

---

## Implementasi Sinematografi *Smartphone* dalam Video “Artefak Tradisional Samarinda”

Muhammad Alfana\*, Happy Yugo Prasetya\*\*

\*Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

\*\*Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

---

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 12<sup>th</sup>, 201x

#### Keyword:

Cinematography  
Competition  
Implementation  
Smartphone  
Video

### ABSTRACT

Cinematography plays an important role in conveying visual messages, including in videos produced using smartphones. The video “*Artefak Tradisional Samarinda*” created for the 2022 *National Vocational Skills Competition (NVSC)*, utilizes cinematography techniques to introduce the atmosphere and cultural values of Citra Niaga Market. This study was conducted to describe the implementation of cinematography and evaluate its contribution to effectively conveying the cultural heritage of Samarinda. The study used a descriptive qualitative method with primary data from the video and secondary data from expert interviews, which were then analyzed descriptively. The results of the study show that the combination of Shot Size, Camera Angle, and Camera Movement strengthens the visual narrative, highlights artifact details, and effectively conveys cultural messages. In addition, the use of natural lighting, symmetrical composition, warm color tones, depth of field, and natural mise en scène further strengthen the visual aesthetics of the video. The application of smartphone cinematography has proven to be effective in conveying cultural values through informative visuals.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.  
All rights reserved.

---

### Corresponding Author:

Muhammad Alfana,  
Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Jurusan Teknik Informatika,  
Politeknik Negeri Batam,  
Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Teluk Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461.  
Email: muhammad.alfana@students.polibatam.ac.id

---

## 1. INTRODUCTION

Samarinda, Ibu Kota Provinsi Kalimantan Timur yang memiliki keragaman budaya termasuk kerajinan tradisional. Salah satunya pusat perdagangan Citra Niaga yang didirikan pada tahun 1984 dan jadi objek wisata belanja sekaligus ikon budaya. Kawasan ini dikelola oleh Pemerintah Kota Samarinda dan berfungsi sebagai pusat perbelanjaan sekaligus tempat promosi budaya khas Kalimantan (Sulistiawan, 2020). Pasar Citra Niaga tentu memiliki peran sentral sebagai salah satu identitas daerah. Ratusan petak kecil, kios, dan ruko menjual aneka kerajinan lokal. Banyak kios menawarkan cinderamata unik berupa tas anyaman, kalung manik-manik, gelang kayu, baju tradisional, hingga pernak-pernik bercorak Dayak dan motif lokal. Souvenir seperti kain tenun Samarinda, parang (senjata tradisional), kerajinan rotan, juga mudah ditemukan di sini. Oleh sebab itu, keberadaan Pasar Citra Niaga patut dipertahankan, terutama di era modernisasi yang identik dengan pasar digital. Jika tidak, eksistensi pasar tradisional ini berpotensi tergeser dan perlahan ditinggalkan masyarakat.

Meski dianggap ancaman, modernisasi juga dapat dimanfaatkan untuk hal positif bagi pasar Citra Niaga. Misalnya, dalam upaya pelestarian dengan promosi *videography smartphone* dengan teknik sinematografi. Dengan begitu, hal yang berpotensi menjadi ancaman dapat diubah menjadi hal yang justru sangat menguntungkan. Hal ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi digital terhadap dunia produksi video. Kini, proses pembuatan karya audiovisual khususnya dengan teknik sinematografi tidak lagi terbatas pada penggunaan kamera mirrorless, DSLR, atau kamera besar lainnya. Akan tetapi *smartphone* juga bisa

---

menjadi alternatif yang lebih terjangkau untuk menghasilkan video dengan teknik sinematografi. Teknik sinematografi dapat memberikan visual yang baik, detail, dan jelas untuk menggambarkan objek, peristiwa, maupun suasana Pasar Citra Niaga.

Sinematografi berasal dari kata kinema yang berarti gerakan, dan graphein yang dapat diartikan sebagai merekam atau menggambar secara bebas (Sanjaya, W. 2023). Sementara Sinematografi *Smartphone* adalah seni mengolah gambar bergerak dalam bentuk fotografi untuk menghasilkan sebuah karya video dengan menggunakan *smartphone* sebagai alat perekam utama (Syafrizal, A. 2025). Implementasi teknik sinematografi seperti *shot size, camera movement, camera angel, composition, lighting, color tone, depth of field, dan mise en scene* yang tepat dalam produksi video memungkinkan penyampaian pesan lebih dinamis sehingga informasi tentang pasar citra niaga samarinda dapat dikemas secara menarik dan mudah dipahami.

Dalam hal ini, teknik sinematografi telah diimplementasikan dalam video *smartphone* Pasar Citra Niaga. Video ini dibuat dalam kompetisi *National Vocational Skill Competition (NVSC) 2022* pada bidang *Video Smartphone Promotion* dengan tema “Samarinda Kota Urban”. Kompetisi ini ditujukan untuk melihat bagaimana para peserta mampu menjawab tantangan pelestarian pasar tradisional di era modernisasi dengan menampilkan detail kekayaan budaya, suasana, kearifan lokal, hingga nuansa tradisional khas Samarinda melalui teknik sinematografi dengan hanya menggunakan *smartphone*. Peserta kompetisi terdiri dari mahasiswa vokasi dari seluruh daerah di Indonesia, salah satunya adalah penulis sendiri.

Pada penelitian ini, penulis akan mendeskripsikan implementasi sinematografi yang digunakan dalam video *smartphone* “Artefak Tradisional Samarinda” yang telah dipublikasikan pada tahun 2022 diakses melalui YouTube Muhammad Alfian dengan durasi 1.01 menit. Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi setiap teknik sinematografi tersebut sehingga dapat berkontribusi dalam menyampaikan pesan dengan efektif mengenai warisan budaya Samarinda. Hal tersebut dilakukan untuk menilai efektivitas penerapan teknik sinematografi dalam konteks penggunaan *smartphone*, sehingga dapat melihat kekuatan, keterbatasan, dan hasil visual yang dicapai.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan sinematografi *smartphone*, salah satunya Penelitian (Aryani, D. N. 2022) tentang “Penerapan Video Editing Berbasis Smartphone untuk Mengakselerasi Promosi Produk Unggulan Kampong Kajoetangan Heritage” menunjukkan bahwa penggunaan video editing berbasis *smartphone* meningkatkan daya tarik visual dan jangkauan promosi produk, serta efektif memperkuat strategi pemasaran UMKM lokal. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini, yaitu sama-sama memanfaatkan *smartphone* sebagai media rekam untuk promosi produk unggulan kampung, namun berbeda fokus Aryani menekankan video editing, sedangkan penelitian ini mendeskripsikan implementasi sinematografi dalam video “Artefak Tradisional Samarinda”.

