

SKRIPSI

**TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK
AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**



Oleh :

KHOTIB IBRAHIM
NIM : 18121110013

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

2022

SKRIPSI

**TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK
AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**



Oleh :

KHOTIB IBRAHIM
NIM : 18121110013

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

2022

SKRIPSI

**TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK
AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari
Banyuwangi Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh :

KHOTIB IBRAHIM
NIM : 18121110013

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI
2022**

Skripsi Dengan Judul:

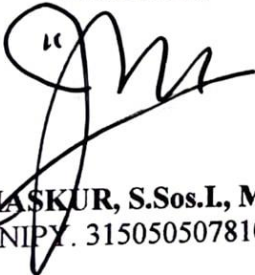
**TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK
AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM
BLOKAGUNG BANYUWANGI**

Telah disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi

Pada tanggal : **26 Juni 2022**

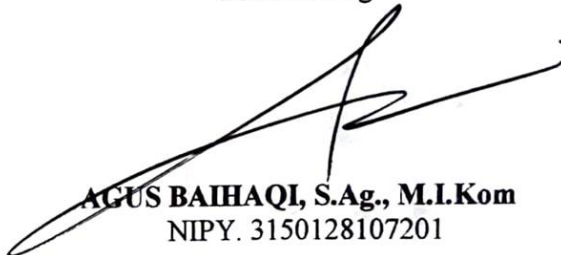
Mengetahui,

Ketua Prodi



MASKUR, S.Sos.L, M.H
NIPY. 3150505078101

Pembimbing



AGUS BAIHAQI, S.Ag., M.I.Kom
NIPY. 3150128107201

PENGESAHAN

Skripsi Saudara Khotib Ibrahim telah di munaqosahkan kepada dewan penguji skripsi Program Studi Komunikasi dan Peyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi pada tanggal : **13 Juli 2022**

Dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial dalam Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).

Tim Penguji:


Ketua


AGUS BAIHAQI, S.Ag., M.I.Kom
NIPY. 3150128107201

Penguji 1


HASYID ISKANDAR, M.Sos
NIPY. 3151819049301

Penguji 2


MASKUR, S.Sos.I., M.H
NIPY. 3150505078101

Dekan



AGUS BAIHAQI, S.Ag., M.I.Kom
NIPY. 3150128107201

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(Surat Al-Insyirah Ayat 6)

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN KEPADA:

ORANG TUA TERCINTA ATAS DO'A DAN DUKUNGAN MEREKA SERTA
SARAN BELIAU YANG TELAH MENGINSPIRASI DIRI SAYA

TEMAN – TEMAN TERCINTA YANG SELALU MENDUKUNG DAN
MEMBERIKAN MOTIVASI UNTUK MENYELESAIKAN SKRIPSI INI

ALMAMATER PRODI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI

ABSTRAK

Khotib Ibrahim, 18121110013, Skripsi: *TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAI Darussalam Banyuwangi, 2022.

Perkembangan teknologi komunikasi melahirkan beragam jenis konten yang mengisi baik media baik cetak maupun digital. Begitu pula kolaborasi antara audio dan visual dalam seni video melahirkan yang kita sebut dengan film. Banyak para konten kreator yang memanfaatkan film untuk mengefektifkan pesan yang terkandung dalam film yang diciptakannya.

Multimedia Darussalam (MMD) adalah salah satu lembaga yang ada di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi di bawah kepala bidang komunikasi dan publikasi. Lembaga ini bertugas memproduksi dan mempublikasikan seluruh kegiatan dan informasi pesantren kepada masyarakat umum (wali santri, simpatisan, dan masyarakat luas). MMD sebagai lembaga media merilis film pendek berjudul Air Mata Impian dalam mengikuti festival film pendek nusantara dalam rangka Hari Santri Nasional 2021 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ta'lif wan Nasyr (LTN) NU Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung bekerjasama dengan Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI) Pringsewu. Film ini meraih juara 1 kategori film terbaik, kategori artistik terbaik, dan kategori kameramen terbaik. Di akun Youtube Pondok Pesantren Darussalam Blokagung, *viewer* hingga 14 Maret 2022 sudah mencapai 14.000 views.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan atau mengkonstruksi teori yang ada secara mendalam pada subjek penelitian. Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah menganalisis teknik sinematografi yang diterapkan dalam film Air Mata Impian karya MMD. Teknik sinematografi yang dianalisis meliputi rumus sudut kamera 5C, ukuran close up/shot, komposisi, kontinuitas, dan pemotongan.

Ada 5 teknik sinematografi Joseph V. Mascelli A.S.C yang juga dilakukan oleh Tim Multimedia Darussalam dalam pembuatan film pendek Air Mata Impian, yaitu *camera angle* (sudut pengambilan gambar), *close up/shot size* (ukuran gambar), *composition* (komposisi), *continuity* (kontinuitas), dan *cutting* pemotongan/pengeditan.

Kata kunci : Film, Multimedia Darussalam, Sinematografi

ABSTRACT

Khotib Ibrahim, 18121110013, Thesis: CINEMATOGRAPHIC TECHNIQUES OF THE MULTIMEDIA DREAM FILM BY DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI. Department of Islamic Communication and Broadcasting, Faculty of Islamic Da'wah and Communication, IAI Darussalam Banyuwangi, 2022.

The development of communication technology gives birth to various types of content that fill both print and digital media. Likewise, the collaboration between audio and visual in video art gave birth to what we call film. Many content creators use films to streamline the messages contained in the films they make.

Multimedia Darussalam (MMD) is one of the institutions in the Darussalam Islamic Boarding School Blokagung Banyuwangi under the head of communication and publication. This institution is in charge of producing and publishing all pesantren activities and information to the general public (student guardians, sympathizers, and the wider community). MMD as a media institution released a short film entitled Air Mata Impian in participating in the archipelago short film festival in the context of the 2021 National Santri Day organized by the NU Ta'liwan Nasyr Institute (LTN) Pringsewu Regency, Lampung Province in collaboration with the Pringsewu Indonesian Film Artists Association (PARFI). This film won 1st place in the best film category, best artistic category, and best cameraman category. On the Youtube account of Pondok Pesantren Darussalam Blokagung, viewers until March 14, 2022 have reached 14,000 views.

This study uses a qualitative research method with a qualitative descriptive type. In this study, researchers describe or construct a theory that exists in depth on the research subject. In this study, the object of research is to analyze the cinematographic techniques applied in the film Air Mata Impian by MMD. The cinematographic techniques analyzed include the 5C camera angle formula, close up/shot size, composition, continuity, and cutting.

There are 5 cinematographic techniques by Joseph V. Mascelli A.S.C which were also carried out by the Darussalam Multimedia Team in making the short film Air Mata Impian, namely camera angle (shooting angle), close up/shot size (image size), composition (composition), continuity (continuity), and cutting cutting/editing.

Keywords: Film, Multimedia Darussalam, Cinematography

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji pada Allah SWT., skripsi ini hanya bisa selesai semata karena rahmat, ridho dan kasih-Nya.

Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang menjadi teladan bagi umatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus dan ikhlas kepada :

1. Pengasuh Pondok Pesantren Darussalam Blokagung KH. Ahmad Hisyam Syafaat, S.Sos.I., M.H.
2. Dr. H. Ahmad Munib Syafa'at, Lc., M.E.I. selaku rektor IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi.
3. Agus Baihaqi, S.Ag., M.I.Kom. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, dan juga selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan dan meluangkan waktu serta pikiran untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Maskur, S.Sos.I., M.H. Selaku Kaprodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Seluruh Dosen Institut Agama Islam Darussalam Blokagung Tegalsari Banyuwangi.
6. Kedua Orang tua, keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi untuk semangat dalam belajar.
7. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung telah menyumbangkan tenaga dan pikirannya demi terselesaikannya penulisan skripsi ini

Tiada balas jasa yang dapat kami berikan kecuali hanya do'a kepada Allah yang maha pemurah lagi maha pengasih, semoga kebaikan beliau semua mendapatkan balasan dari-Nya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap

akan saran dan kritik yang konstruktif. Dan atass segala kehilafan dalam penulisan skripsi ini penulis mohon maaf sebaagai insan yang dho'if.

Akhirnya kepada *Allah Azza Wajalla*, penulis kembalikan segala suatunya dengan harapan semoga skripsi ini tersusun dengan ridho-Nya serta dapat memberikan manfaat. *Amin Ya Robbal 'Alamin*.

KHOTIB IBRAHIM
NIM. 18121110013

DAFTAR ISI

COVER	i
COVER DALAM	ii
HALAMAN PRASYARAT GELAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK (Bahasa Indonesia)	vii
ABSTRAK (Bahasa Inggris)	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Masalah Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian	5
1. Kegunaan Teoritis	5
2. Kegunaan Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian Terdahulu	32
C. Alur Pikir Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Kehadiran Peneliti	36
D. Informan Penelitian	37
E. Data dan Sumber Data	38

F. Prosedur Pengumpulan Data	38
G. Keabsahan Data	39
H. Analisis Data	41
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	43
A. Gambaran Umum Penelitian	43
B. Verifikasi Data Lapangan	51
BAB V PEMBAHASAN	71
A. Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian	71
BAB VI PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Keterbatasan Penelitian	79
C. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN :

1. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
2. Pernyataan Keaslian Tulisan
3. Plagiat 25% Per Bab
4. Kartu Bimbingan
5. Dokumentasi
6. Biodata Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Rule Of Thrid</i>	16
Gambar 2.2	<i>Golden Mean Area</i>	17
Gambar 2.3	<i>Diagonal Depth</i>	18
Gambar 2.4	Bagan Alur Penelitian	35
Gambar 4.1	Cover Film Air Mata Impian	43
Gambar 4.2	Muhammad Warsun	48
Gambar 4.3	Moh. Alfaruqi	49
Gambar 4.4	Fiky Hafidz Arkian Hurek	49
Gambar 4.5	Muhammad Khotibul Umam	50
Gambar 4.6	Ahmad Fahrurroziqin	50
Gambar 4.7	<i>Camera angle objektif</i>	53
Gambar 4.8	<i>Camera angle subjektif</i>	54
Gambar 4.9	<i>Camera point of view (POV)</i>	55
Gambar 4.10	<i>Normal angle/Eye level</i>	56
Gambar 4.11	<i>Low level angle</i>	57
Gambar 4.12	<i>Ekstream Close Up</i>	59
Gambar 4.13	<i>Big Close Up</i>	59
Gambar 4.14	<i>Close Up</i>	60
Gambar 4.15	<i>Medium Close Up</i>	61
Gambar 4.16	<i>Medium Shot</i>	62
Gambar 4.17	<i>Knee Shot</i>	62
Gambar 4.18	<i>Medium Long Shot</i>	63
Gambar 4.19	<i>Long Shot</i>	64
Gambar 4.20	<i>Rule Of Thrid</i>	66
Gambar 4.21	<i>Golden Mean Area</i>	67
Gambar 4.22	<i>Diagonal Depth</i>	68
Gambar 1.23	<i>Continuity</i>	69
Gambar 1.24	<i>Cut In</i>	70
Gambar 5.1	<i>Camera angle subjektif pada film air mata impian</i>	72

Gambar 5.2 <i>Ekstream Close Up</i> pada film air mata impian	74
Gambar 5.3 <i>Rule Of Thrid</i> pada film air mata impian	75
Gambar 5.4 <i>Continuity</i> pada film air mata impian	76
Gambar 5.5 <i>Cut In</i> pada film air mata impian	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris yaitu cinematography yang berasal dari bahasa latin kinema „gambar“. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.¹ Teknik *sinematografi* menjadi faktor utama dalam pembuatan film. Penyampaian pesan dalam film sangat dipengaruhi oleh bagaimana kameramen bisa mengarahkan teknik sinematografi dengan baik.

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar.² Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar.

Sinematografi adalah salah satu upaya manusia untuk menggambarkan kepada orang lain, melalui penggunaan teknik yang menggabungkan gambar gerak dan teks. Jadi salah satu tugas sinematografi adalah menjadikan gambar sebagai bahasa visual kepada audiens agar menjadi suatu pesan yang berarti.

¹Baharur Rosyidi duraisya, *Educational Technology*. (<https://bahurrosyididuraisy.wordpress.com/research/sinematografi/>) diakses pada tanggal 21 Maret 2022.

²Baharur Rosyidi duraisya, *Educational Technology*. (<https://bahurrosyididuraisy.wordpress.com/research/sinematografi/>) diakses pada tanggal 21 Maret 2022.

Semakin maju teknologi di zaman ini membuat semakin beragam pula isi dimedia, baik itu media cetak, digital ataupun internet. Diranah audio visual contohnya, seni film pendek melahirkan warna baru. Film adalah gambar hidup atau movie atau sering disebut dengan sinema, yang merupakan bentuk dari sebuah seni, hiburan dan bisnis.

Film merupakan hasil gambar rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau dengan menggunakan teknik animasi. Film atau movie merupakan tampilan pada layar oleh kilatan atau flicker cahaya yang muncul sebanyak 24 kali (24 gambar) tiap detiknya dari lampu proyektor. Kejadian itu dapat dilihat oleh mata manusia hanya saja karena kemampuan mata manusia yang terbatas, maka potongan-potongan gambar tidak terlihat sedangkan yang muncul adalah pergerakan gambar yang halus. Fenomena ini disebut persistence of vision. Pergerakan gambar-gambar tersebut merupakan exaggeration dari ide-ide romantis kita yang liar, potret atau gambaran dari kenyataan hidup, atau hingga terjerumus pada gelapnya mimpi buruk.³

Perkembangan teknologi yang pesat di dunia hiburan menjadikan film semakin banyak dikenal masyarakat. Itu yang mempengaruhi perkembangan film pada saat ini.

Berdasarkan penjelasan di atas menyimpulkan bahwa film adalah suatu media audio visual yang mampu menghibur khalayak melalui berbagai macam gaya dalam menyampaikan cerita, pesan, ataupun gagasan. Cerita sebuah film merupakan hasil

³ Richard Beck Peacock, *The Art of Moviemaking* (Hoboken: Prentice, 2001), 1-3.

suatu proses ide-ide imajinatif yang diambil berdasarkan lingkungan kehidupan masyarakat sekitar.

Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu dibawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek.⁴ Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap shot akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Perkembangan di dunia industri perfilman sekarang ini tidak hanya di produksi melalui rumah-rumah produksi saja. Melainkan banyak pula karya-karya film yang dihasilkan oleh sineas-sineas muda yang dapat menghasilkan sebuah karya yang berupa moving picture secara independent.

