** *Scent of a Sinner* membahas eksplorasi naratif dan visual dalam medium film eksperimental melalui pendekatan sudut pandang orang ketiga (POV 3) untuk menggambarkan dampak psikologis dari berbagai perspektif terhadap satu subjek. *Scent of a Sinner* menyajikan representasi non-linear yang menggabungkan elemen eksperimental, abstrak, dan simbolik serta menyoroti efek kementalan yang muncul dari persepsi sosial yang berbeda terhadap seorang individu. Karya ini memanfaatkan teori perspektif psikologi, sosiologi, dan narasi dalam mendukung konstruksi visual dan konseptual karya, dengan tujuan untuk menstimulasi refleksi kritis mengenai dampak penilaian sosial terhadap kondisi mental seseorang. Film berdurasi ±45 menit ini dikembangkan dengan aspek rasio 1:1 sebagai metafora keterbatasan perspektif dan ruang mental subjek, serta dikemas dalam berbagai format visual untuk memperkuat diferensiasi sudut pandang.

**Kata Kunci:** eksperimental, sudut pandang, psikologis, POV 3, sosiologis, narasi, perspektif

**Abstract:** *Scent of a Sinner* discusses narrative and visual exploration in the experimental film medium through a third-person perspective (POV 3) approach to depict the psychological impact of multiple perspectives on one subject. *Scent of a Sinner* presents a non-linear representation that combines experimental, abstract, and symbolic elements and highlights the mental effects that arise from different social perceptions on an individual. This work utilizes theories of psychological, sociological, and narrative perspectives in supporting the visual and conceptual construction of the work, with the aim of stimulating critical reflection on the impact of social judgment on a person's mental condition. This ±45-minute film was developed with a 1:1 aspect ratio as a metaphor for the limitations of the subject's perspective and mental space, and is packaged in various visual formats to strengthen the differentiation of points of view.

**Keywords:** Experimental, Point of View, Psychological, POV 3, Sociological, Narration, Perspective

## PENDAHULUAN

Kata persepsi dalam bahasa Inggris (*Perception*) berasal dari bahasa Latin *percipere* berartikan mengambil atau menerima (Sobur, 2003: 445). Istilah persepsi sering digunakan bersamaan dengan kata lain, seperti persepsi diri dan persepsi sosial, seperti yang diungkapkan Gege Agus dalam Gerungan. (2019:103) Definisi persepsi, seperti yang diungkapkan Gege Agus dalam Leavitt, (2019:103) dibagi menjadi dua kategori: pemahaman sempit dan luas memahami. Dalam pengertian yang lebih umum, persepsi mengacu pada sebuah perspektif atau pemahaman seseorang, khususnya cara mereka memandang atau menafsirkan sesuatu.

"Perspektif dapat merujuk pada visual, grafis, udara, distorsi, geometri dan banyak bidang lainnya. Perspektif diartikan sebagai cara atau metode untuk melihat atau mengamati berbagai fenomena, kondisi, atau situasi di sekitar" (Miller, 2005;n.p). Perspektif dapat dijelaskan juga sebagai cara memandang, berpikir, dan memahami suatu fenomena berdasarkan pengalaman, pemahaman, dan pengetahuan sebelumnya. Sejalan dengan itu, perspektif menjadi dasar analisis fenomena. Suatu fenomena biasanya tidak hanya dilihat dari sudut pandang tertentu saja. Masyarakat mungkin mempunyai sudut pandang yang berbeda-beda terhadap fenomena tersebut. Dengan kata lain, perspektif dipahami sebagai landasan analisis yang didasarkan pada faktor-faktor internal seperti kebutuhan, kesesuaian, pengetahuan, dan pengalaman untuk memahami dan mengonsep fenomena dan realitas yang ada di sekitarnya.

Perspektif juga memiliki interpretatif berkaitan dengan pengembangan pengetahuan tentang interaksi sosial dari makna sudut pandang yang diberikan individu padanya, menurut pembelajaran sosial dari

Max Webber (1922). Interaksi sosial adalah praktik yang berorientasi pada makna. Sebagai hasil penelitiannya, sosiologi interpretatif mengedepankan tujuan saling pengertian yang lebih besar dan kemungkinan konsensus di antara anggota masyarakat. Pandangan ini tetap populer hingga saat ini, karena sebagian banyak sosiolog yang keberatan dengan apa yang mereka anggap sebagai pandangan yang terlalu deterministik mengenai pemikiran dan tindakan manusia serta pandangan pasif terhadap individu yang melekat dalam perspektif sosiologi.

Dalam penulisan sudut pandang orang kedua, penulis menggunakan “kamu” untuk menempatkan pembaca pada kursi panas. Metode ini sulit dipertahankan dalam karya fiksi yang panjang, namun mempunyai efek menempatkan pembaca dalam aksi cerita. Seri “*Choose Your Own Adventure*” karya R.A. Montgomery adalah contoh terkenal dari jenis narasi ini. Dalam serial populer ini, pembaca terjun ke dalam aksi dan harus membuat pilihan untuk memecahkan misteri dan bertahan hidup. Pembaca kemudian dapat membaca kembali buku tersebut, dan dengan membuat pilihan yang berbeda, dapat mengubah hasil dari tindakan karakter tersebut. Secara umum, penulisan orang kedua dalam fiksi sangat eksperimental dan sulit dilakukan, tetapi jika dilakukan dengan baik, hal itu dapat menambah keseruan pada plotnya.

Dan pada penulisan sudut pandang orang ketiga, penulis menuliskan cerita dari sudut pandang eksternal, mengarahkan pada karakter beralaskan dari nama atau menggunakan kata ganti seperti “dia”, dan “mereka”. Penulisan sudut pandang orang ketiga memberikan tiga pendekatan berbeda: orang ketiga *omniscient* (maha tahu), orang ketiga terbatas, dan orang ketiga objektif.

Dalam penulisan sudut pandang orang ketiga omniscient, narator mempunyai sudut pandang yang maha tahu dan maha melihat yang dapat

memasuki pikiran tokoh mana pun. Dengan sudut pandang ini, narator mengetahui segala sesuatu yang perlu diketahui tentang setiap orang dalam cerita dan mampu mengkomunikasikan pengetahuan tersebut secara eksplisit kepada pembaca.

Dalam sudut pandang orang ketiga terbatas, narator hanya memiliki akses terhadap satu (atau terkadang lebih dari satu) pikiran dan perasaan tokoh, sedangkan tokoh lain hanya terungkap melalui perkataan dan tindakannya. Perspektif ini memungkinkan narator untuk menyajikan pandangan orang dalam terhadap tokoh atau tokoh tertentu sekaligus membuat penilaian atas pemikiran atau tindakan tokoh tersebut. Melalui sudut pandang ini, penulis dapat memanfaatkan apa yang tidak diketahui pembaca untuk membangun ketegangan.

Dalam sudut pandang orang ketiga objektif, narator hanya mengungkapkan tindakan dan peristiwa yang eksternal dan tidak menyertakan pemikiran dan perasaan internal karakter apa pun. Narator tidak memberikan komentar apa pun tentang karakter atau plot. Teknik ini hampir seperti kamera video, merekam apa yang terjadi tanpa menghakimi dan memungkinkan pembaca memproses sendiri ceritanya.

Bahkan perspektif psikologis didalam film, atau psikosinematik, mengeksplorasi bagaimana film memengaruhi kementalan, persepsi, kognisi, dan emosi kita. Psikologi ini meneliti bagaimana pembuat film menggunakan teknik seperti penyuntingan, sudut kamera, dan musik untuk memengaruhi pikiran dan perasaan kita. Film juga menawarkan media yang ampuh untuk mengeksplorasi psikologi manusia, termasuk kesehatan mental, hubungan, dan pengalaman manusia.