Penelitian serupa dilakukan (Cahyono, B. 2024) tentang “Penerapan Teknik Sinematografi dalam Video Promosi Cookies Sagoo” menunjukkan bahwa penggunaan teknik sinematografi seperti variasi *shot size, camera movement, pengaturan pencahayaan, serta penyuntingan* mampu meningkatkan efektivitas promosi. Setelah video dipublikasikan di YouTube, penjualan meningkat dari 9 pcs menjadi 110 pcs. Hasil ini menegaskan bahwa teknik sinematografi dapat memperkuat daya tarik visual dan mendorong minat konsumen, sehingga relevan bagi strategi promosi UMKM. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti Bambang Cahyono terletak pada fokus, yang dimana penelitiannya lebih berfokus pada promosi UMKM, sedangkan peneliti fokus pada implementasi sinematografi untuk pelestarian budaya pasar tradisional samarinda.

Selain itu, terdapat penelitian lainnya yang juga menggunakan teknik sinematografi dalam pelestarian budaya. Penelitian itu adalah (Paat, W. R. L. 2022) yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Dokumenter Pelestarian Kebudayaan di Kota Tomohon”. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian Peneliti terletak pada objek kebudayaan dan juga teknik video yang digunakan. Peneliti Wensi Ronald Lesli Paat, dkk. berfokus pada objek budaya di Kota Tomohon dan menggunakan teknik dokumenter dengan durasi panjang. Sedangkan Peneliti menggunakan objek wisata Kota Samarinda dengan teknik sinematografi dengan berdurasi singkat.

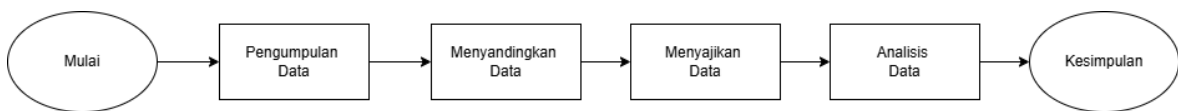
Dari ketiga studi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik sinematografi menggunakan *smartphone*, baik dalam promosi produk ataupun pelestarian budaya, dapat terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat daya tarik pesan, melalui variasi teknik sinematografi dalam sebuah video. Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas teknik sinematografi dalam promosi produk dan pelestarian budaya, penelitian ini memperlihatkan kebaruan yang terletak pada penerapan aspek-aspek sinematografi dalam produksi video budaya berbasis *smartphone*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menyoroti aspek teknis atau dokumentatif, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana unsur sinematografi seperti komposisi gambar, pencahayaan alami, dan pemilihan *tone* warna dapat dioptimalkan untuk memperkuat pesan budaya dalam karya *audiovisual*. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan pendekatan baru dalam produksi video promosi budaya lokal dengan

memanfaatkan perangkat *smartphone* sebagai media utama, yang dapat menjadi alternatif efisien bagi pelaku industri kreatif daerah maupun lembaga pendidikan vokasi.

## 2. RESEARCH METHOD

### 2.1 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini nantinya berupa deskripsi yang menjelaskan berbagai implementasi sinematografi *smartphone* dalam pembuatan video “Artefak Tradisional Samarinda”. Metode kualitatif adalah cara penelitian yang berfokus untuk memahami suatu fenomena sosial melalui pendekatan yang deskriptif dan analisis tanpa perhitungan angka (Sari, A. 2025). Khususnya pada pemahaman mendalam terhadap teknik sinematografi menggunakan perangkat *smartphone*. langkah-langkah penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan adaptasi dari sumber (Resky, M. 2025) dalam menganalisis penggunaan sinematografi *smartphone* dalam video sebagai berikut.



**Gambar 1.** Alur Penelitian Implementasi Sinematografi Smartphone  
Sumber: Olahan penulis

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian implementasi sinematografi *smartphone* pada video “Artefak Tradisional Samarinda”, yang diawali dengan penentuan objek penelitian, pengumpulan data melalui observasi visual, studi literatur, dan wawancara ahli, kemudian dilakukan triangulasi sumber, penyajian data deskriptif, serta analisis untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas penyampaian pesan budaya.

### 2.2 Sumber Data

#### a. Data Primer

Data primer adalah data yang bersumber internal yang didapatkan secara langsung melalui pelaksanaan observasi, yaitu pengamatan secara langsung, dan lain-lain (Siregar, Y. 2022). Dalam penelitian ini, data Primer yang Peneliti gunakan adalah video “Artefak Tradisional Samarinda”. Video itu disebut sebagai data primer karena diperoleh secara langsung dari sumber asli melalui hasil rekaman lapangan tanpa perantara pihak lain, sehingga merepresentasikan informasi otentik mengenai video yang diteliti. Fokus penelitian ini diarahkan pada analisis implementasi Sinematografi *Smartphone* pada video tersebut..

**Tabel 1.** Instrumen analisis shot size

No	Shot size	Definisi	Indikator visual	Fungsi naratif	Rujukan teori
1	Medium Shot (Gambar 2)	Subjek dari pinggang ke atas	Gestur dan interaksi antar subjek terlihat	Menampilkan komunikasi dan interaksi sosial	Canavaro & Manesah (2025)
2	Close Up (Gambar 3)	Fokus pada wajah atau objek detail	Detail wajah atau objek jelas terlihat	Menekankan emosi, informasi, atau detail penting	Canavaro & Manesah (2025)
3	Wide Shot (Gambar 4)	Pengambilan gambar yang menampilkan subjek secara utuh beserta lingkungan sekitarnya	Tubuh subjek terlihat penuh, latar masih signifikan	Menunjukkan hubungan subjek dengan ruang dan aktivitas yang dilakukan	Rahmadina et al. (2025)

No	Shot size	Definisi	Indikator visual	Fungsi naratif	Rujukan teori
1	Medium Shot (Gambar 2)	Subjek dari pinggang ke atas	Gestur dan interaksi antar subjek terlihat	Menampilkan komunikasi dan interaksi sosial	Canavaro & Manesah (2025)
4	Extreme Long Shot (Gambar 5)	Jarak sangat jauh sehingga subjek kecil dan lingkungan dominan	Lingkungan lebih dominan dibanding subjek	Memberikan konteks lokasi, suasana ruang, dan skala lingkungan	Rahmadina et al. (2025)
5	Big Close Up (Gambar 6)	Pengambilan gambar sangat dekat pada wajah atau bagian tertentu dari objek	Detail wajah (mata, bibir) sangat dominan	Memperkuat intensitas emosi dan fokus makna visual	Rahmadina et al. (2025)
6	Extreme Close Up (Gambar 7)	Pengambilan gambar ekstrem pada detail sangat kecil dari objek atau bagian tubuh	Tekstur atau detail mikro terlihat jelas	Memberikan penekanan simbolik dan makna detail visual	Rahmadina et al. (2025)
7	Medium Close Up (Gambar 8)	Menampilkan subjek dari dada atau bahu hingga kepala	Ekspresi wajah mulai dominan	Menekankan ekspresi tanpa kehilangan konteks subjek	Canavaro & Manesah (2025)

Instrumen analisis shot size dalam penelitian ini disusun berdasarkan kajian sinematografi dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Unsur Sinematografi Oleh Director of Photography dalam Pembuatan Film Dokumenter “Tanah dan Waktu” (Rahmadina et al. 2025). Klasifikasi ukuran bidikan mulai dari extreme long shot hingga extreme close up digunakan untuk mengidentifikasi fokus visual, relasi subjek dengan ruang, serta tingkat penekanan emosi dan detail visual. Pendekatan ini menekankan peran ukuran bidikan dalam membangun makna visual dan naratif.