Multimedia Darussalam (MMD) adalah salah satu lembaga di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi dibawah kepala bidang komunikasi dan publikasi. Lembaga ini bertugas memproduksi dan mempublikasikan seluruh kegiatan dan informasi pesantren kepada khalayak umum (wali santri, simpatisan, dan masyarakat), yang diprakarsai oleh 2 orang yaitu Hasyim Iskandar dan Ahmad Fahmi Nur pada tahun 2019 dan pada tahun 2022 (sekarang) dikepalai oleh Danie Farhanie.

Dalam MMD ini, Hasyim mengajak santri-santri yang memiliki skill dalam bidang audio visual. Keunikan yang dimiliki MMD adalah menitikberatkan konten yang di produksi adalah dakwah para masyayikh dan mempublikasikan pengajian-pengajian yang ada di dalam pesantren.

⁴ Anton Mabruki KN, *Manajemen Produksi Program Acara TV - Format Acara Drama* (Jakarta: PT. Grasindo, 2013), 6.

Kesinambungan dari beberapa pemaparan di atas adalah MMD sebagai Lembaga media merilis karya film pendek, yang diberi judul Air Mata Impian dalam mengikuti festival film pendek nusantara dalam rangka Hari Santri Nasional 2021 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ta'lif Wan Nasyr (LTN) NU Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung bekerjasama dengan Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI) Pringsewu. Film ini berhasil menjadi juara 1 film terbaik, juara kategori artistic terbaik, dan juara kategori kameramen terbaik. Di akun YouTube Pondok Pesantren Darussalam Blokagung film ini viewernya hingga 14 Maret 2022 sudah mencapai 14,000 views.

Dalam film ini menceritakan sesuai kehidupan santri aslinya, yaitu tentang kemandirian santri dalam proses belajar, ditambah alur di setiap *scene* yang mengandung motivasi dan kritik sosial yang menginspirasi banyak orang. Dalam video yang berdurasi 26 menit 27 detik ini, menggambarkan banyak pesan pesan dakwah. Di awal video sudah tergambar jelas, aktor utama sedang mengalami beberapa halangan dan rintangan dalam proses menempuh tujuan yang dicapainya. Banyak *angle-angle* pengambilan gambar yang memberikan kesan dalam setiap *scene*.

Beberapa alasan di atas, menjadikan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang teknik sinematografi yang digunakan kameramen pada proses pembuatan film tersebut. Alasan penulis mengambil tema ini ialah karena menurut penulis teknik sinematografi yang diaplikasikan dengan seni perfilman dan dengan adegan adegan yang penuh makna akan menghasilkan karya yang berharga dan bisa berpengaruh untuk para penikmatnya. Namun jika perpaduan teknik sinematografi

dengan alurnya kurang tepat, maka pesan yang akan disampaikan juga akan susah tersirat.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berjudul “Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian Karya Multimedia Darussalam”. dalam penelitian, ini objek penelitiannya adalah teknik sinematografi dalam film pendek air mata impian karya multimedia darussalam. dengan teknik sinematografi yang meliputi unsur *5C camera angles, close up/shot size, compositions, continuity, dan cutting/editing* sebagai fokus penelitian.

C. Masalah Penelitian

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah bagaimana teknik sinematografi di film pendek berjudul Air Mata Impian karya Multimedia Darussalam?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui teknik sinematografi apa saja yang digunakan pada film pendek berjudul Air Mata Impian karya Multimedia Darussalam ditinjau dengan teknik sinematografi.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis, untuk memberikan sedikit tambahan pengetahuan dalam dunia boardcasting, khususnya dalam ranah sinematografi, yang di harapkan bisa memberikan kontribusi untuk dunia akademisi.
2. Kegunaan Praktis, untuk dijadikan referensi peneliti-peneliti selanjutnya khususnya untuk mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam yang

mengambil tema tentang sinematografi, selain itu hasil penelitian ini semoga bisa berguna dan berdampak positif untuk semua pihak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Menurut Rachmat Kriyantono fungsi teori adalah membantu peneliti menerangkan fenomena yang menjadi pusat perhatian. Teori adalah himpunan konsep, definisi dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi di antara variable, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut. Teori mempunyai peranan yang besar, karena teori mengnadung tiga hal: Pertama, teori adalah serangkaian proposisi antar konsep yang saling berhubungan. Kedua, teori menjelaskan secara sistematis suatu fenomena social dengan cara menentukan hubungan antar konsep. Ketiga, teori juga menjelaskan fenomena tertentu dengan cara menentukan konsep mana yang berhubungan dengan konsep lainnya.⁵

Menurut Koentjaraningrat teori mempunyai fungsi-fungsi: Pertama, menyimpulkan generalisasi-generalisasi dari fakta-fakta hasil pengamatan, artinya merupakan kesimpulan induktif yang menggeneralisasi hubungan antara fakta-fakta. Kedua, memberikan kerangka orientasi untuk analisis dan klarifikasi dari fakta-fakta yang dikumpulkan dalam penelitian, berfungsi sebagai pendorong proses berfikir deduktif yang bergerak dari gambar abstrak kedalam fakta-fakta konkret. Ketiga, memberikan ramalan terhadap gejala- gejala baru yang terjadi, artinya memberikan prediksi atau ramalan

⁵ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2014), 43.

sebelumnya mengenai fakta-fakta yang akan terjadi. Keempat, mengisi lowongan-lowongan dalam pengetahuan tentang gejala-gejala yang telah atau sedang terjadi.⁶

Adapun teori-teori yang menerangkan dan menjadi landasan yang berguna untuk mengarahkan penelitian dan memperoleh kebenaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tinjauan Teknik Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu tentang pengambilan gambar untuk kemudian digabungkan dengan gambar lainnya sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Secara bahasa, sinematografi berasal dari bahasa latin Kinema yang berarti Gerakan. Dalam pembuatan video atau film teknik sinematografi sangatlah penting karena akan mempengaruhi nilai estetika atau nilai dari karya tersebut, konsep visual yang ditampilkan melalui teknik sinematografi akan memberikan kesan atau rasa tersendiri melalui pelbagai teknik di dalam sinematografi itu sendiri. Teknik sinematografi juga bisa menghilangkan rasa bosan untuk para penonton atau penikmat karya saat menontonnya.⁷

Sinematografi (cinematography) adalah kata serapan dari bahasa Inggris, dan bahasa lainnya Kinema (gambar) dan Graphoo (menulis). Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar

⁶ *Ibid*, 44-45.

⁷ Blain Brown, *Cinematography and Practice*,(Oxford,Focal Press, 2001), 4.

tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.⁸ Teknik sinematografi menjadi faktor utama dalam kesuksesan pembuatan film. Penyampaian pesan dalam film sangatlah dipengaruhi oleh bagaimana sutradara bisa mengarahkan teknik sinematografi dengan baik. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C terdapat beberapa aspek yang diperlukan agar pengambilan dalam teknik sinematografi yang akan dilakukan mempunyai nilai sinematografi yang baik, yaitu mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film, Yang dimaksud dengan 5c adalah *camera angles, close up/shot size, compositions, continuity, dan cutting/editing*.