Judul karya yang dipilih ialah *"Scent of a Sinner"*, dikarenakan topik yang akan dibahas ialah mengenai perspektif orang lain mengenai satu "orang" yang memiliki dampak-dampak bercampur terhadap orang lain di

sekitar-“nya” atau di publik atau masyarakat. Dan dengan memakai kata Scent atau artinya aroma menjelaskan bahwa “orang” tersebut terdapat suatu “bau” yang bisa didefinisikan secara pasti atau secara tidak pasti. Ada orang yang terbiasa dengan aroma tersebut dan ada orang yang alergi atau tidak bisa terbiasa dengan aroma tersebut, sama seperti perilaku seseorang didalam bermasyarakat. Ada orang yang paling jelas digambarkan sebagai orang kasar, tetapi bila ada orang lain yang tidak menyukai orang kasar tersebut pasti akan dibilang orang lain itu lembut atau lemah dan sebagainya. Kepentingan dari membuat karya “*Scent of a Sinner*” ini pada dasarnya untuk menggambarkan suatu “orang” yang memiliki warna-warna atau aroma berbeda dari setiap orang yang berinteraksi dengan-“nya” (Miller, 2005;n.p).

## **METODE PENGKARYAAN**

Pembuatan film (filmmaking) adalah perkawinan antara teknik dan makna yang dapat membawa penonton ke dunia lain, suasana spasial yang dibangun, yang mungkin fantastis dan penuh gerakan dinamis atau realistis dan ditandai oleh statistik sehari-hari. Sehingga menghasilkan sebuah proses yang kompleks dan kolaboratif serta melibatkan beberapa tahapan tambahan, yang dimana masing-masing aset tersebut berkontribusi pada penciptaan produk akhir. Tahapan-tahapan tersebut secara garis besar dapat dibagi menjadi Pra-produksi, Produksi, dan Pasca-produksi, yang masing-masing tahapan tersebut berisi tugas dan tanggung jawab tertentu yang akan diuraikan setiap tahap sebagai berikut:

### **Pra-Produksi**

Pada tahap pra-produksi ini, sang penulis akan melakukan *trial and error* pada film ini, yang dimana sang pembuat film membuat sebuah cicipan atau test screening sebelum memulai produksi film secara sepenuhnya nanti.

Di dalam penyajian *trial and error* pada film abstrak eksperimental ini, terdapat beberapa *shot list* untuk memastikan produksi film berjalan lancar, efisien, dan efektif. *Shot list* memberikan kerangka kerja yang jelas dan terorganisir yang membantu kru tetap fokus, mengatur waktu dan sumber daya, menjaga kesinambungan, dan melaksanakan visi kreatif sutradara. Shot list tersebut akan diuraikan per-scene sebagai berikut:

### Shot List

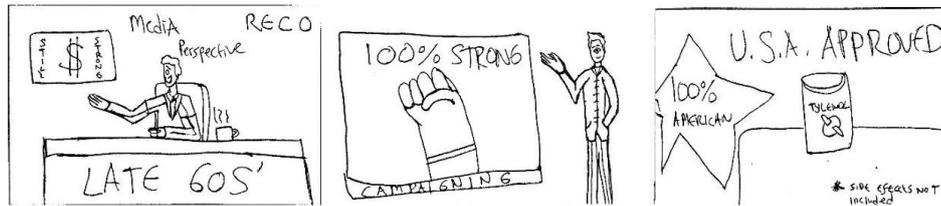
SHOT LIST “Scent of a Sinner” (Trial and Error)					
Scene	Shot	Short Description	Set	Wardrobe	Framing
1	1a	Sebuah <i>talk show</i> dengan sang <i>host</i> yang sedang melakukan monolog.	Indoor.	Pria: Jas dan kemeja hitam.	<i>Medium Close-up</i>
	1b	Sebuah <i>talk show</i> dengan sang <i>co-host</i> yang sedang melakukan presentasi.	Indoor.	Pria: Jas dan kemeja hitam.	<i>Medium Close-up</i>
2	2a	Seseorang yang sedang melakukan <i>interview</i> .	Indoor.	Pria: Kaos (kasual).	<i>Medium Close-up</i>
	2b	Orang lain yang juga sedang melakukan <i>interview</i> .	Indoor.	Pria: Kaos (kasual).	<i>Medium Close-up</i>

Table 1. Shot List (Trial and Error)

### Storyboard

Tidak hanya *shot list* saja, didalam sebuah pembuatan film juga membutuhkan *storyboard*, hampir sama seperti *shot list*, *storyboard*

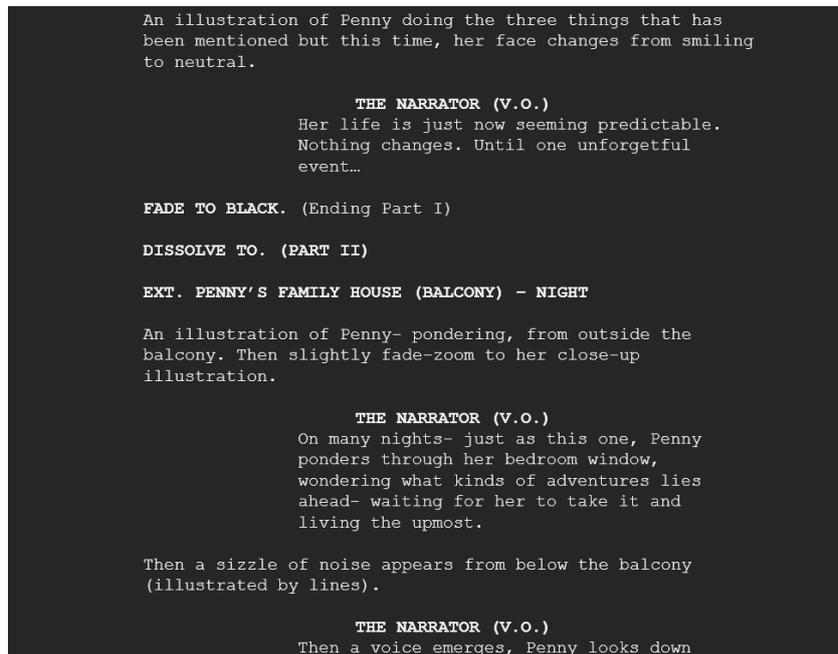




Gambar 1. Storyboard film eksperimental *Scent of a Sinner*.  
(Sumber: Pribadi)

## Screenplay

Selanjutnya ialah mengenai skenario film (Screenplay) yang dimana bercerita telah menjadi hal penting sejak awal mula umat manusia dan merupakan salah satu hal terpenting yang kita lakukan. Cerita memberi kita sejarah, perspektif, kemampuan untuk berbagi pengetahuan, mengolah pengalaman, bermimpi, dan masih banyak lagi. Skenario film merupakan alat untuk bercerita didalam bentuk sebuah karya tulis pada media film, acara televisi, atau media bergerak lainnya, yang mengekspresikan gerakan, tindakan, dan dialog karakter. Skenario, atau skrip, pada dasarnya seperti sebuah cetak biru untuk film tersebut. Skenario ditulis dalam format tertentu untuk membedakan antara karakter, alur aksi, dan dialog. Format tersebut juga digunakan untuk memandu anggaran dan jadwal produksinya



Gambar 2. Naskah skenario film *Scent of a Sinner*.  
(Sumber: Pribadi)

## Screen Test

Seperti yang telah dijelaskan pada halaman diatas tujuan dari *trial and error* ini untuk menunjukkan sebuah penggambaran awal untuk pengambilan gambar final karya nanti. Pada tahap ini bisa juga disebut juga sebagai *screen test*, yaitu memberikan kesempatan kepada sutradara, sinematografer, dan anggota kru lainnya untuk menilai bagaimana seorang aktor atau adegan tertentu akan muncul di kamera. *Screen test* ini memberikan wawasan tentang fisik aktor, ekspresi wajah, dan cara mereka memproyeksikan emosi di depan kamera. Hal ini juga memungkinkan pembuat film untuk mengevaluasi bagaimana penampilan dan penampilan aktor selaras dengan gaya visual, pencahayaan, dan sinematografi film. *Screen test* yang telah dilakukan pada film eksperimental ini dapat diuraikan sebagai berikut:

SCREEN TEST "Scent of a Sinner"		
No.	Gambar	Keterangan

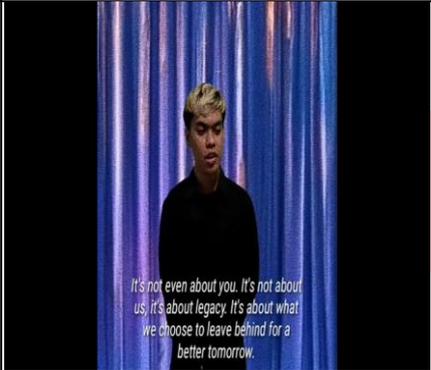
1.		Intro POV yang dinarasikan.
2.		Acara <i>talkshow</i> yang sedang melakukan sesi monolog oleh sang <i>host</i> .
3.		Sang <i>Co-host</i> sedang melakukan presentasi.
4.		Salah satu tokoh yang sedang melakukan <i>interview</i> .