**Tabel 2** *Instumen analisis camera angle*

No	Camera Angle	Definisi	Indikator visual	Fungsi naratif	Rujukan teori
1	Low angle	Kamera berada di bawah subjek mengarah ke atas	Subjek tampak lebih besar/dominan	Menunjukkan kekuatan atau dominasi	Canavaro & Manesah (2025)
2	High angle	Kamera berada di atas subjek mengarah ke bawah	Subjek tampak lebih kecil/termasuk lingkungan luas	Menunjukkan kecenderungan penonton sebagai pengamat visual	Canavaro & Manesah (2025)
3	Eye level	Kamera sejajar mata subjek	Sudut pandang netral	Menciptakan kesetaraan perspektif	Canavaro & Manesah (2025)

Instrumen analisis camera angle dalam penelitian ini disusun berdasarkan kajian teknik sinematografi dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik Camera Angle pada Film Kang Mak

Indonesia Karya Herwin Novianto” (Canavaro & Manesah. 2025). Variasi sudut pengambilan gambar seperti high angle, eye level, dan low angle digunakan untuk mengidentifikasi relasi visual antara subjek, ruang, dan penonton. Pendekatan ini mengacu pada penelitian yang menegaskan peran camera angle dalam membangun makna naratif visual.

**Tabel 3** *Instumen analisis camera movement*

No	Camera Movement	Definisi	Indikator visual	Fungsi naratif	Rujukan teori
1	Panning	Kamera bergerak secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya	Pergerakan kamera menyapu ruang secara mendatar	Memperluas ruang visual dan mengikuti arah pandang subjek	Saputra & Manesah (2025)
2	Orbit	Kamera bergerak melingkar mengitari subjek sebagai pusat pergerakan	Kamera bergerak mengelilingi subjek secara sirkular	Menegaskan fokus visual pada subjek dan menciptakan kesan dramatis	Rahmadina et al. (2025)
3	Tilt	Kamera bergerak secara vertikal ke atas atau ke bawah	Pergerakan kamera dari bawah ke atas atau sebaliknya	Menunjukkan perubahan fokus vertikal dan orientasi ruang	Saputra & Manesah (2025)

Instrumen analisis camera movement dalam penelitian ini disusun berdasarkan penelitian “Analisis Teknik Camera Movement pada Film The Big 4 Karya Timo Tjahjanto” (Saputra & Manesah. 2025). Variasi gerak kamera seperti pan, tilt, dan orbit digunakan untuk mengidentifikasi dinamika visual, relasi ruang, serta intensitas naratif dalam setiap adegan.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data eksternal yang bersumber melalui referensi dari luar, baik dari hasil wawancara, artikel, jurnal, dan lainnya (Siregar, Y. 2022). Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari dokumentasi saat kegiatan pembuatan video berlangsung di Pasar Citra Niaga, serta teori dari jurnal, website resmi, berita *online*, maupun konten digital yang relevan terkait perkembangan sinematografi berbasis *smartphone*. Selain itu, penulis melakukan wawancara bersama ahli multimedia khususnya bidang sinematografi untuk memperkuat data yang akan digunakan dalam penelitian. Wawancara dilakukan bersama 2 orang ahli sebagai partisipan, dimana kedua ahli tersebut merupakan praktisi ahli yang sudah berpengalaman dalam bidang Videografi. Ahli pertama yaitu Bapak Irfandi yang merupakan ahli dari CV Rhapsody Studio dan ahli kedua yaitu saudara Zanjabel Nasution yang merupakan salah satu pemilik dari perusahaan multimedia yaitu PT Abilpromedia. Instrumen wawancara dapat dilihat pada Tabel .. di bawah.

**Tabel 4.** *Instrumen wawancara*

No	Daftar pertanyaan	Kegunaan
1	Bagaimana kesan pertama ketika melihat video tersebut?	Menguji atensi awal, dan daya tarik video secara umum
2	Apakah visual yang ditampilkan cukup merepresentasikan identitas lokal?	Menguji representasi budaya dan relevansi konten
3	Apakah teknik sinematografi yang diterapkan sudah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menampilkan objek budaya?	Menguji kesesuaian teknik sinematografi dengan tujuan penyajian

4	Apakah penggunaan <i>smartphone</i> sebagai alat rekam menurut Anda sudah cukup representatif untuk produksi video budaya singkat?	Menguji kualitas teknis dan pengaruh keterbatasan pada kualitas produk
5	Menurut Anda, apakah video ini berhasil menyampaikan nilai dan pesan budaya mengenai Pasar Citra Niaga Samarinda?	Menguji pemahaman pesan dan efektivitas narasi

### 2.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara atau prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian (Saádi, A. 2025). Pada penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, baik pada pengumpulan data primer. Data tersebut peneliti dapatkan dengan memanfaatkan video “Artefak Tradisional Samarinda” yang merupakan sebuah dokumen. Selain itu, Penelitian ini juga menggunakan studi literatur dan instrumen wawancara sebagai teknik pengumpulan data sekunder. Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mempelajari serta menganalisis berbagai sumber referensi, seperti buku, jurnal, maupun artikel ilmiah, yang relevan dengan topik penelitian (Rahmawati, S. 2025). Dalam penelitian ini, studi literatur yang dilakukan adalah dengan menelusuri jurnal dan dokumen-dokumen terkait sinematografi *smartphone*, serta melakukan wawancara para ahli sebagai pengujian data.

### 2.4 Menyandingkan Data

Setelah data berhasil dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah menyandingkan dan menghubungkan data primer dan data sekunder yang telah diperoleh. Tahapan ini bertujuan untuk menemukan keterkaitan dan kesesuaian antar data. Hasil observasi dari video “Artefak Tradisional Samarinda” sebagai data primer dibandingkan dengan teori dan referensi yang diperoleh melalui studi literatur, kemudian diperkuat dengan hasil wawancara ahli sebagai data sekunder. Proses ini sekaligus menerapkan triangulasi sumber untuk menguji keabsahan temuan penelitian, meminimalkan bias peneliti, serta meningkatkan ketepatan hasil analisis sehingga temuan yang diperoleh sejalan dengan teori-teori sinematografi.

### 2.5 Penyajian Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menyajikan hasil temuan agar lebih mudah dipahami. Penyajian data adalah proses menyusun kumpulan data secara teratur dan runtut agar mudah dipahami, sehingga dapat mempermudah dalam menganalisis (Nurrisa, F. 2025). Pada penelitian ini, data disajikan dalam bentuk deskriptif yaitu dipaparkan melalui uraian naratif yang menjelaskan temuan penelitian secara rinci, bukan dalam bentuk angka atau perhitungan statistik.