1. Camera Angle (sudut pandang kamera)

Camera angle merupakan suatu sudut pandang yang mewakili penonton. Pengambilan suatu sudut pandang suatu kamera yang baik harus sangat diperhatikan, karena hasil gambar yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan mata penonton.

Penggunaan *camera angle* yang baik akan menambah visualisasi dramatic dari cerita, dan sebaiknya bila pemilihan sudut pandang kamera hanya srabutan tanpa mempertimbangkan dari nilai-nilai estektika akan merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit untuk dipahami.⁹

⁸Sigit Hariyadi, Modul Video Sebagai Media Bimbingan dan Konseling, (Semarang: Sigit Hariyadi:2011), 7.

⁹Joseph V. Mascelli A.S.C., *The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuiti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)* ter. H.M.Y. Brian (Jakarta: Yayasan Citra, 1987), 8.

a. Tipe-tipe camera angle

▪ Angle kamera objektif

Sudut pandang kamera dari sudut pandang penonton. Sudut pandang ini tidak melibatkan penonton ataupun pemain tertentu. Sudut pandang ini tidak mewakili siapapun. Peristiwa dalam adegan bukan merupakan sudut pandang penonton yang tersembunyi. Sehingga penonton tidak diikutsertakan secara aktif dalam adegan. Dalam hal ini seorang aktor tidak boleh memandang kearah kamera saat melakukan adegan karena seolaholah berada di tempat tersembunyi.¹⁰

▪ Angle kamera subjektif

Kamera subjektif adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan. Atau pun dengan cara memegang dari sudut pandang pemain. Sudut pandang kamera dari penonton yang dilibatkan. Misalnya pemain melihat ke penonton maupun dari sudut pandang lain yang memberi isyarat penonton terlihat di dalamnya.¹¹ Beberapa cara yang dilakukan dalam sudut pandang kamera objektif, yaitu kamera berlaku selagi mata penonton untuk melihat mereka ke dalam suatu adegan. Tujuannya untuk memberikan efek dramatis dalam gambar tersebut,

¹⁰ Syamsu Dhuha Firman Ridho, Skripsi “*Teknik Sinematografi dalam melukiskan Figur K.H.Ahmad Dahlan (studi deskriptif pada film sang pencerah)*”, (Yogyakarta:2014), 39.

¹¹ Muhammad Nur Sidi dalam skripsi Syamsu Dhuha Firman Ridho, “*Teknik Sinematografi dalam melukiskan Figur K.H.Ahmad Dahlan (studi deskriptif pada film sang pencerah)*”, (Yogyakarta:2014), 40.

karena berpindah-pindah tempat dengan satu objek di dalamnya. Penonton dapat melihat suatu kejadian melalui mata pemain tertentu. Sehingga penonton akan merasakan sensasi seperti salah satu pemain dalam adegan, karena bertindak sebagai mata penonton yang tidak terlihat.

- **Angle kamera point of view**

Sudut pandang ini merupakan gabungan dari sudut pandang kamera sebelumnya. Sudut pandang ini menempatkan kamera sedekat mungkin dengan objek subjektif. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan penonton berada pipi dengan salah satu pemain. Angle kamera Poin of view atau disingkat POV merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *POV shot* adalah sedekat *shot* objektif dalam kemampuan “mengapproach” sebuah *shot* subjektif dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif yang titik pandangnya digunakan sehingga penonton mendapatkan kesan berdiri berada pipi dengan yang berada di luar layar.¹²

- b. **Level camera angle (ketinggian kamera)**

Merupakan sudut pengambilan gambar oleh kamera pada suatu objek. Sudut pengambilan ini secara garis besar dibagi menjadi 3 bagian sesuai motivasi yang dihasilkan yaitu.¹³

¹² Joseph V. Mascelli A.S.C., (*The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuiti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*) ter. H.M.Y. Brian (Jakarta: Yayasan Citra, 1987), 27.

¹³ *Ibid*, 151.

Level camera angle secara psikologis dapat disambungkan dalam sebuah cerita melalui salah satu objek. *Level camera angle* dibagi dalam 3 bagian:

- *Normal angle/Eye level*

Sudut pengambilan ini ditempatkan sejajar dengan mata objek. Ini dimaksud untuk menimbulkan kesan yang setara dengan objek atau kesan normal.

- *High level angle*

Tipe shot menempatkan posisi kamera berada di atas objek. Sehingga menimbulkan kesan subjek terlihat kecil atau kerdil. Hal ini menunjukkan bahwa kedudukan tidak lagi superior terhadap pemain lain.

- *Low level angle*

Sudut ini merupakan kebalikan dari sudut pengambilan *high angle*. Pada sudut ini pengambilan gambar dilakukan dibawah sudut pandang mata dari objek dengan motivasi yang ditampilkan objek seperti lebih berwibawa dan kuat. Sementara *frog angle* ialah sudut yang digunakan sangat jauh dibawah dari garis sejajar dengan tanah.

Pemilihan sudut pengambilan gambar sangatlah penting karena akan tercermin motivasi dari sebuah shot. Apakah hanya karena bagus semata ataukah memang bertujuan untuk menjelaskan sebuah

peristiwa tertentu. Akan lebih baik jika camera angle tersebut memang menjelaskan sebuah peristiwa yang harus dilihat oleh penonton.¹⁴

2. *Close Up/Shot Size* (ukuran gambar)

Ukuran gambar bisa dikaitkan dengan objek manusia, namun ukuran gambar juga bisa digunakan untuk mengambil gambar pada benda. Shot size terdiri dari beberapa jenis.¹⁵

Ukuran gambar atau sering disebut *type shot* pada dasarnya dibagi dalam tiga bagian ukuran, dari bagian *close up shot*, *Medium shot*, dan *long shot*, yang dibagi lagi dalam beberapa bagian dan memiliki fokus motivasi yang berbeda, sebagai berikut: ¹⁶

a) *Close Up*

Close up shot terbagi lagi menjadi empat bagian diantaranya: ekstream close up, big close up, close up dan medium close up.

- *Ekstream Close Up*, merupakan pengambilan gambar sangat dekat sekali, memperlihatkan detail suatu objek secara jelas, seperti mata, hidung, mulut maupun telinga.
- *Big Close Up*, sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional objek. Tipe *shot* ini biasanya mengambil objek manusia hanya bagian kepala saja.

¹⁴ <https://blogyounameit.wordpress.com/2014/04/10/tips-n-tricks-mengenal-istilah-5-c-dalam-sinematografi/> diakses pada 22 Maret 2022.

¹⁵ Andi Fahrudin, *Dasar-dasar Produksi Televisi*, (Jakarta: kencana prenada group: 2012), 148-150.

¹⁶ Bambang Semedhi, *Sinematografi-videografi: suatu pengantar*, (Bogor:Ghalia Indonesia,2011), 51

- *Close Up*, biasanya mengambil objek manusia mulai dari bahu hingga kepala, *close up* juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut in*.
- *Medium Close Up*, merupakan jenis shot untuk menunjukkan wajah objek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala.

b) *Medium shot*

Medium shot terbagi lagi menjadi tiga bagian yaitu *Medium shot*, *knee shot* dan *medium long shot*.