Table 2. Screen Test (Trial and Error)

## Produksi

Seperti Setelah tahap pra-produksi, proses produksi dimulai. Jadwalnya berbeda-beda, tergantung pada lokasi pengambilan gambar dan

jenis film. Ada yang memiliki jadwal berkelanjutan, tetapi banyak yang memiliki jadwal berbeda di lokasi pengambilan gambar yang berbeda. Proses ini dapat berlangsung lama dan sulit, dan adegan mungkin perlu direkam berkali-kali untuk memastikan ada banyak rekaman berkualitas, dan bahwa kesalahan ditekan seminimal mungkin. Pada proses produksi ini, juga terdapat beberapa persiapan properti, seperti peralatan, wardrobe yang di gunakan pada proses syuting. Di sinilah desain produksi berperan (*Production Design.*)

Desain produksi merupakan bagian penting dari pembuatan film, yang bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan dan nuansa dunia film, serta memastikan bahwa film tersebut terasa autentik dan dapat dipercaya. Istilah ini sering digunakan secara bergantian dengan istilah arahan seni (*Art Direction*). Namun, sementara arahan seni terutama bertanggung jawab untuk membuat elemen-elemen visual sesuai dengan visi sutradara, desain produksi melangkah lebih jauh, dengan memiliki pendekatan yang lebih terperinci terhadap desain set, desain kostum (*wardrobe*), properti, dan tampilan serta nuansa keseluruhan dari sebuah film atau acara TV. Dan hal-hal tersebut akan dijabarkan menjadi daftar tabel sebagai berikut:

#### Daftar Properti & Peralatan Produksi Film

<b>DAFTAR PROPERTI &amp; PERALATAN PRODUKSI FILM <i>SCENT OF A SINNER</i></b>		
<b>Wardrobe</b>	<b>Peralatan Produksi</b>	<b>Properti Pendukung</b>
Kemeja jas abu	Tripod	Bungkusan rokok
Rompi abu	Kamera Canon EOS 250D	Mangkuk
Kemeja hitam	Laptop	Meja

Dasi marun	<i>SD Card</i>	Kursi
Dasi kupu-kupu	<i>Smartphone</i>	<i>Green Screen</i>
Jeans	<i>Lightning lampu apartemen</i>	<i>Katana</i>
Topeng		Pewarna makanan (darah)
Hoodie		Pisau palsu
Jaket kulit		Selotip
Kemeja putih		<i>Flashlight</i>

Table 3. Daftar Properti & Peralatan Produksi Film *Scent of A Sinner*

### Shot List (Full Production)

Seperti Seperti pada pelaksanaan *trial and error*, tahap produksi ini akan memiliki *shot list* yang memiliki beberapa scene lebih banyak dan lebih bervariasi. *Shot list (full cut)* tersebut akan diuraikan per-scene sebagai berikut:

<b>SHOT LIST <i>Scent of a Sinner</i> (Full Production)</b>					
<b>Scene</b>	<b>Shot</b>	<b>Short Description</b>	<b>Set</b>	<b>Wardrobe</b>	<b>Framing</b>
1	1a	Sebuah <i>talk show</i> dengan sang <i>host</i> yang sedang memasuki studioa.	Indoor	Pria: <i>Full Kemeja jas, dasi, jeans</i>	<i>Medium Shot</i>
	1b	Vince melakukan rutinitas pada selama acara <i>talk show</i>	Indoor.	Pria: <i>Full Kemeja jas, dasi, jeans</i>	<i>Medium Shot</i>

2	2a	Simon melakukan <i>introduction</i> untuk <i>interview</i> .	Indoor.	Pria: Kemeja hitam.	<i>Medium Close-up</i>
	2b	Simon menjelaskan pengalamannya untuk <i>interview</i>	Indoor.	Pria: Kaos (kasual).	<i>Medium Close-up</i>
3	3a	Vince melakukan berbagai <i>photoshoot</i> untuk berbagai majalah.	Indoor	Pria: Kemeja, Jaket kulit, jeans, rompi.	<i>Medium Shot</i>
4	4a	Vince melakukan <i>interview</i> pada siaran channel Perancis.	Indoor	Pria: Kemeja, jeans	<i>Medium Full Shot</i>
5	5a	Simon melanjutkan <i>interview</i> mengenai pengalamannya.	Indoor	Pria: Kemeja	<i>Medium Close-up</i>

6	6a	Vince melakukan iklan untuk <i>American Made</i> .	Indoor	Pria: Full kemeja jas, dasi kupu-kupu, jeans	<i>Medium Full shot</i>
7	7a	Leo dan temannya sedang melakukan survei untuk mencari <i>The Shade</i>	Indoor	Pria: Kaos, jeans, topeng, hoodie.	<i>Medium Shot</i>
	7b	Leo dan temannya sedang diculik oleh <i>The Shade</i> , satu-persatu			
8	8a	Leo sedang disiksa oleh <i>The Shade</i>	Indoor	Pria: Hoodie, topeng, celana pendek, jeans	<i>Medium Full shot</i>
	8b	Leo sedang berusaha kabur dari pisau yang ditusuk oleh <i>The Shade</i> , tetapi gagal.			
	8c	Leo sedang dieksekusi oleh <i>The Shade</i>			
9	9a	Simon melanjutkan <i>interview</i> di bagian terakhir.	Indoor	Pria: Kemeja	<i>Medium Close-up</i>
	9b	Simon membahas tentang <i>Venera Helping Center</i> .	Indoor	Pria: Kemeja	<i>Medium Close-up</i>

10	10a	Vince sedang melakukan <i>monologue</i> memperkenalkan <i>American Made</i> .	Indoor	Pria: <i>Full Kemeja jas, dasi, jeans</i>	<i>Medium Shot</i>
	10b	Vince melakukan melakukan <i>monologue</i> mengenai <i>poll chart</i> .			
11	11a	Vince melakukan sebuah pengakuan di <i>Astro City News</i> .	Indoor	Pria: <i>Full kemeja jas, dasi kupu-kupu</i>	<i>Medium Close-up</i>
12	12a	Para publik sedang melakukan protes sampai terjadi kerusuhan, memakai topeng <i>The Purist</i> .	Indoor	Pria: <i>Hoodie, topeng</i>	<i>Medium Shot</i>

Table 4. Shot List Film (Full Production)

Selama tahap produksi, secara keseluruhan tidak mengalami suatu permasalahan yang cukup besar. Hanya mengalami beberapa hari tertunda didalam syuting beberapa scene, dikarenakan kamera yang dipakai ialah bukan milik pribadi. Selain dari kendala tersebut, pada tahap produksi ini bisa dikatakan berjalan sesuai dengan harapan awal dan cukup lancar.