### 2.6 Analisis Data

Setelah tahap penyajian data selesai, langkah selanjutnya adalah analisis data. Pada tahap ini, peneliti menelaah dan menginterpretasikan temuan yang telah disajikan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan teknik sinematografi *smartphone* pada video “Artefak Tradisional Samarinda”. Analisis dilakukan dengan membandingkan data primer dan data sekunder yang telah dikumpulkan. Untuk menjaga *credibility* atau keabsahan temuan, pengamatan visual dilakukan secara berulang berdasarkan aspek sinematografi yang telah ditetapkan, kemudian hasil interpretasi diperkuat melalui wawancara dengan ahli di bidang videografi dan sinematografi. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang objektif serta selaras dengan tujuan penelitian.

## 3. RESULTS AND ANALYSIS

Video “Artefak Tradisional Samarinda” menggunakan berbagai variasi teknik sinematografi. Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif sebagai dasar pengamatan terhadap implementasi sinematografi *smartphone* yang digunakan dalam proses produksi. adapun beberapa teknik sinematografi yang digunakan dalam video tersebut seperti *shot size*, *camera movement*, *camera angle*, *composition*, *lighting*, *color tone*, *depth of field*, dan *mise en scene* yang digunakan dalam video tersebut. Namun, pada penelitian ini aspek yang akan dibahas lebih mendalam adalah *shot size*, *camera movement*, dan juga *camera angle*.

Penentuan *shot size*, *camera movement*, dan *camera angle* sebagai fokus analisis didasarkan pada pertimbangan metodologis serta konteks penelitian. Ketiga aspek tersebut merupakan elemen

sinematografi yang paling dominan dalam membentuk visual pada video *smartphone* singkat tersebut. Sementara itu aspek sinematografi lainnya tidak dibahas secara mendalam dikarenakan dalam video “Artefak Tradisional Samarinda” penggunaan aspek tersebut tidak menunjukkan banyak variasi dan peran yang lebih dominan, tetapi penggunaannya cenderung lebih sederhana dengan variasi yang terbatas. Selain itu, penulis juga membahas hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa ahli untuk menguji video yang telah dihasilkan sekaligus memperkuat data yang dimiliki.

#### A. *Shot Size*

*Shot size* merupakan teknik sinematografi yang berhubungan dengan ukuran objek Maupun latar yang tertangkap kamera. Beberapa jenis *shot size* umum digunakan dalam proses pengambilan gambar untuk memperkuat narasi dan estetika sebuah video (Kabelen, N. W. 2022). Jenis-jenis *shot size* yang sering digunakan antara lain.

##### 1. *Medium Shot (MS)*



**Gambar 2.** Menunjukkan kaki seseorang yang berjalan.

Sumber: dok

*Medium Shot (MS)* pada gambar 2 menampilkan bagian tubuh seseorang dari lutut hingga kaki saat sedang berjalan. Pada jenis pengambilan gambar ini biasanya digunakan untuk mempermudah untuk pengambilan *close up* dan juga mempermudah kamera menangkap objek yang bergerak (Kabelen, N. W. 2022). Dengan demikian, penggunaan *Medium Shot (MS)* pada adegan ini membantu memperlihatkan gerakan subjek secara lebih jelas tanpa kehilangan fokus pada aktivitas utama.

##### 2. *Close Up (CU)*



**Gambar 3.** Memperlihatkan seorang pria melihat area sekitar

Sumber: dok

*Close Up (CU)* pada gambar 3 menampilkan objek dengan jarak lebih dekat dibandingkan *Medium Close Up*. *Close Up (CU)* lebih menekankan pada ekspresi dan emosi karakter secara mendalam. Ukuran gambar ini umumnya menampilkan bagian tubuh dari bahu hingga kepala (Kabelen, N. W. 2022). Teknik ini juga membantu memperkuat fokus visual pada ekspresi wajah sehingga pesan emosional dalam adegan video diatas.

##### 3. *Wide Shot (WS)*



**Gambar 4.** Memperlihatkan suasana pada jalanan secara lebar  
Sumber: dok

*Wide Shot (WS)* adalah jenis pengambilan gambar yang menampilkan subjek secara utuh bersama dengan latar belakang yang luas, sehingga memberikan informasi kontekstual mengenai lokasi atau lingkungan tempat peristiwa dalam video maupun foto (Ramadhan, M. 2025). *Wide Shot (WS)* pada gambar 4 menampilkan lalu lintas kendaraan di jalan dengan sudut pandang yang tidak terlalu luas seperti *Extreme Long Shot*. Jenis shot ini dimanfaatkan untuk menonjolkan suasana area yang ingin ditampilkan, sehingga penonton dapat merasakan gambaran kondisi lingkungan secara menyeluruh melalui video.

#### 4. *Extreme Long Shot (ELS)*



**Gambar 5.** Memperlihatkan gerbang masuk pada pasar citra niaga  
Sumber: dok

Jenis *Shot size* dapat digunakan untuk memperlihatkan lokasi secara luas yang dapat memberikan kesan kecil pada objek sekitar (Kabelen, N. W. 2022). *Extreme Long Shot (ELS)* pada gambar ini menampilkan area Pasar Citra Niaga secara luas untuk memperkenalkan lokasi, suasana, maupun skala area. Jenis shot ini tidak hanya digunakan pada bagian awal atau penutup video, tetapi juga dapat ditempatkan di bagian tengah sebagai penguat isi visual.

#### 5. *Big Close Up (BCU)*



**Gambar 6.** Memperlihatkan ekspresi patung pejuang secara dekat  
Sumber: dok

Salah satu jenis *shot size* yang sering digunakan untuk menonjolkan ekspresi dan detail wajah adalah *Big Close Up (BCU)*. *Big Close Up (BCU)* menampilkan wajah karakter secara keseluruhan, dengan tujuan untuk menegaskan ekspresi yang ditunjukkan, sehingga dapat memberikan penekanan pada emosi seperti sedih, bahagia, maupun marah (Kabelen, N. W. 2022). Seperti yang diperlihatkan oleh gambar 6, dimana patung direkam dengan ukuran *Big Close Up (BCU)* untuk memperlihatkan detail dan ekspresi pada wajah patung.

6. *Extreme Close Up* (ECU)



**Gambar 7.** Memperlihatkan tekstur detail pada syal

Sumber: dok

Penggunaan ukuran gambar yang ekstrem sering dimanfaatkan untuk memberikan penekanan visual yang kuat terhadap objek tertentu. *Extreme Close Up (ECU)* adalah teknik pengambilan gambar yang menampilkan detail dengan sangat dekat dan tajam, dengan kekuatan utamanya terletak pada fokus terhadap satu objek tertentu (Ega, D. 2021). Pada gambar 7 di atas syal menampilkan detail tekstur berupa variasi warna serta bentuk corak yang dihasilkan sehingga memberikan informasi lebih dalam terkait produk kerajinan yang dijual.