- *Medium shot*, merupakan tipe pengambilan yang menunjukkan beberapa bagian dari objek secara lebih rinci, pada objek manusia tipe pengambilan gambar ini akan menampilkan sebatas pinggang hingga atas kepala.
- *Knee Shot*, menampilkan bagian atas kepala hingga lutut dari objek, pengambilan ini menambahkan pergerakan arah jalan yang dapat dilihat dari lutut objek.
- *Medium Long Shot*, pengambilan gambar dari pinggang hingga atas kepala, latar belakang dan objek utama sebanding.

c) *Long Shot*

Long shot terbagi lagi menjadi tiga bagian di antaranya *full shot*, *long shot* dan *ekstrem long shot*.¹⁷

¹⁷ *Ibid*, 55.

- *Full Shot*, merupakan tipe pengambilan gambar dari ujung kaki sampai ujung kepala, objek terlihat secara utuh tanpa kepotong dan hampir tidak ada sisa bagian atas dan bagian bawah *frame*.
- *Long Shot*, merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki, *frame* bagian atas dan bagian bawah objek masih terlihat banyak. Jenis ini biasanya digunakan saat objek melakukan gerakan, namun detail gerakan masih belum dapat terlihat dengan jelas.
- *Ekstrem Long Shot*, jenis pengambilan gambar yang digunakan untuk menunjukkan keseluruhan tempat kejadian dan membuat subjek terlihat kecil dibanding dengan lingkungan atau suatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat jauh. Panjang dan luas dimensi lebar.

3. *Composition* (komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tersebut tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita.¹⁸ Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam sebuah *frame* terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol. Menurut Bambang Semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya, teori komposisi terdiri dari tiga unsur, yaitu:¹⁹

¹⁸ Bambang Semedhi, *Sinematografi-Videografi suatu pengantar*, (Bogor: Ghalia Indonesia:2001), 43.

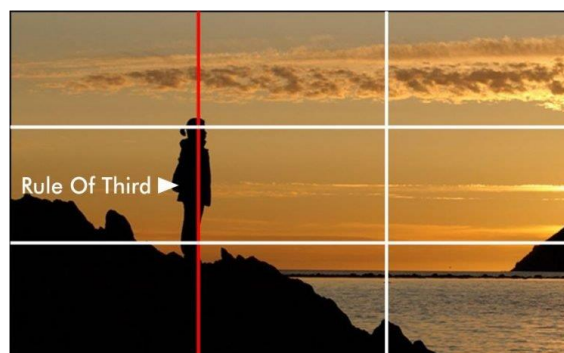
¹⁹ Bambang Semedhi, *Sinematografi-Videografi suatu pengantar*, (Bogor: Ghalia Indonesia:2001), 44 - 46.

a. *Rule of third* (teori sepertiga layar)

Teori sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*poin of interest*). Untuk menentukan poin of interest terdapat beberapa cara, yaitu:

- Layar berbagi menjadi tiga bagian secara horisontal dan vertikal dengan membuat garis *imaginer*. Pertemuan antara garis-garis imajiner itulah terletak titik perhatian.
- Upayakan objek yang dijadikan pusat perhatian berada pada dua titik, bahkan berada pada tiga titik untuk hasil yang lebih baik.
- Jangan hanya terpaku pada teori ini saja, karena masih banyak variasi teori *poin of interest* lain untuk menonjolkan sebuah objek.

Berikut contoh penerapan *Rule Of Thrid*.



Gambar 2.1
Rule Of Thrid

Sumber: <https://www.pixel.web.id/rule-of-third/>²⁰

²⁰ <https://www.pixel.web.id/rule-of-third/> diakses pada 17 Juni 2022

b. *Golden mean area* (area utama titik perhatian)

Golden mean area (area utama pusat perhatian) adalah suatu cara untuk membuat sebuah kombinasi yang baik, khususnya untuk ukuran gambar *close up*. Tujunnya adalah untuk menonjolkan ekspresi atau detail objek. Cara untuk membuat golden mean area dengan membagi layar menjadi dua bagian secara mendata, kemudian membagi lagi menjadi 3 bagian disisi atasnya. Sehingga objek akan berada di atas setengah layar dan dibagi seperti layar.

Golden Mean Area pada dasarnya mirip dengan bentuk telinga manusia atau bentuk cangkang keong, komposisi ini membagi *frame* dengan rasio 1:1.6. berikut contoh penerapan *golden mean area*.



Gambar 2.2

Golden Mean Area

Sumber: Capture video di YouTube Aditya Key²¹

²¹ https://www.youtube.com/watch?v=Cs_RkbEKTZ8 diakses pada 17 Juni 2022.

c. *Diagonal depth*

Diagonal depth adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas (*long shot*) yang mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam (*depth*) dan kesan tiga dimensi. Unsur yang perlu diperhatikan dalam diagonal adalah objek yang dijadikan latar depan, objek yang berada di bagian tengah harus terlihat jelas dan menonjol, sedangkan unsur *background* sebagai penambah dimensi, sehingga gambar tampak tiga dimensi.



Gambar 2.3

Diagonal Depth

Sumber: Capture video di YouTube Aditya Key²²

Sebuah komposisi yang bagus adalah kemampuan sang sinematografer untuk meletakkan setiap komponen gambar yang diperlukan ke dalam satu *frame* secara seimbang. Bagus atau tidaknya

²² https://www.youtube.com/watch?v=Cs_RkbEKTZ8 diakses pada 17 Juni 2022.

komposisi yang telah disusun oleh sang pembuat , akan ditentukan oleh penilaian penonton.²³

4. *Continuity* (Kesesinambungan gambar)

Film merupakan penggabungan beberapa adegan yang ditata menjadi satu kesatuan kesinambungan *scene-scene* dalam film tersebut. Film yang baik adalah yang memberi gambar yang sesuai realitas kehidupan yang nyata. Sebuah film harus bisa meyakinkan penonton bahwa film ini adalah cerita yang seakan-akan benar terjadi.

Hal ini bisa dilakukan dengan kesinambungan tersebut, kesinambungan (*continuity*) adalah suatu kesinambungan cerita dalam sebuah film antara gambar satu dengan gambar yang lainnya, kemudian diurutkan sesuai dengan cerita, agar film bisa dinikmati oleh penonton.

Dengan memiliki kontinuiti yang benar akan membuat penonton menyatu ke dalam cerita yang kita bangun tanpa kita harus terganggu oleh perpindahan dari satu *shot* ke *shot* lain yang tidak berkesinambungan. Inti dari sebuah film, baik itu documenter maupun fiksi adalah agar penonton betah menyaksikan film dari awal hingga akhir.²⁴

Countinuty adalah teknik penggabungan/pemotongan gambar (kesinambungan gambar) untuk mengikuti suatu aksi melalui satu

²³ <https://blogyounameit.wordpress.com/2014/04/10/tips-n-tricks-mengenal-istilah-5-c-dalam-sinematografi/> diakses pada 22 Maret 2022.