#### **Pasca Produksi**

Pada Pasca produksi adalah tahap setelah produksi ketika pembuatan film selesai dan penyuntingan materi visual dan audio dimulai. Pascaproduksi mengacu pada semua tugas yang terkait dengan pemotongan rekaman

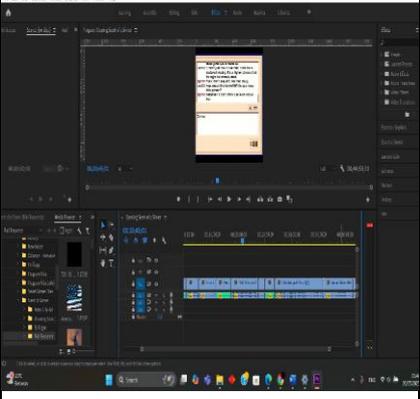
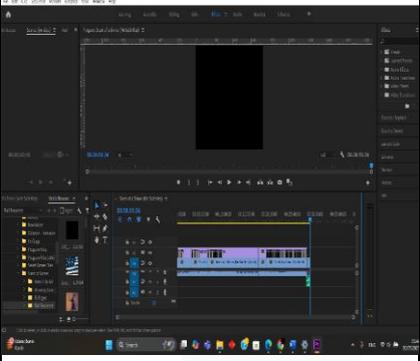
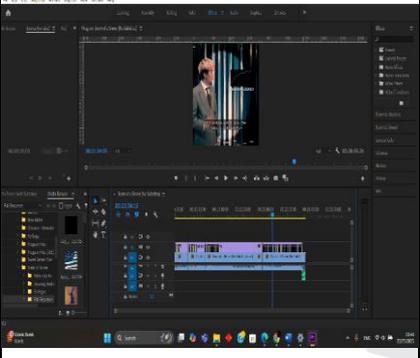
mentah, penyusunan rekaman tersebut, penambahan musik, *dubbing*, efek suara, dan masih banyak lagi.

Tetapi secara keseluruhan aktivitas terpenting didalam tahap Pasca produksi ini ialah *editing*. Penyuntingan film (*editing*) adalah seni dan keterampilan memotong dan menyusun film yang sudah jadi. Pekerjaan ini dilakukan oleh penyunting film yang membantu menyempurnakan visi sutradara terhadap film tersebut. Pilihan kreatif seorang editor biasanya merupakan kombinasi antara apa yang menurut mereka terbaik untuk film tersebut dan apa yang diinginkan sutradara (dan produser). Aspek penyuntingan film dapat melibatkan potongan fisik film seluloid, berkas digital, atau keduanya

### Proses editing

Pada proses editing film *Scent of a Sinner* ini, melibatkan beberapa *software* penting untuk menggabungkan tiap-tiap adegan menjadi satu film yang berpadu pada akhir proses nantinya. *Software* yang digunakan untuk *editing* ialah *Kinemaster* dan *Adobe Premiere*.

PROSES EDITING FILM <i>SCENT OF A SINNER</i>		
No.	Gambar	Keterangan
1.		<p>Memasukkan setiap adegan-adegan dari proses syuting dan mengedit efek-efek per adegan seperti visual dan audio sesuai dengan narasi yang diinginkan.</p>

2.		<p>Setelah mengedit per adegan, langkah selanjutnya untuk memasukkan setiap adegan-adegan yang telah diedit ke <i>software Adobe Premiere</i> untuk menggabungkan semua adegan.</p>
3.		<p>Berikutnya ialah, mengatur audio dan menata visual lagi untuk memeriksa bagian adegan apa-apa saja yang memang tidak diperlukan.</p>
4.		<p>Pada tahap ini ialah, dengan menambahkan <i>caption subtitle</i>, untuk memudahkan para penonton selama menyaksikan film tersebut.</p>

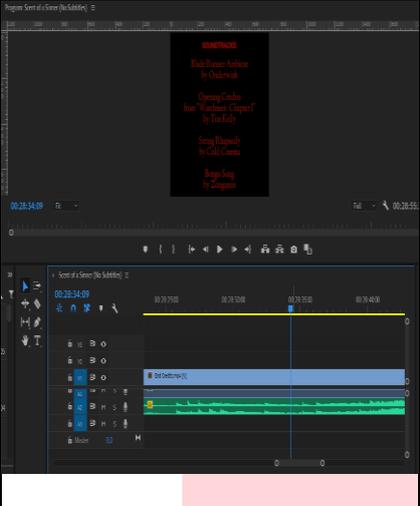
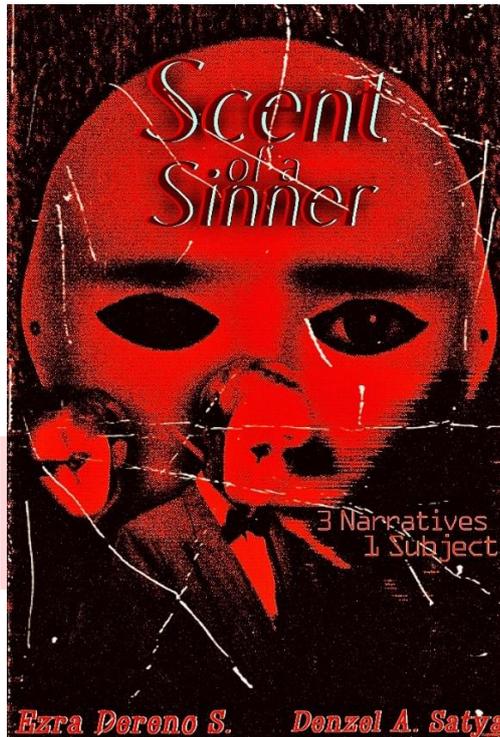
5.		<p>Tahap ini ialah pemolesan dari produk film tersebut, seperti <i>finishing</i> pewarnaan dan juga penambahan adegan seperti <i>credits</i> di awal ataupun di akhir film tersebut.</p>
----	---	--

Table 5. Editing Process Film (Full Production)

### Poster

Pada proses pasca produksi selanjutnya ialah dengan membuat sebuah poster untuk film tersebut. Yang dimana poster film ini akan memvisualisasikan kepentingan dari topik narasi film secara keseluruhan dengan menggunakan teknik seni desain dan marketing. Kedua komponen penting tersebut akan mendukung satu sama lain, jika penyampaian hasilnya tercapai dengan bagus.



Gambar 3. Still Poster Film *Scent of a Sinner*.  
(Sumber: Pribadi)

Uraian Poster di film *Scent of a Sinner* ini memiliki desain yang ingin menyampaikan mengenai topik perspektif dan efek kementalan psikologis. Dari segi perspektif bisa dilihat dari desain topeng di *background* poster, yang dimana lubang mata topeng tersebut hanya terlihat satu mata saja, menggambarkan bahwa semua orang tidaklah transparan, yang hanya bisa dilihat dengan satu penglihatan saja. Terkadang untuk melihat jati orang sesungguhnya diperlukan sebuah alat transfigurasi, seperti topeng putih polos yang nanti bisa dimodifikasikan sesuai dengan keinginan tersendiri dan nantinya juga bisa menyesuaikan dengan perilaku orang tersebut dan pada akhirnya bisa membuka lapisan yang lebih dalam lagi.

Dan dari segi psikologis bisa dilihat dari kualitas gambar poster tersebut, dimana tidak memiliki kejelasan secara sepenuhnya dan memiliki desain statis televisi, menggambar bahwa keadaan kementalan pada karakter di film ini tidaklah sepenuhnya bersih seperti dulu lagi, telah ternodai oleh

orang yang melakukan kesalahan bagi mereka. Dan hasilnya ialah trauma psikologis, yang dimana bisa dikatakan lebih dahsyat dibandingkan trauma fisik.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Konsep Karya**

Konsep yang akan diadaptasikan oleh penulis ialah, mengenai perspektif dari berbagai pihak terhadap satu individu tertentu yang nanti akan dinarasikan secara bergantian, serta akan memiliki unsur penilaian yang eksperimental dan abstrak. Seperti yang telah diuraikan di bagian latar belakang, tujuan dari menggunakan narasi ini untuk memvisualisasikan serta mengeksplorasi kedampakan mental dari setiap perspektif tersebut, yang pasti akan mempunyai hasil berbeda-beda dibandingkan dari permulaan setiap perspektif tersebut yang diceritakan.