7. *Medium Close Up* (MCU)



**Gambar 8.** Memperlihatkan 2 orang yang sedang berinteraksi

Sumber: dok

*Medium Close Up (MCU)* pada adegan ini menampilkan dua individu yang sedang berinteraksi sebagai penjual dan pembeli. *Medium Close Up (MCU)* menampilkan subjek dari area dada hingga kepala, sehingga masih memungkinkan adanya gerakan kecil pada pengambilan gambar ini. Dalam penerapannya, ukuran gambar ini umumnya digunakan untuk menangkap adegan percakapan antar karakter (Kabelen, N. W. 2022). Penggunaan shot ini tidak hanya berfokus pada subjek utama, tetapi juga sekaligus memperlihatkan barang dagangan di sekitarnya.

Tabel berikut menunjukkan berbagai variasi *shot size* yang digunakan dalam video “Artefak Tradisional Samarinda”, beserta keterangan semiotiknnya. Yang dapat dilihat pada **Tabel 1**.

**Tabel 5.** Analisis Visual *shot size*

Sumber: dok

No	Jenis Shot	Contoh Adegan	Fungsi Naratif	Tujuan
1	Medium Shot (Gambar 2)	Kaki seseorang berjalan	Menampilkan gerakan subjek	memperlihatkan interaksi manusia dengan lingkungan pasar.
2	Close Up (Gambar 3)	Pria melihat area sekitar	Menekankan ekspresi dan emosi	Menunjukkan intensitas perhatian atau keterlibatan emosional terhadap lingkungan.
3	Wide Shot (Gambar 4)	Jalanan pasar / area sekitar	Suasana lingkungan	Memberikan pemahaman kontekstual, lokasi, dan skala pasar.
4	Extreme Long Shot (Gambar 5)	Gerbang Pasar Citra Niaga	Identitas lokasi, landmark	Memperkenalkan lokasi secara keseluruhan, membangun kesan otentik dan tempat budaya.

5	Big Close Up (Gambar 6)	Wajah patung pejuang	Karakter simbolik, nilai sejarah	Menonjolkan detail budaya dan simbol, memperkuat narasi historis / budaya.
6	Extreme Close Up (Gambar 7)	Tekstur syal atau kain tradisional	Detail kerajinan, kualitas estetika	Menekankan nilai estetika dan keunikan kerajinan, menyoroti craftsmanship lokal.
7	Medium Close Up (Gambar 8)	Interaksi penjual dan pembeli	Hubungan sosial, komunikasi	Interaksi sosial, menekankan hubungan penjual dan pembeli .

Dari tabel ini dapat dilihat bahwa setiap *shot size* memiliki fungsi naratif dan estetika yang berbeda, Kombinasi *shot size* ini memperkuat narasi visual sekaligus menyampaikan nilai budaya secara efektif.

### B. Camera Angle

Dalam video “Artefak Tradisional Samarinda”, digunakan tiga variasi *Camera Angle* yang dipilih karena paling sesuai dengan kondisi dan situasi di lapangan dengan cara mengatur posisi kamera pada sudut pandang dan ketinggian. *Camera Angle* dalam pengambilan gambar sangat menentukan dalam menyampaikan pesan dan informasi (Muzakki, H. 2023). Berikut beberapa variasi *Camera Angle* yang digunakan dalam video yaitu:

#### 1. Low Angle (LA)



**Gambar 9.** Memperlihatkan kerajinan tradisional yang bergantungan  
Sumber: dok

*Low Angle (LA)* merupakan teknik pengambilan gambar dari posisi kamera yang lebih rendah dari objek, sehingga menimbulkan kesan tinggi atau besar pada objek, serta dapat digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen tertentu yang berada di bagian bawah objek tersebut (Faturahman, W. 2022). Dalam adegan ini, *Low Angle (LA)* dimanfaatkan untuk menampilkan kerajinan tradisional yang digantung di area depan toko. Sudut pengambilan gambar dari bawah tidak hanya menampilkan detail produk, tetapi juga memperkuat representasi visual bahwa kerajinan tersebut diposisikan sebagai komoditas yang siap dijual.

#### 2. High Angle (HA)



**Gambar 10.** Memperlihatkan kerajinan yang terletak di meja  
Sumber: dok

Salah satu variasi sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam video ini adalah *High Angle (HA)*. *High Angle (HA)* merupakan jenis pengambilan gambar di mana posisi kamera ditempatkan lebih tinggi dan diarahkan ke bawah untuk merekam subjek (Aditya, A. S. 2021). Pada

adegan ini, *High Angle (HA)* dimanfaatkan juga untuk memperlihatkan dari atas kerajinan berupa sarung yang sudah disusun diatas meja untuk diperjual belikan.

3. *Eye Level (EL)*



**Gambar 11.** Memperlihatkan 2 orang berinteraksi  
Sumber: dok

Jenis sudut pengambilan gambar lainnya yang digunakan dalam video ini adalah *Eye Level (EL)*. Pada jenis sudut pengambilan ini, posisi kamera ditempatkan sejajar dengan tinggi karakter, sehingga menghasilkan kesan adanya kesetaraan antara penonton dan subjek yang ditampilkan (Kabelen, N. W. 2022). Adegan pada gambar diatas memperlihatkan dua orang yang sedang berinteraksi, dengan pengambilan angel kamera sejajar dengan objek.

Tabel berikut menguraikan variasi *camera angle* yang diterapkan dalam video, beserta analisis semiotik masing-masing sudut pengambilan gambar yang dapat dilihat pada **Tabel 2**.

**Tabel 6.** Analisis Visual *Camera Angle*  
Sumber: dok

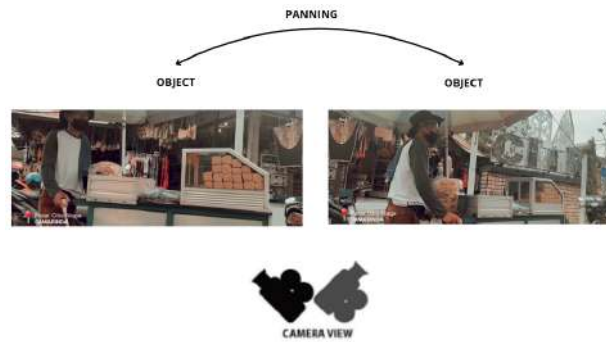
No	Jenis Angle	Contoh Adegan	Fungsi Naratif	Tujuan
1	Low Angle (Gambar 9)	Kerajinan di depan toko.	Menonjolkan objek dan memberi kesan tinggi/besar.	Menampilkan detail produk, memperkuat representasi visual kerajinan yang dijual.
2	High Angle (Gambar 10)	Kerajinan di atas meja.	Memberikan perspektif menyeluruh.	Mengarahkan perhatian langsung ke objek utama.
3	Eye Level (Gambar 11)	Dua orang berinteraksi.	Menciptakan kesetaraan antara penonton dan subjek.	Memperkuat pesan dan informasi, serta meningkatkan pemahaman tanpa distorsi visual.