²⁴ Hidajanto Djamil, Andi Fachruddin *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi* edisi 2 (Prenada Media,2017) 36.

patokan tertentu. Bertujuan untuk menghubungkan *shot-shot* agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar (*smoth/seamless*). Dan *countinuity edit shot* menjadi komponen terkecil pembentukan efek logis gaya naratif. *Shot* yang sekaligus menjadi bagian dari kesatuan adegan yang disebut *scene*. *Scene* adalah tempat atau setting dimana kejadian itu terjadi. Adapun beberapa bentuk *continuity* yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur dan memberikan makna yang berdampak efektif bagi pemirsa.²⁵

a) *One Scene Three Shot Contiunity Direction* (Satu Adegan Tiga Arah Pemotretan Berkelanjutan), Penggabungan/kesinambungan gambar dalam satu scene yang terdiri dari tiga *shot* dengan *contiunity* dari gambar fokus objek OSS (*Over Shoulder Shot*), dilanjutkan OSS lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis.

b) *Three Shot Continuity Action, Two Objek One Moment* (Aksi Kontinuitas Tiga Tembakan, Dua Objek Satu Momen). Penggabungan/kesinambungan gambar yang menyajikan aksi dua objek yang sedang beraktivitas dengan *backround* statis/diam pada suatu *moment*. *Continuity* yang menggambarkan tiga shot dalam satu *scene* tanpa pergerakan kamera untuk merekam *action object* yang seluruhnya stabil *shot*.

²⁵ Andi Fachruddin, *Dasar-dasar Produksi Televisi, produksi berita, fetaure, laporan investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*, (Kencana,2012), 161.

c) *Three Shot Continuity Direction Continuity* yang digunakan untuk memperjelas dialog yang sedang berlangsung. Biasanya pada acara talkshow di studio. Realisasinya menghubungkan *front middle left side, long shot, dan front middle right side*, sehingga emosional pernyataan serta ekspresi objek yang berdialog terekam secara alamiah.

d) *Three Shot Continious Direction Scene* Menggabungkan tiga *shot* gambar dalam satu *scene* yang memfokuskan masing-masing objek, saat sedang berinteraksi aktif secara terus menerus. Diawali *shot front middle left side* objek yang saling berhadapan *dengan shot front middle right side*. Sehingga terlihat interaksinya, lalu diakhiri *two shot* kedua objek saling berhadapan.

5. *Cutting (Editing)*

Salah satu teknik paling mudah untuk membuat *cutting*/potongan *shot* yang baik adalah mengulang adegan dari awal hingga akhir. Kemudian memecah *shot* dari *wide* sehingga *close up* dengan meminta pemain melakukan gerakan masuk dan keluar *frame*.²⁶

Teknik keluar dan masuk *frame* adalah teknik paling dasar agar *shot* bisa kita potong dengan enak. Jika kita memiliki *sequence* dengan *shot* yang lengkap seperti itu tentunya akan mempermudah editor melakukan *cutting* diproses pascaproduksi.

²⁶ <https://blogyounameit.wordpress.com/2014/04/10/tips-n-tricks-mengenal-istilah-5-c-dalam-sinematografi/> diakses pada 22 Maret 2022.

Cutting dalam sinematografi dibutuhkan sebagai transisi diantara penyambungan *shot-shot* gambar secara ritmis sehingga persepsi penonton tidak merasakan gambar-gambar terputus/terpotong-potong. Hal tersebut terkenal dengan *invisible editing* atau dengan kata lain sebagai penyambung potongan-potongan gambar yang tidak menimbulkan kesan penyambungan gambar tersebut. Adapun macam-macam *cutting* yang dikenal didalam teknik *filming*.²⁷

a) *Jump cut*, suatu pergantian *shot* dimana kesinambungan waktunya terputus karena loncatan dari satu *shot* ke *shot* berikutnya yang berbeda waktunya.

b) *Cut in*, suatu *shot* yang disisipkan pada *shot* utama (*master shot*) dengan maksud untuk menunjukkan detail.

c) *Cut away*, suatu *shot* yang di ambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari *shot* utama.

d) *Cut on direction*, suatu sambungan *shot* dimana *shot* pertama dipertunjukkan suatu objek yang bergerak menuju suatu arah. *Shot* berikutnya objek lain yang mengikuti arah *shot* pertama.

e) *Cut on movement*, sambungan *shot* dari suatu objek yang bergerak ke arah yang sama, dengan latar belakang yang berbeda.

f) *Cut rhime*, pergantian *shot* atau adegan dengan loncatan ruang dan waktu pada kejadian yang (hampir) sama dalam suasana yang berbeda.

²⁷ *Ibid*, 163-164.

2. Tinjauan Film

1. Pengertian Film

Pengertian film secara harfiah film (sinema) berupa rangkaian gambar hidup (bergerak), sering juga disebut movie. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.²⁸

Film adalah sekedar gambar yang bergerak. Adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media lainnya. Secara audio visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mengingat, karena formatnya yang menarik. Secara umum film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan sinematik. Biasa dikatakan unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.²⁹

Defenisi film menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media

²⁸ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembang Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), 242.

²⁹ Pamusuk Eneste, *Novel dan Film* (Jakarta, Nusa Indah, 1989), 36.

komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam menggunakan pita seloloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau dapat ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik dan lainnya.³⁰

Film merupakan media elektronik paling tua dari pada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam.³¹

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produk yang multi dimensial dan kompleks. Kehadiran film ditengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lainnya. Keberadaanya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada sehari-hari manusia yang berbudaya maju yang tidak tersentuh media ini.³²

³⁰ *Undang-Undang Dasar* (Surabaya: Pustaka Anugrah Harapan, 1992) 83-85.

³¹ Liliweri, Alo, *Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya*. (Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2004), 153.

³² Ashandi Siregar, *Menyingkap Media Penyiaran Membaca Televisi*, (Yogyakarta, LP31, 2000), 176.

Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) di baliknya. Tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar.³³

Film telah menjadi komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak sekmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.³⁴ Film memberi dampak pada setiap penontonnya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

Dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sutradara menggunakan imajinasi untuk mempresentasikan suatu pesan melalui film dengan unsur-unsur yang menyangkut eksposisi (penyajian langsung atau tidak langsung). Tidak sedikit film yang mengangkat cerita nyata atau sungguh-sungguh terjadi dalam masyarakat. Banyak muatan-muatan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir para penontonnya. Sebagai gambar yang bergerak, film adalah reproduksi dari kenyataan seperti adanya.

³³ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 127

³⁴ Alex Sobur, *Analisis Teks Media*; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 17.

2. Klasifikasi Film

1. Menurut Jenis Film

Jenis film saat ini ada beragam, dengan hadirnya film dengan karakter tertentu, memunculkan pengelompokan-pengelompok sendiri. Beberapa genre film sebagai berikut:

a. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita adalah film yang dibuat berdasarkan cerita yang dikarang atau dimainkan oleh aktor atau aktris. Umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film yang dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dahulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangan didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

b. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Film non fiksi terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Film Faktual, yang menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian.

Sekarang film faktual dikenal sebagai berita (news) yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.

2. Film Dokumenter, Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat

sekitar tahun 1890an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata ‘dokumenter’ kembali digunakan untuk pembuatan film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat, dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996: 72) dalam buku *Key Concepts in Cinema Studies*. Intinya, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran, pendidikan, propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Film dokumenter adalah dokumentasi dalam bentuk film mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang mempunyai makna khusus agar dapat menjadi alat penerang dan alat pendidikan.³⁵ Film dokumenter adalah film non fiksi yang mana merupakan kisah nyata dan bukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata.