### **Analisis Karya**

Pada bab ini akan membahas karya film *Scent of a Sinner* secara analitis dan menyeluruh. Tidak hanya dari segi sinematik saja tetapi dari segi simbolistik, karakteristik, pesan yang ingin disampaikan dan lebih banyak lagi. Bab ini akan diuraikan menjadi 5 bagian, dikarenakan film ini memiliki lebih dari satu narasi. Versi film yang akan dianalisis ialah versi yang berdurasi 28 menit (*The Regular Cut*), dan akan dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Still Film *Scent of a Sinner* (00:07)  
(Sumber Pribadi)

Awal film terbuka pada narasi pertama yaitu, *The Subconscious* (Alam bawah sadar). Dimana visual yang terlihat pada narasi ini hanya sebuah televisi dan sebuah *voiceover* dari narator karakter asing. Walaupun bisa dilihat dari segi visual cukup sederhana, tetapi segala sesuatu yang ada dan terlihat kurang berarti adalah sebuah objek yang bisa memiliki potensi besar. (Vega Giri Rohadiat, 2025). TV tersebut tersimbolkan seperti samaran memori yang masih tersimpan atau seperti ingatan yang terlupakan tetapi didalam memori tersebut terdapat isi-isi kejadian yang cukup fatal dan efektif, seakan-akan memori tersebut ingin terlupakan. Dan hal-hal yang telah disebutkan tadi ialah tujuan objektif sang narator asing tersebut, yang dimana narator asing ini ingin mencoba mengingatkan sesuatu yang ingin terlupakan.

Narator asing ini juga mempunyai monolog mengenai perspektif, dimana narator asing ini awalnya mencoba menunjukkan sebuah siaran dari cuaca buruk seperti gunturan awan. Narator asing ini menjelaskan bahwa gunturan awan tersebut seperti istilah dari kekacauan, dimana jikalau ada kekacauan pastilan nantinya akan ada kerapihan atau ketenangan. Pada dasarnya, sang narator asing ini ingin menjelaskan dari segi perspektif, bahwa jika orang lain melihat sebuah kekacauan, kurang lebih mereka akan melihat hal tersebut dan beranggapan sesuatu yang negatif. Tetapi sang narator asing ini tidak setuju dengan penilaian orang lain yang tadi. Narator asing tersebut

menilai kekacauan ialah sebagai suatu kesempatan, kesempatan dimana kekacauan tersebut, bila ada tekad dan kemauan keras, akan berubah menjadi sesuatu yang damai dan kerapihan teratur. Dan itulah salah satu contoh dari pemahaman konsep perspektif yang diadaptasikan pada film *Scent of a Sinner* ini.

Bagian selanjutnya dari monolog sang narator asing tersebut ialah, ia mellihatkan sekumpulan gambaran acak dan narator asing tersebut menjelaskan bahwa tanpa konteks gambaran acak tersebut tidaklah berarti apapun hanyalah sebuah kekacauan, dan seperti di paragraf sebelumnya, mengenai perspektif, hal berikutnya sang narator asing tersebut akan memperlihatkan konteks gambaran acak tadi, supaya para “penonton” dapat memahami gambaran acak tersebut. Dan itu menunjukkan sebagai adegan *opening* (pembuka) untuk film *Scent of a Sinner* ini



Gambar 5. Still Film *Scent of a Sinner* (00:37)  
(Sumber: Pribadi)

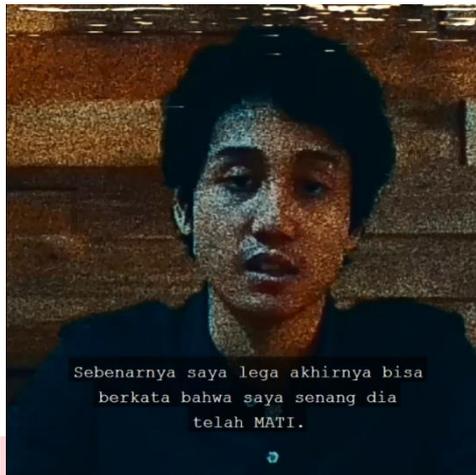
Narasi berikutnya, ialah sebuah wawancara dalam bentuk gaya dokumenter dari seseorang bernama Simon Chase yang pernah bekerja sebagai, *Co-host* di acara *The Vince Blake Show*. Dan pada narasi ini akan membahas tentang perspektif Simon mengenai Vince Blake dan pengalaman dia selama bekerja di acara tersebut, selama bertahun-tahun yang berkategori sebagai sudut pandang orang ketiga terbatas atau *limited* (narator hanya memiliki akses terhadap satu atau terkadang lebih dari satu,

pikiran dan perasaan tokoh, sedangkan tokoh lain hanya terungkap melalui perkataan dan tindakannya). Visual awal pada film ini menggambarkan Vince Blake sebagai ikon media masanya. Dimana hampir semua jenis jurnalistik ternama mengagumi Vincent, seakan-akan ia seorang dewa atau sosok yang sempurna.



Gambar 6. Still Film *Scent of a Sinner* (04:18)  
(Sumber: Pribadi)

Gumpalan artikel, majalah, dan foto Vince Blake, menandakan bahwa ia adalah orang yang penting, orang yang ternama. Dan itu hanyalah dari perspektif media dan publik saja, dalam perspektif yang *personal* atau pribadi, Vince bisa dikatakan, kebalikan dari semua itu. Seperti yang dikatakan Simon Chase di akhiran bagian pertama narasi ini, "Sebenarnya, saya lega akhirnya bisa berkata bahwa saya senang dia (Vince Blake) telah MATI".



Gambar 7. Still Film *Scent of a Sinner* (04:28)  
(Sumber: Pribadi)

Dengan kata “lega” bisa menandakan bahwa karakter Simon tersebut mempunyai kebencian tersembunyi terhadap Vince selama bertahun-tahun ini. Hanya dari satu kalimat tersebut bisa disimpulkan bahwa Simon ini termasuk dalam kategori psikologis behaviorisme (berkaitan dengan mengikuti pengkondisian faktor lingkungan), psychoanalysis (memuaskan keinginan seseorang untuk memperoleh kebahagiaan atau mengurangi ketegangan diri).

Dan Vince bisa dimasukkan dalam kategori psikologis kognitif (tindakan atau proses mental yang dengannya pengetahuan diperoleh atau observasional, seperti kementalan marketing). Yang bisa dilihat pada adegan narasi bagian yang ketiga, dimana Vince sedang mempromosikan sebuah lembaga amal “*American Made*” kepada penontonnya sendiri, yang awalnya hal tersebut terlihat saleh, tetapi dibalik semua itu hanyalah sebuah propaganda politik untuk mendorong agenda-agenda politikus di *Astro City*. Efek kementalan psikologis seperti ini hanya bersifat parasit, yang hanya menguntungkan satu pihak saja dan perilaku manipulatif. (*False advertising*).