Berdasarkan tabel ini, dapat disimpulkan bahwa, Pemilihan camera angle yang tepat memperkuat pesan budaya serta pengalaman estetika dalam video.

**C. Camera Movement**

*Camera movement* merupakan salah satu aspek sinematografi yang cukup dominan terlihat dalam video “Artefak Tradisional Samarinda”. Selain gambar diam, terdapat beberapa jenis pergerakan pada kamera guna menimbulkan kesan tertentu pada video (Kabelen, N. W. 2022). Berikut adalah beberapa pergerakan kamera yang digunakan dalam video.

1. *Panning*

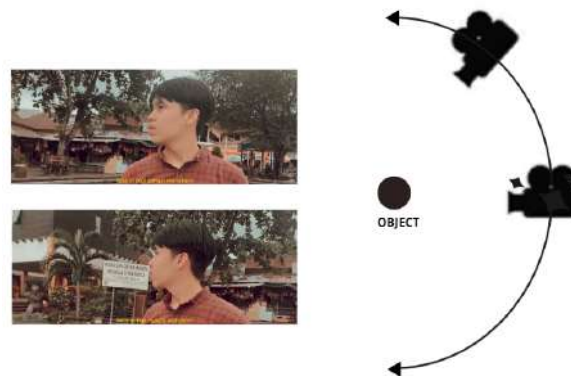


**Gambar 12.** *Camera Panning*

Sumber: dok

*Panning* merupakan gerakan kamera secara horizontal ke samping dengan tetap berada pada porosnya. Jika digerakkan ke arah kiri disebut *pan left*, sedangkan ke arah kanan disebut *pan right* (Kabelen, N. W. 2022). *Panning* dari kiri ke kanan diterapkan saat memperlihatkan suasana kawasan Pasar Citra Niaga dengan objek utama seorang pedagang yang sedang mendorong gerobak. Gerakan horizontal kamera ini berfungsi memperluas sudut pandang, sehingga penonton dapat merasakan dinamika aktivitas pasar serta suasana perdagangan tradisional.

## 2. *Orbit*



**Gambar 13.** *Camera Orbit*

Sumber: dok

Pergerakan kamera *orbit* merupakan teknik sinematografi di mana kamera bergerak mengitari suatu objek sebagai pusat perhatian. Dalam penerapannya pada video ini, *orbit* tidak dilakukan secara penuh. Meskipun menggunakan *orbit*, posisi kamera tetap dijaga agar tidak terlalu jauh dari subjek utama sehingga karakter tetap menjadi pusat perhatian dalam komposisi visual (Wardana, A. S. 2023). *Orbit* dipakai untuk memperlihatkan orang yang sedang memperhatikan kawasan sekitarnya. Dengan gerakan kamera yang mengelilingi objek, penonton memperoleh perspektif visual yang lebih variatif dan menegaskan posisi kawasan jualan sebagai pusat perhatian.

## 3. *Tilt*



**Gambar 14. Camera Tilt**

Sumber: dok

*Tilt* adalah gerakan kamera secara vertikal ke atas maupun ke bawah dengan tetap mempertahankan titik poros (Kabelen, N. W. 2022). Penggunaan *Tilt* dibagi menjadi dua yaitu, *Tilt Up* dan *Tilt Down* (Mahirah, S. A. L. P. 2021). *Tilt* digunakan dalam beberapa adegan untuk menyoroti objek dari atas ke bawah, contohnya seperti digambar nomor 13 yang memperlihatkan kerajinan yang digantung di dalam toko.

**D. Composition**

Penggunaan *composition* dalam video “Artefak Tradisional Samarinda” berperan penting dalam memperjelas visual dan objek yang diambil. *Composition* adalah cara menyusun elemen-elemen visual agar membentuk kesatuan yang harmonis dan menarik (Wahidah, R. 2021). Video pada tahap pengambilan gambar awal direkam dengan rasio standar 16:9 untuk menghasilkan bidang pandang yang luas. Pada proses pascaproduksi, penambahan *black bar* mengubah rasio tampilan menjadi 16:7. Penggunaan *black bar* bertujuan meniru estetika layar lebar, meningkatkan fokus visual pada area pusat frame, serta memperkuat karakter sinematik secara keseluruhan. Selain itu, komposisi visual tetap disusun dengan menerapkan prinsip *rule of thirds* simetris guna menjaga keseimbangan antara subjek utama dan latar, sehingga menghasilkan struktur visual yang stabil dan estetik.

**E. Lighting**

Salah satu aspek penting yang berperan besar dalam video “Artefak Tradisional Samarinda” adalah pencahayaan. *Lighting* atau pencahayaan menjadi elemen utama dalam media visual karena berfungsi menampilkan dan memperjelas objek maupun informasi (Syafrizal, video A. 2025). Penerapan pencahayaan yang baik tidak selalu bergantung pada sumber cahaya buatan. Hal ini terlihat pada “Artefak Tradisional Samarinda” yang memanfaatkan cahaya alami matahari pada sore hari, sebagai penerangan utama. Pencahayaan alami sore hari juga dimanfaatkan untuk menghasilkan tingkat kecerahan yang lebih lembut, dengan *exposure* yang disesuaikan di *smartphone* agar detail objek yang ditonjolkan tetap terlihat jelas tanpa kehilangan kontras. Pendekatan visual seperti ini memperkuat kesan hangat dan alami.

**F. Color Tone**

Dalam “Artefak Tradisional Samarinda”, *Color Tone* memiliki peran dalam membangun suasana dan memperkuat tema dari video. *Color tone* merupakan pemilihan warna pada gambar agar selaras dengan suasana atau *mood* visual, serta memberikan nuansa tertentu untuk memperkuat kesan estetika dan emosi yang ingin disampaikan (Wiguna, I. G. J. P. 2025). Penyesuaian *color tone* dengan warna hangat turut diterapkan untuk menghadirkan nuansa sore hari yang lebih kuat, sekaligus memastikan karakter visual video tetap konsisten dengan suasana lapangan ketika proses perekaman berlangsung. Proses tersebut dilakukan dengan meningkatkan suhu warna ke arah hangat, memperkuat saturasi kuning dan jingga, serta melembutkan bayangan dan menambahkan highlight hangat untuk menghasilkan nuansa visual khas sore hari. Penurunan saturasi biru juga diterapkan agar dominasi warna hangat lebih menonjol.