2. Menurut Cara Pembuatan Film

a. Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang

³⁵ Depdikbud, 2005, 242.

kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

b. Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar, lukisan, maupun benda-benda mati lainnya, seperti boneka, meja, dan kursi yang biasanya dihidupkan dengan teknik animasi.³⁶

3. Menurut Tema Film (*Genre*)

a. Romance/drama

Banyak film romantis yang dibuat sepanjang sejarah film hingga akhir abad ke-20. Hal tersebut digemari karena film romantis mengangkat cerita sehari-hari tetapi terkadang diselipi dengan unsur percintaan yang memang digemari oleh banyak orang. Ceritanya yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan faktor perasaan dan realita hidup nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Tetapi di Indonesia film romantis tidak hanya bercerita tentang romantisme saja tetapi terkadang juga diselipi dengan kejahatan seperti sinetron-sinetron yang sekarang ini sedang marak ditayangkan di televisi dalam negeri.

b. *Action*/aksi

³⁶ Gotot Prakosa, *Pengetahuan Dasar Film Animasi*, (Jakarta, Fakultas Film dan Televisi, 2010), 102

Film yang bertema aksi atau laga dan menceritakan tentang perjuangan hidup dengan bumbu utama keahlian setiap tokoh untuk bertahan dengan pertarungan hingga akhir cerita. Kunci sukses dari genre film ini yaitu kepiawaian sutradara menyajikan aksi pertarungan secara afik dan detil seolah penonton merasakan ketegangan yang terjadi.

c. *Comedy/humor*

Genre terbaik penghilang rasa penat ini adalah film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Genre jenis ini tergolong paling disukai, dan merambah ke segala usia di kalangan penonton, tetapi termasuk film paling sulit dalam penyajiannya, bila kurang waspada komedi yang ditawarkan bisa terjebak humor yang terkesan memaksa penonton untuk tertawa dengan kelucuan yang dibuat-buat. Salah satu kunci sukses film tersebut yaitu memainkan tokoh humoris yang sudah dikenal masyarakat.

d. *Horor*

Genre ini menjadi salah satu favorit penonton karena menawarkan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh genre lainnya. Sejak kemunculan sinema, banyak film maker yang memotret peristiwa menakutkan dan beberapa diantaranya menjadi film-film.

3. Tinjauan Film Pendek

1. Pengertian Film Pendek

Film pendek merupakan film yang berdurasi pendek, simpel dan memiliki nuansa kompleks serta tidak dianggap sebagai [film utama/panjang \(feature film\)](#). [Academy of Motion Picture Arts and Sciences](#) mendefinisikan film pendek sebagai "sebuah film orisinal yang berdurasi 40 menit atau kurang, termasuk tambahan dari semua kredit".³⁷ Kemudian [Oberhausen](#) sebagai salah satu festival film pendek tertua di dunia memberikan batas durasi 35 menit. Sedangkan [Venice Film Festival](#) melalui *The Orizzonti section* mereka menetapkan batas maksimum durasi 20 menit untuk film pendek yang bisa dipertimbangkan dalam kompetisinya.

Pada film-film di Amerika Serikat pada tahun 1920-an hingga 1970-an, film pendek umumnya disebut dengan film pendek apabila dibatasi pada dua gulungan 35mm atau kurang dan untuk film utama/panjang (*feature film*) terdiri dari film tiga atau empat gulungan, jadi istilah panjang dan pendek merujuk pada dua hal itu. Film pendek memiliki peran dan manfaat sebagai wadah mengekspresikan pembuatnya, wadah eksplorasi sineas, dan sebagai tempat jejaring komunitas film pendek.

Di awal perkembangannya film pendek sempat dipopulerkan oleh komedian [Charlie Chaplin](#). Mengenai cara bertuturnya, film pendek

³⁷ <http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule19.html> diakses pada 23 Maret 2022.

memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema. Meningkatnya industri dengan termonologi film "pendek" mendorong banyak asumsi bahwa hal itu terjadi dikarenakan film "pendek" ditampilkan sebagai bagian dari presentasi film utama/panjang (*feature film*).

Film pendek juga dapat dirilis bersama dengan film layar lebar, dan juga dapat dimasukkan sebagai fitur bonus pada beberapa rilis video rumahan. Film pendek umumnya pula digunakan untuk menambah pengalaman di industri perfilman dan sebagai platform untuk menampilkan bakat guna mendapatkan pendanaan untuk proyek masa depan dari investor swasta, [rumah produksi](#), atau [studio film](#).

Pada hakikatnya film pendek bukan sekedar durasi yang pendek. Dan bukan juga merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk ke dunia perfilman. Film pendek memiliki ciri/karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film cerita panjang, bukan karena sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya dianggap lebih mudah serta

anggaran yang relatif minim. Tapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para pemainnya, dan hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam proses penciptaannya. Film pendek sering diputar di [festival film](#) lokal, nasional, atau internasional dan dibuat oleh [pembuat film](#) independen dengan [anggaran rendah](#) atau [tanpa anggaran](#) sama sekali, namun tidak menutup kemungkinan juga untuk diproduksi oleh industri utama dengan anggaran yang sebanding dengan pembuatan film panjang/fitur. Pembuat film pendek umumnya mendapatkan pendanaan dari hibah film, [organisasi nirlaba](#), [sponsor](#) atau dana pribadi.³⁸

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi berjudul “Teknik Sinematografi dalam Melukiskan Figur K.H. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada film Sang Pencerah) Penelitian oleh Syamsu Dhuha Firman Ridho mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana teknik sinematografi yang digunakan dalam melukiskan figure K.H. Ahmad Dahlan pada film Sang Pencah karya Hanung Bramantyo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Analisis data menggunakan bahan visual untuk menganalisis dokumentasi, yaitu berupa film Sang Pencerah.

³⁸ https://id.wikipedia.org/wiki/Film_pendek diakses pada 23 Maret 2022

Hasil penelitian menunjukkan teknik sinematografi yang banyak digunakan adalah tipe angle objektif, eye level angle, long shot size, still kamera, dan don lighting. Adapun hasil analisis beberapa gambar menunjukkan figut K.H. Ahmad Dahlan dilukiskan sebagai figure yang membuka diri terhadap kemajuan teknologi dan pengetahuan. Beliau tidak menutup diri sebagaimana tokoh-tokoh lainyang ada didalam film. Kedua, K.H. Ahmad Dahlan dilukiskan sebagai figure yang memiliki kepedulian terhadap dunia pendidikan. Ketiga, K.H. Ahmad Dahlan dilukiskan sebagai figure yang selalu menyantuni fakir miskin. Beliau memiliki kepedulian yang tinggi terhadap fakir miskin.³⁹

2. Skripsi berjudul “Teknik Sinematografi dalam menggambarkan pesan optimisme melalui film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck”. Penelitian oleh Dedy Irawan mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang meneliti tahun 2016. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana pesan optimisme dalam film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck dilihat dari Teknik Sinematografinya.

Metode penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan berfokus pada pesan optimisme dan menggunakan teori Joseph V. Mascelli melalui camera angle, composition, shot size,continuity, dan cutting. Sedangkan optimisme menggunakan teori Daniel Goleman yang yang terdiri dari 5 sifat

³⁹ Syamsu Dhuha Firman Ridho, “Teknik Sinematografi dalam Melukiskan Figur KH. Ahmad Dahlan (Studi Deskriptif pada Film Sang Pencerah)”, (*Skripsi*, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014).

yaitu memiliki pengharapan tinggi, mampu memotivasi diri, mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, pintar menemukan solusi dalam setiap permasalahan, dan tidak bersikap pasrah.⁴⁰

3. Skripsi berjudul “Teknik Sinematografi dalam Videoklip “Padamu Ku Bersujud”. Penelitian oleh Damar Riyadi mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang meneliti tahun 2016. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik sinematografi yang digunakan dalam produksi videoclip “PadaMu Ku Bersujud”.