Gambar 8. *Still Film Scent of a Sinner (20:17)*  
(Sumber: Pribadi)

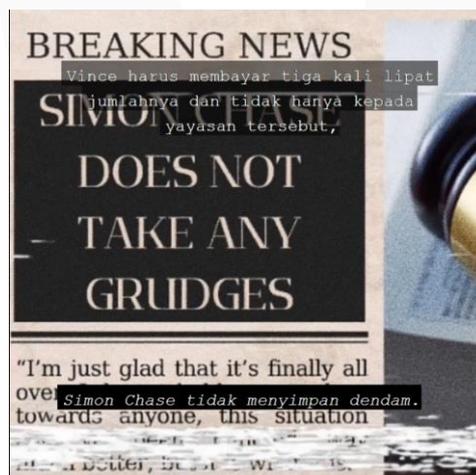
Vince juga bisa dimasukkan dalam kategori psikologis biologi (berkaitan erat dengan pengaruh genetik atau turun-temurun). Di narasi bagian kedua ada sebuah adegan dimana Vince sedang melakukan wawancara untuk sebuah berita di Perancis dan ia berkata bahwa Vince sendiri bukan pengaruh dari nepotisme, dikarenakan ayahnya Vince ialah seorang politikus dan Vince bekerja di lapangan kerja yang sangat berbeda dari ayahnya. Dan di adegan selanjutnya Simon berkomentar bahwa, salah satu pekerjaan dari seorang politikus itu ialah untuk berakting dan berbohong kepada masyarakat umum, sama seperti pekerjaan Vince di acaranya sendiri.



Gambar 9. *Still Film Scent of a Sinner (07:39)*

(Sumber: Pribadi)

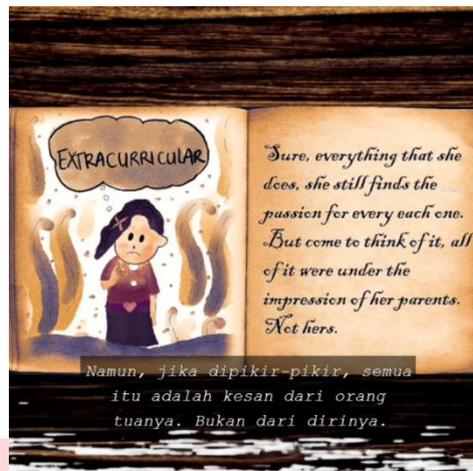
Pada narasi ini juga mempunyai sisi sudut pandang orang ketiga yang lainnya yaitu objektif (narator hanya mengungkapkan tindakan dan peristiwa yang eksternal dan tidak menyertakan pemikiran dan perasaan internal karakter apa pun atau dengan kata lain tidak memihak dengan sisi apapun). Dimana pada di tengah narasi bagian kedua ini, menceritakan bahwa ada di titik waktu semua media dan publik tidak menyukai Simon, dikarenakan adanya drama diantara Dia dan Vince. Mengenai bahwa Simon tidak ingin berpartisipasi dengan lembaga amal tersebut (Bukan *American Made*, lembaga amal yang lainnya), dan Vince merasa tersinggung terhadap hal tersebut dan juga media. Yang sebenarnya yang terjadi, ternyata Simon telah berpartisipasi mengenai lembaga amal tersebut, contohnya ia telah mendonasikan uangnya sendiri ke lembaga amal itu, tetapi anehnya tidak ada orang lain selain Simon yang mengakui hal tersebut terjadi. Dan dengan bantuan publikasi media, Simon akhirnya terlihat seperti orang yang jahat. Yang dimana pada akhirnya Simon dan Vince terpaksa harus ke pengadilan untuk menyelesaikan masalah tersebut.



Gambar 10. Still Film *Scent of a Sinner* (09:38)  
(Sumber: Pribadi)

Pada narasi berikut ini, terdapat sebuah karakter bernama Penny, yang diceritakan menggunakan narasi sudut panda orang ketiga mahatahu (*Omniscient*, narator mempunyai sudut pandang yang maha tahu dan maha melihat yang dapat memasuki pikiran tokoh mana pun) divisualisasikan dengan buku cerita anak-anak. Penny ini ingin mempunyai karakteristik psikologis humanistic (berpusat pada pandangan bahwa setiap orang adalah unik dan individual, serta mempunyai keinginan bebas untuk berubah kapan saja dalam hidupnya). Tetapi Penny, sama seperti Simon di narasi sebelumnya, saat ini memiliki karakteristik psikologis behaviorisme serta ppsychoanalysis.

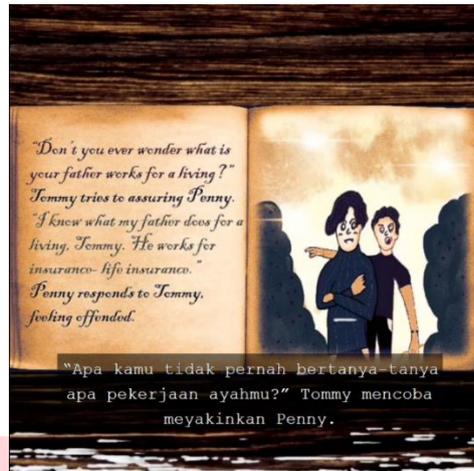
Segi behaviorisme serta ppsychoanalysis tersebut bisa dilihat dari narasi bagian pertama, dimana Penny bisa lihat dari orang tua yang lainnya merupakan anak yang rajin dan teladan. Dan dengan mempunyai anak seperti itu pastilah membuat hidup orang tuanya bangga. Seperti yang telah dibahas pada narasi sebelumnya, itu hanyalah dari perspektif luar saja. Mereka hanya peduli tentang bagaimana perasaan orang tuanya Penny, tidak perasaan Penny-nya sendiri. Dan jika dilihat dari perspektif dalam, walaupun Penny aktif dalam semua aktivitas, ia tetap merasa kosong dan bosan, dikarenakan semua aktivitas tersebut hanyalah dari permintaan orang tuanya Penny. Persepsi anak terhadap penerimaan dan penolakan orang tua akan mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. (Vega Giri Rohadiat, 2025).



Gambar 11. Still Film *Scent of a Sinner* (05:50)  
(Sumber: Pribadi)

Untuk pertama kalinya, Penny ingin memiliki aktivitas yang ia tertarik dan ia inginkan sendiri. (Humanistik). Tetapi sayangnya, ayahnya melarang Penny. Dan pada akhirnya, mau tidak mau, Penny haruslah mengikuti apa kata orang tuanya yang pada nantinya Penny memiliki perasaan kebencian terhadap orang tuanya sendiri, terutama ayahnya.

Penny telah melambangkan orang tuanya sebagai jahat karena telah membuat hidupnya bosan dan dapat diprediksi. Dan inilah menjadi permasalahan pada narasi tersebut, dimana orang lain selain Penny, mereka sangat menyukai orang tuanya. Dan Penny merasa tersendiri didalam kondisi tersebut. Datanglah Tommy, kawannya Penny, ingin melaporkan bahwa orang tuanya Penny, terutama ayahnya, memanglah bukan seperti orang lain bilang. Hal tersebut membuat Penny bergairah dan ingin menjelajah apa yang Tommy telah laporkan ke dia.



Gambar 12. *Still Film Scent of a Sinner (12:40)*  
(Sumber: Pribadi)

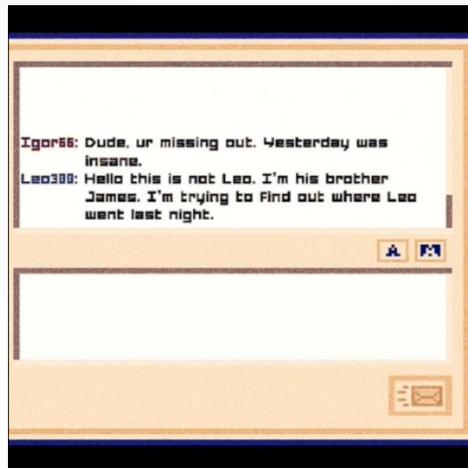
Pada akhirnya, Penny telah mengetahui semua hal yang telah dikerjakan ayahnya dan hal tersebut bukanlah hal yang bisa dikatakan baik, tetapi kebalikan dari itu dan sayangnya lebih buruk lagi. Dimana pada adegan tersebut, pada saat momen Penny akhirnya mengetahui segala hal, ada beberapa hal yang muncul, seperti: ledakan bom, bangunan gereja yang sedang terbakar serta roboh dan pohon gantung. Hal-hal tersebut melambangkan bahwa kesucian Penny telah ternodai pada saat ia akhirnya mengetahui hal yang sesungguhnya mengenai orang tuanya, terutama ayahnya