**G. Depth of Field**

Teknik *Depth of Field* merupakan salah satu elemen visual yang berperan penting dalam membentuk persepsi kedalaman dan fokus dalam sebuah karya video. *Depth of Field* merupakan ruang yang dibangun dalam foto ataupun video dengan kedalaman ruang yang diciptakan menggunakan *focal length* lensa (Fayed, M. A. 2020). *Depth of Field* dalam video “Artefak Tradisional Samarinda” dimanfaatkan pada beberapa adegan untuk menampilkan suasana Pasar Citra Niaga secara menyeluruh, di mana seluruh elemen dalam *frame* dari latar depan hingga latar belakang terlihat tajam. Ketajaman menyeluruh ini disebabkan oleh karakteristik lensa pada kamera *smartphone* yang digunakan dalam proses produksi, yakni memiliki bukaan diafragma yang kecil.

**H. Mise En Scene**

*Mise En Scene* dimanfaatkan untuk menampilkan suasana lokal secara natural dengan memaksimalkan elemen visual yang sudah tersedia di lingkungan sekitar. *Mise En Scene* merupakan aspek yang mengacu pada elemen visual seperti desain latar, kostum, pencahayaan, dan pergerakan tokoh dalam video maupun foto (Muzakki, H. 2025). Lokasi seperti Pasar Citra Niaga, dengan elemen-elemen khas seperti gazebo tradisional, gerbang pasar, dan jajanan pedagang lokal, secara alami telah membentuk suasana visual yang mendukung tema budaya, sehingga tidak memerlukan banyak penyesuaian artistik.

## I. Hasil Wawancara

Hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah.

**Tabel 7.** Hasil Wawancara

Pertanyaan	Partisipan	Hasil
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana kesan pertama ketika melihat video tersebut?</li> <li>2. Apakah visual yang ditampilkan cukup merepresentasikan identitas lokal?</li> <li>3. Apakah teknik sinematografi yang diterapkan sudah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menampilkan objek budaya?</li> <li>4. Apakah penggunaan smartphone sebagai alat rekam menurut Anda sudah cukup representatif untuk produksi video budaya singkat?</li> <li>5. Menurut Anda, apakah video ini berhasil menyampaikan nilai dan pesan budaya mengenai Pasar Citra Niaga Samarinda?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bapak Irfandy CV Rhapsody Studio</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video dinilai memiliki kualitas yang baik dan relevan dengan standar serta tren pada tahun produksinya.</li> <li>- Smartphone dianggap cukup memadai untuk kebutuhan produksi video berdurasi satu menit dan mampu menghasilkan visual yang optimal.</li> <li>- Video berhasil memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif mengenai suasana, aktivitas, dan karakter Pasar Citra Niaga, meskipun responden belum pernah mengunjunginya secara langsung.</li> <li>- Aspek audio dinilai sebagai bagian yang paling lemah dan memerlukan pengembangan lebih lanjut agar seimbang dengan kualitas visual.</li> <li>- Penggunaan sinematografi dinilai cukup efektif, terutama pada reveal shot, b-roll, komposisi, dan angle, meskipun terdapat catatan pada kecepatan movement kamera.</li> <li>- Video berhasil menyampaikan nilai dan pesan budaya Pasar Citra Niaga secara efektif melalui visual dan narasi non-verbal.</li> </ul>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Zanjabel Nasution PT Abilpromedia</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video memberikan kesan awal yang kuat dan mampu membangkitkan ketertarikan terhadap Kota Samarinda dan budayanya.</li> <li>- Video dinilai informatif dan mampu menampilkan dengan jelas produk serta aktivitas pedagang di Pasar Citra Niaga.</li> <li>- Penggunaan variasi shot, terutama detail shot, dianggap efektif dalam menonjolkan kekhasan budaya dan estetika visual.</li> <li>- Secara umum, sinematografi dinilai baik, dengan catatan pada kreativitas movement dan pemilihan warna yang mendukung nuansa budaya.</li> <li>- Penggunaan smartphone dinilai tidak menjadi kendala utama selama mampu menyampaikan pesan secara visual dengan baik.</li> <li>- Audio, khususnya voice-over, dianggap sebagai aspek yang paling perlu ditingkatkan agar pengalaman audiovisual lebih optimal.</li> <li>- Video dinilai berhasil menyampaikan artefak, nilai budaya, dan suasana Pasar Citra Niaga secara efektif, bahkan bagi penonton yang belum pernah berkunjung.</li> </ul>

Dari hasil wawancara tersebut, didapat bahwa video “Artefak Tradisional Samarinda” dinilai memiliki kualitas visual yang baik dan mampu merepresentasikan identitas budaya lokal secara efektif. Visual yang ditampilkan mulai dari aktivitas pedagang, produk kerajinan, tekstur anyaman Samarinda, hingga suasana pasar dinilai informatif dan memberi gambaran yang jelas bahkan bagi penonton yang belum pernah mengunjungi lokasi. Teknik sinematografi seperti detail shot, b-roll, dan penggunaan tone warm dianggap tepat untuk menonjolkan karakter budaya. Penggunaan smartphone sebagai alat rekam juga dinilai sudah cukup representatif karena hasilnya stabil, jelas, dan mampu menyampaikan pesan budaya secara efektif.

Di sisi lain, narasumber menyoroti beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama kualitas audio yang kurang jernih dan voice-over yang terdengar kaku serta kurang berkarakter. Beberapa camera movement dianggap terlalu cepat, sehingga dapat mengurangi kenyamanan visual. Meskipun demikian, secara keseluruhan video dianggap berhasil memenuhi tujuan penyampaian pesan budaya dan layak sebagai materi promosi, dengan catatan bahwa perbaikan pada aspek audio dan pengolahan gerak kamera akan meningkatkan kualitas penyajiannya.

### 3.1 Hasil Analisis

Data primer menunjukkan bahwa teknik sinematografi dalam video ini memiliki fungsi komunikatif yang kuat dalam menyampaikan nilai budaya, meskipun terdapat keterbatasan pada pencahayaan dan stabilisasi kamera. Namun, pemanfaatan pencahayaan alami, komposisi gambar yang efektif, serta pendekatan visual yang terencana mampu menghasilkan tampilan yang tetap bermakna meskipun menggunakan smartphone.

Sementara itu, data sekunder yang didapat dari hasil wawancara dengan ahli menghasilkan informasi bahwa video tersebut dinilai memiliki kualitas visual yang baik dan mampu merepresentasikan identitas budaya lokal secara jelas. Elemen visual seperti aktivitas pedagang, kerajinan lokal, dan suasana pasar dinilai informatif. Teknik sinematografi berupa detail shot, b-roll, dan tone warna warm dianggap tepat dan mendukung penyampaian pesan budaya. Penggunaan smartphone juga dinilai cukup representatif selama hasilnya stabil dan mampu menyampaikan pesan secara efektif.

## 4. CONCLUSION

Penelitian berjudul “Implementasi sinematografi smartphone dalam video “Artefak Tradisional Samarinda” dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi teknik sinematografi serta kontribusinya dalam menyampaikan pesan budaya secara efektif. Proses analisis tidak hanya menilai aspek teknis visual, tetapi juga bagaimana elemen sinematografi mendukung representasi warisan budaya lokal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi teknik sinematografi smartphone pada video “Artefak Tradisional Samarinda” terbukti mampu menyampaikan nilai budaya secara efektif melalui visual yang informatif, meskipun terdapat keterbatasan seperti pencahayaan dan stabilisasi kamera.
2. Secara teknis, video dinilai ahli memiliki kualitas visual yang baik, ditunjang oleh penggunaan pencahayaan alami, komposisi gambar yang tepat, pengambilan detail shot dan b-roll yang relevan, serta tone warna warm yang mendukung suasana pasar dan identitas budaya lokal.
3. Fungsi komunikatif video terbukti kuat, terlihat dari kemampuannya menampilkan aktivitas pedagang, produk lokal, dan suasana pasar Citra Niaga secara jelas sehingga memudahkan penonton memahami konteks budaya yang ditampilkan. Penggunaan smartphone juga dinilai cukup representatif selama teknik pengambilan gambar dilakukan secara terencana.

Melalui implementasi sinematografi yang digunakan, video “Artefak Tradisional Samarinda” mampu menjadi media representasi budaya yang efektif. Video ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi pembelajaran multimedia, model praktik produksi video menggunakan smartphone, serta sebagai materi pendukung bagi industri kreatif dan dinas pariwisata dalam mempromosikan budaya lokal Samarinda. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mendorong pengembangan dokumentasi digital yang lebih luas sehingga nilai-nilai budaya tradisional dapat tersampaikan dan diapresiasi oleh masyarakat secara lebih maksimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam penyusunan jurnal ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, dosen

pembimbing yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

## REFERENCES

- [1] Aditya, A. S. (2021). High dan Low Angle Camera untuk Visualisasi Emosi Tokoh Pada Film Ilalang di Tanah Gersang (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Padangpanjang).
- [2] Ad'ha, D. H., & Hidayatullah, N. L. H. (2025). Efektivitas Strategi City branding Kota Malang Melalui Kampoeng Wisata Heritage Kajoetangan oleh Pokdarwis untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Mancanegara. *Electronic Journal of Social and Political Sciences (E-SOSPOL)*, 12(1), 180-191.
- [3] Aryani, D. N., Hariadi, S., Tjahjani, F., Zuchroh, I., Lating, A., Murtiningtyas, T., Kadarusman, K., Bunyamin, B., Siti Munfaqiroh, & Utami, N. N. U. (2022). Penerapan video editing berbasis smartphone untuk mengakselerasi promosi produk unggulan Kampoeng Kajoetangan Heritage. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(1), 645-649.
- [4] Ega, D. (2021). Penerapan High Angle untuk Memperlihatkan Ketertarikan Tokoh Utama Pada Film Fiksi Kejujuran di Balik Jeruji (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Padangpanjang).
- [5] Faturahman, W. (2022). Analisis Karya Fotografi Pieter Hugo Rwanda# 14. *Rekam*, 18(2), 145-150.
- [6] Fayed, M. A. (2020). Membangun Kedalaman Ruang sebagai Representasi Konflik Internal dalam Penyutradaraan Film Fiksi "Huma Amas" (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [7] Hamdi, M. Y. O., Syafrizal, A., & Cahyono, B. (2025). Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Pembuatan Video Promosi Cookies Sago. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- [8] Kabelen, N. W. (2022). Analisis Dramatisasi Shot Video pada Iklan Sampo "Pantene". *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 1-7.
- [9] Mahirah, S. A. L. P. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Videografi pada Materi Komposisi dan Pergerakan Kamera Berbasis Motion Graphic (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- [10] Maulana, M. A. (2023). *Sistem pendeteksi physical distance pada antrian menggunakan metode YOLO (You Only Look Once) V3. Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)*, 7(1), 18-24.
- [11] Muzakki, H., & Adiprabowo, V. D. (2025). Analisis Isi Teknik Pergerakan Kamera dalam Film Penyalin Cahaya. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 7(1), 35-44.
- [12] Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran | E-ISSN: 3026-6629*, 2(3), 793-800.
- [13] Paat, W. R. L., Pardanus, R. H. W., Komansilan, T., & Simboh, J. A. (2022). Perancangan dan pembuatan video dokumenter pelestarian kebudayaan di Kota Tomohon. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(6), 815-827.
- [14] Ramadhan, M. H. A., Hadiwijaya, N. A., & Cahyono, B. (2025). Pembuatan Film Pendek "Dream Catcher" Menggunakan Teknik Sinematografi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 8562-8569.
- [15] Rahmawati, S. I., Aziz, A., & Prihaswati, M. (2025). Kesenian Tari Soreng sebagai Media Pembelajaran Matematika: Studi Literatur Pendekatan Etnomatematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 5(2), 138-145.
- [16] Resky, M. A., Hadiwijaya, N. A., & Topadang, A. (2025). Membangun Citra Perusahaan Pt. Arya Borneo Perkasa Dengan Video Profil. *Jurnal Vokasi Teknik*, 3(2), 190-209.
- [17] Saádi, A. (2025). Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90-108.
- [18] Sanjaya, W. (2023). Penggambaran Kenangan Dan Kesedihan Melalui Komposisi Sinematografi Pada Video Musik Pesan Terakhir. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 3(2), 49-58.
- [19] Sulistiawan, A. H. (2020). Redesain Pusat Cindera Mata Di Kawasan Wisata Budaya Citra Niaga Samarinda Dengan Pendekatan Reginalisme.
- [20] Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). *Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi Covid-19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 69 – 75.
- [21] Sari, A. R., Al Husnawati, H., Suryono, J., Marzuki, M., & Mulyapradana, A. (2025). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D. *YPAD Penerbit*.
- [22] Syafrizal, A., & Bustomi, T. (2025). Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Pembuatan Video Promosi Dejavu Barbershop. *JUKOMIKA (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika)*, 8(1), 37-44.
- [23] Wahidah, R. (2021). analisis komposisi fotografi pada foto landscape traveling photography of turkey karya yuyung abdi (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- [24] Wiguna, I. G. J. P., Yasa, D. P. Y. A. T., & Dwiyani, N. K. (2025). Penerapan Rasio 9: 16 Dalam Produksi Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Stunting. *Calaccitra: Jurnal Film Dan Televisi*, 5(1), 79-89.

- [25] Wardana, A. S. (2023). Pengembangan Background Datar Melengkung Pada Film Animasi Pendek "Ein The Phone". *Jurnal Heritage*, 11(2), 201-211.
- [26] A. Rahmadina, K. Komariah dan A. Yanto, "Penerapan Unsur Sinematografi Oleh Director of Photography dalam Pembuatan Film Dokumenter "Tanah dan Waktu"," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, pp. 3133-3152, 2025.
- [27] F. F. Canavaro dan D. Manesah, "Penerapan Teknik Camera Angle pada Film Kang Mak Indonesia Karya Herwin Novianto," *Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, pp. 30-38, 2025.
- [28] E. P. Saputra dan D. Manesah, "Analisis Teknik Camera Movement pada Film The Big 4 Karya Timo Tjahjanto," *Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, pp. 39-47, 2025.