Gambar 13. *Still Film Scent of a Sinner (19:14)*

(Sumber: Pribadi)

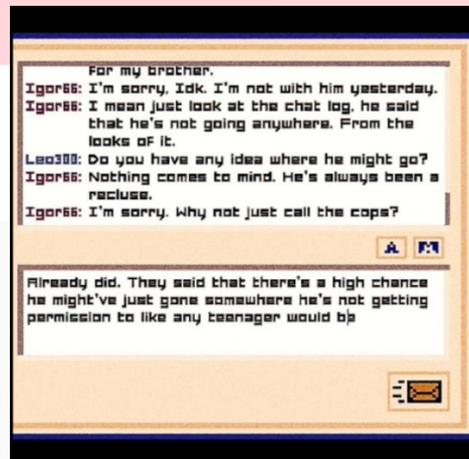
Narasi berikutnya, akan mengeksplorasi mengenai narasi sudut pandang orang ketiga terbatas (*limited*). Dimana, seperti pada narasi media sebelumnya, akan menceritakan dari perspektif yang tidak memihak terhadap karakter apapun, hanya memperlihatkan kejadian apa yang terjadi dan telah terjadi. Narasi ini menceritakan segi visual dari sebuah *AOL Chat Messenger*, yang terlihat hanyalah respon pesan diantara dua karakter didalam ruangan chat tersebut. Dua karakter tersebut bernama: James dan Igor. Tetapi, nama *username* James pada ruangan chat tersebut tertera Leo, dan hal tersebut juga membuat Igor khawatir. Salah satu kekuatan dari narasi ini ialah semua tulisan pesan di chat ruangan tersebut ialah representasi dari bagaimana emosi kedua karakter tersebut terlampiaskan, walaupun yang terlihat hanyalah dari tulisan pesan tersebut.



Gambar 14. *Still Film Scent of a Sinner (13:11)*  
(Sumber: Pribadi)

Hal selanjutnya yang terjadi, ternyata karakter James tersebut ialah kakaknya Leo, dan James berusaha untuk mencari tahu, kemana adiknya berada. Sementara Igor sendiri, yang seharusnya mengenal Leo, dia sendiri tidak tahu. Dan hal tersebut ialah suatu efek perspektif yang menarik untuk diadaptasikan ke dalam film ini. Selain dari segi perspektif, narasi ini juga

memberikan efek psikologis dari segi Humanistik, yang dapat dilihat dari adegan dimana Igor sendiri bertanya kepada James, kepada tidak James sendiri melaporkan ke pihak polisi bahwa adiknya telah menghilang. Dan James menjawab bahwa polisi lebih percaya ada kemungkinan besar bahwa Leo, hanya menjadi tipikal anak remaja nakal, dan mereka yakin pastilah pada akhirnya Leo akan pulang. Dan James tidak bisa menerima fakta tersebut, dan ia ingin mencari Leo sendiri walaupun tidak ada pihak lain yang ingin membantu. Dari bagian tersebut bisa dikatakan bahwa James memiliki karakteristik psikologis Humanistik (aktualisasi diri).



Gambar 15. Still Film *Scent of a Sinner* (14:07)  
(Sumber: Pribadi)

Pada bagian penutup ini, semua hal akan terungkap dari semua narasi. Dimana hal-hal yang telah terjadi pada karakter-karakter tersebut, akan berakhir. Bagian akhir ini bisa dibilang memiliki unsur *bittersweet* dan itulah hal yang juga ingin diadaptasikan, seperti di dunia nyata, tidak semua orang memiliki *ending* yang mereka inginkan.

Bagi Simon Chase, ia akhirnya bisa lepas dari genggaman orang-orang yang telah berbuat salah kepadanya. Dan Simon ingin membantu orang lain untuk bisa lepas dari genggaman tersebut, dengan membuat sebuah lembaga amal pusat bantuan yang diberi nama *The Venera Help Center*, Venera ialah

nama neneknya Simon sendiri. Bagi Simon ia akhirnya telah mendapatkan dan mengalami kehidupan humanistik yang ia berusaha berjuang selama ini.



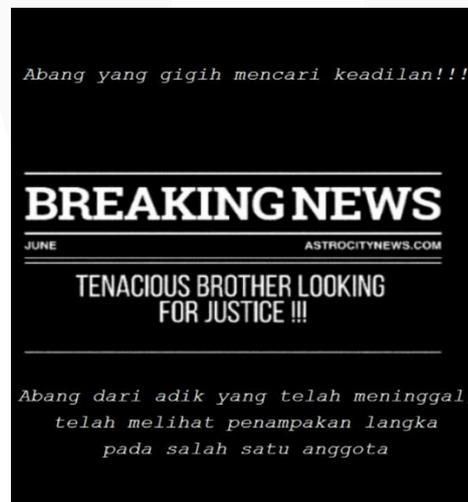
Gambar 16. *Still Film Scent of a Sinner (27:07)*  
(Sumber: Pribadi)

Sayangnya untuk Penny, ia tertangkap basah oleh ayahnya pada saat ia sedang berusaha menyelidiki apa yang sedang ayahnya kerjakan selama ini. Dan Penny mendapatkan kehidupan behaviorisme permanen, melewati proses dilobotomi, yang dimana Penny hanya bisa mengikuti dan tiada rasa kehendak yang bebas. Tetapi pada beberapa tahun kemudian, melewati pengaruh media massa, ayahnya Penny telah terungkap mengenai peristiwa-peristiwa mengerikan yang telah ia lakukan terhadap putrinya sendiri dan lebih banyak lagi. Bisa dikatakan bahwa Penny pada akhirnya pun menang dalam jangka yang panjang.



Gambar 17. Still Film *Scent of a Sinner* (26:27)  
(Sumber: Pribadi)

James memiliki akhiran yang lebih berbeda dari lainnya. Walaupun ia berhasil menemukan adiknya, yang sayangnya sudah meninggal pada saat ia telah menemukannya, James masih ingin mencari tahu siapa yang bertanggung jawab untuk kejadian yang terjadi terhadap adiknya Leo. Secara ironis, pada akhirnya James tetap berjuang dan bisa dikatakan masih tidak punya suatu keakhiran yang final atau bagian penutup.



Gambar 18. Still Film *Scent of a Sinner* (25:58)  
(Sumber: Pribadi)

Pada narasi yang terakhir, bersama narator asing pada bagian pembuka film tersebut, ingin mengungkapkan bahwa dari segala segi apapun,

semua manusia mempunyai kehendak aktualisasi terhadap diri masing-masing dan tidak ada kekuatan manapun yang dapat untuk memadamkan ambisi tersebut. Kebenaran akan pasti menang pada akhirnya. Dan itulah pelajaran dan pesan yang ingin disampaikan di akhir film *Scnt of a Sinner* ini. *The End.*



Gambar 19. Still Film *Scnt of a Sinner* (28:31)  
(Sumber: Pribadi)

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, film *Scnt of a Sinner* ini ingin mengadaptasikan bagaimana satu aksi buruk bisa mengubah arah hidup seseorang secara drastis. Dalam satu perspektif, dampak tersebut secara fisik tidak dapat terlihat, tetapi secara psikologis, dampak tersebut lebih fatal dan bervariasi. Tidak semua orang bisa merasakan sebuah kesakitan didalam satu lensa saja, dan tidak semua orang ingin berdiam didalam kesedihan, mereka ingin melepaskan diri mereka sendiri dari ikatan trauma. Dan hal tersebutlah motivasi terpenting bagi setiap karakter pada film *Scnt of a Sinner* ini.

Karakter-karakter dalam film ini ialah perwujudan dari harapan didalam masa waktu yang tiada harapan. Dari awal film ini setiap karakter tersebut akan berbeda dengan nanti pada saat di akhiran film ini. Mereka

tidak berada dalam kondisi mental yang sama seperti sebelumnya. Dan itulah salah satu kepentingan didalam bercerita didalam suatu media film, membuat karakternya berkembang pada segi aspek manapun.

Sang pembuat film, seperti pada bentuk psikologis, tidak ingin mempunyai sinematografi yang sama untuk semua karakter pada film ini. Dan hal yang pas untuk mengadaptasikannya ialah dengan cara bercerita sudut pandang orang ketiga (POV 3), dimana sang pembuat film bisa bercerita secara bervariasi, serta bisa memiliki unsur eksperimental.

Pada akhirnya film *Scent of a Sinner* ini hanyalah ingin menyampaikan bahwa setiap kehidupan orang ialah sangat berharga dan tidak ada satupun orang yang bisa mengatakan kebalikannya. Setiap tindakan pastilah akhirnya ada konsekuensi. Trauma bukanlah sebuah definisi untuk kehidupan, kitalah sendiri yang bertanggung jawab untuk kehidupan kita sebuah definisi. Kebenaran pastilah akan menang.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Alex Sobur. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Bal, Mieke ([1985] 1997). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: U of Toronto P.
- Balázs, B. (1972). *Theory of the film: Character and growth of a new art*. (Arno Press cinema program). New York: Arno Press.
- Berger, P. L. (1963). *Invitation to sociology: A humanistic perspective*. Garden City, NY: Anchor Books.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Booth, Wayne C. ([1961] 1983). *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: U of Chicago P.
- Brooks-Harris, J. E. (2008). *Integrative multitheoretical psychotherapy*.

Boston: Houghton Mifflin.

Carter, B.A.R. (1970). "Perspective." H. Osborne (ed.). *The Oxford Companion to Art*. Oxford: Oxford UP, 840–61.

Corrigan, T. (2024). *A short guide to writing about film*. Waveland Press.

Corsini, R. J. (Ed.). (2001). *Handbook of innovative therapy* (2nd ed.). John Wiley & Sons Inc.

Chatman, Seymour (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP.

De Luca, T. (Ed.). (2015). *Slow cinema*. Edinburgh University Press

Dian, Wijaya. (2016). A Study of Tzvetan Todorov's Narrative Structure in Marc Webb's *500 Days of Summer* (2009).

Edmiston, William F. (1991). *Hindsight and Insight: Focalization in Four Eighteenth Century French Novels*. University Park: Pennsylvania State UP.

Friedman, H.S. & Schustack, M. W. (2006). *Kepribadian: Teori Klasik dan Riset Modern (terjemahan)*. Jakarta: Erlangga

Genette, Gérard ([1972] 1980). *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Oxford: Blackwell.

Griffiths, K. (2015). *The art of script editing: A practical guide*. Oldcastle Books.

Le Grice, M. (1982). *Abstract Film & beyond*. Cambridge, USA: MIT Press.

Lehman, P., & Luhr, W. (2018). *Thinking about movies: Watching, questioning, enjoying*. John Wiley & Sons.

Mills, C. W. (1959). *The sociological imagination*. London, England: Oxford University Press.

Quart, L., & Auster, A. (2018). *American film and society since 1945*. Bloomsbury Publishing USA.

Ryan, M., & Lenos, M. (2020). *An introduction to film analysis: Technique and meaning in narrative film*. Bloomsbury Publishing USA.

Ryan, W. (1976). *Blaming the victim*. New York, NY: Vintage Books.

Sdorow, L. M. (1998). *Psychology*. USA: McGraw Hill.

Sintowoko, D. A. W. (2025). *Teori Media: Perspektif Lintas Disiplin Seni*. Surabaya, Indonesia: PT. Pustaka Saga Jawadwipa.

Siswadi, G. A. (2019). *Integrasi pendidikan agama Hindu dalam pembelajaran bahasa Sanskerta*. Nilacakra.

Zeitlin, Irving. (1997). *Ideology and the development of sociological theory*. Saddle River, NJ: Prentice Hall.

### Jurnal

Aczel, Richard (1998). "Hearing Voices in Narrative Texts." *New Literary History* 29, 467–500.

Bal, Mieke ([1985] 1997). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: U of Toronto P.

Burns, Allan (2002). "Extensions of Vision: The Representation of Non-Human Points of View." *Papers on Language and Literature: A Journal for Scholars and Critics of Language and Literature* 38, 339–50.

Fowler, Roger (1982). "How to See through Language: Perspective in Fiction." *Poetics* 11, 213–35.

Nünning, Ansgar (2001). "On the Perspective Structure of Narrative Texts." W. van Peer & S. Chatman (eds.). *New Perspectives on Narrative Perspective*. Albany: SUNY, 207–23.

Rohadiat, V. G. (2025). Design of Installation Photography Work: Menembus Rikuh Memikat Kerinduan. *JOMANTARA*, 5(1), 24-36.

Sintowoko, D. A. W. (2022). Mood Cues dalam Film Kartini: Hubungan antara Pergerakan Kamera dan Emosi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 1-16.

Sintowoko, D. A. W. (2025). Exploring the legacy of Indonesian experimental cinema through ARKIPEL film collective. *Cogent Arts & Humanities*, 12(1), 2500121.

### Artikel

Alexander, S. (2023, 19 Juni). *Diegetic and Non-Diegetic Sound: Theory Explained*. Diakses pada 30 November 2024, dari <https://www.sothetheorygoes.com/diegetic-and-non-diegetic-sound/>

Bill, H. (2021, 11 November). *A Matter of Perspective – The Last Duel*. Diakses pada 29 November 2024, dari [A Matter of Perspective – The Last Duel – I Actually Paid To See This](#)

- Burdick, D. C. (2007). *Psychological Theory: Field Theory and Information Processing*, Diakses pada 30 November 2024, dari [Psychological Theory - an overview | ScienceDirect Topics](#)
- Frazer, B. (2018, September 16). *Enter the void. Deep Focus | Movie Reviews for the Internet*. Diakses pada 30 November 2024, dari [https://deep-focus.com/enter\\_the\\_void/](https://deep-focus.com/enter_the_void/)
- Hart, M. L. (2016, 15 April). *Costumes and Makeup Designing Temporary Body Modification*. Diakses pada 30 November 2024, dari [Costumes and Makeup | HowlRound Theatre Commons](#)
- Hellerman, J. (2024, 21 Oktober). *A Cinematic Aspect Ratio Guide for Every Filmmaker*. Diakses pada 30 November 2024, dari [A Cinematic Aspect Ratio Guide for Every Filmmaker | No Film School](#)
- Izuzquiza, B. (2024, 22 Agustus). *Get Busy Living: NATURAL BORN KILLERS – The Sadistic Satire Continues to Shock*. Diakses pada 30 November 2024, dari [NATURAL BORN KILLERS - A sadistic satire continues to shock](#)
- Maio, A. (2021, 15 Agustus). *What is Aspect Ratio? A Formula for Framing Success*. Diakses pada 30 November 2024, dari <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-aspect-ratio-definition/>
- Mcleod, S. (2023, 17 Agustus). *Theoretical Perspectives of Psychology (Psychological Approaches)*. Diakses pada 28 November 2024, dari [Perspectives In Psychology \(Theoretical Approaches\)](#)
- Schernus, W. (2013, 24 September). *The living book of narratology*. Diakses pada 29 November 2024, dari [Perspective – Point of View | the living handbook of narratology](#)
- Simpson, R. J. E. (2022, 23 September). *A Quick Guide to Visual Style*. Diakses pada 30 November 2024, dari [A Quick Guide to Visual Style – CinePunked](#)
- Urbann, J. (2023, 21 November). *Perspective in Literature | Definition, Importance & Examples*. Diakses pada 30 November 2024, dari [Perspective in Literature | Definition, Importance & Examples - Lesson | Study.com](#)