Metode penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan berfokus pada pesan taubat di setiap *scene* film dan menggunakan teori Joseph V. Mascelli melalui *camera angle, composition, shot size, continuity, dan cutting*. Hasil dari penelitiannya yaitu teknik sinematografi yang sering digunakan adalah tipe angle objektif, *eye level angle, high angle, close up* kepala dan badan, *medium shot, long shot*, komposisi keseimbangan tidak formal, *continuity* ruang dan waktu bergerak kedepan, serta transisi *dissolve*.⁴¹

C. Alur Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian merupakan sebuah model konseptual terkait bagaimana teori yang digunakan didalam penelitian berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai fokus penelitian.

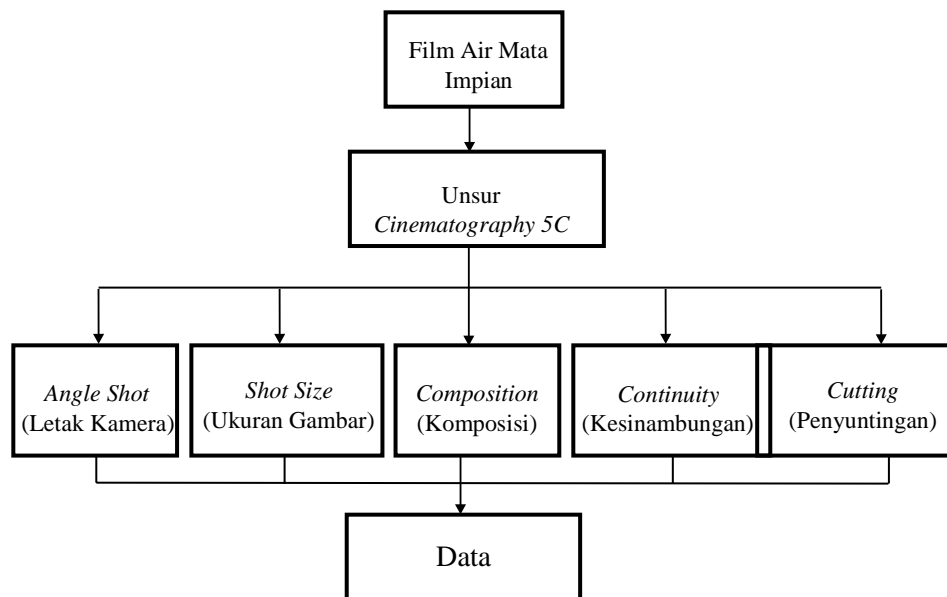
⁴⁰ Dedy Irawan, “Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Pesan Optimisme melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck”, (*Skripsi*, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016).

⁴¹ Damar Riyadi, “Teknik Sinematografi dalam Video Clip Padamu Ku Bersujud”, (*Skripsi*, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016).

Pada bab ini diawali dengan mengemukakan alur pemikiran penelitian, yakni langkah-langkah berpikir yang dilakukan peneliti dalam mengkaji masalah yang telah ditentukan pada bagian terdahulu. Berangkat dari permasalahan, peneliti memasuki subjek penelitian dengan menerapkan pendekatan kualitatif berbekal rambu-rambu pengumpul data yang akan dikembangkan lebih lanjut di lapangan. Selanjutnya peneliti terlibat dengan subjek penelitian secara terus menerus, mencatat peristiwa-peristiwa yang dilihat, didengar dan dirasakan serta melakukan komunikasi dengan berbagai pihak yang menjadi subjek penelitian.

Semua catatan yang terkumpul dipilih dan dipilah-pilah, kemudian ditetapkan sebagai data penelitian. Selanjutnya, data yang terkumpul diolah dan dianalisis dengan teori-teori yang telah ditetapkan pada bab II.

Alur metode penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 2.4
Bagan Alur Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Dengan tipe penelitiannya adalah deskriptif kualitatif, tindakan yang dilakukan peneliti adalah dengan mendeskripsikan atau menkonstruksikan suatu teori yang ada secara mendalam terhadap subjek penelitian.⁴²

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kantor Multimedia Darussalam, dan Tim Kreatif yang terlibat dalam pembuatan film. Penelitian ini juga dilakukan pada film pendek air mata impian dengan media film itu sendiri dan dokumentasi yang lainnya, selanjutnya peneliti langsung menganalisis adegan dalam film Air Mata Impian. Adapun waktu yang digunakan dalam penelitian ini kurang lebih empat bulan, terhitung mulai dari bulan Februari tahun 2022 sampai dengan bulan Mei tahun 2022

C. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam hal ini sangatlah penting dan utama, hal ini seperti yang dikatakan Moleong bahwa dalam penelitian kualitatif

⁴² Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 6.

kehadiran peneliti sendiri atau bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama.⁴³

Sesuai dengan penelitian kualitatif, kehadiran peneliti di lapangan adalah sangat penting dan diperlukan secara optimal. Peneliti merupakan instrument kunci utama dalam mengungkapkan makna dan sekaligus sebagai alat pengumpul data. Karena itu peneliti juga harus terlibat dalam kehidupan orang-orang yang diteliti sampai pada tingkat keterbukaan antara kedua belah pihak. Dengan itu peneliti di lapangan sangat mutlak hadir atau terjun langsung dalam melakukan penelitian. Berkenaan dengan hal tersebut, dalam mengumpulkan data peneliti berusaha menciptakan hubungan yang baik dengan informan yang menjadi sumber data agar data-data yang diperoleh betul-betul valid. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti hadir di lapangan sejak diizinkan melakukan penelitian, yaitu dengan cara mendatangi lokasi penelitian pada waktu-waktu tertentu, baik terjadwal maupun tidak terjadwal.

D. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah sumber informasi atau narasumber yang menjadi sumber data riset.⁴⁴ Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Film pendek karya dari Multimedia Darussalam (MMD) yang berjudul Air Mata Impian.

⁴³ *Ibid*, 87.

⁴⁴ *Ibid*. 32

E. Data dan Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh atau sumber data yang digunakan.⁴⁵

Ada dua sumber adat, yaitu :

a. Data Primer

Adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama) data utama yang dijadikan penelitian. Dan di penelitian ini data primernya yaitu berupa file Video berformat mp4 tentang film Air Mata Impian karya Multimedia Darussalam Blokagung.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada yaitu data pendukung atau pelengkap informasi yang berhubungan atau berkaitan dengan kajian penelitian. Data sekunder bisa berupa dokumen atau artikel yang berkaitan dengan penelitian, seperti : Buku Sinematografi dan Teori Film, Wikipedia.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu segala sesuatu dokumentasi yang berasal dari sumber-sumber data berupa catatan, surat kabar, majalah, naskah, video, dan juga dokumentasi lainnya. Proses dokumentasi penelitian ini adalah :

⁴⁵ Suharsini Arikunto, *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, edisi revisi 2010*, (Yogyakarta: Rienika Cipta, 2010), 172.

a. Mengidentifikasi teknik sinematografi yang dipakai dalam film *Air Mata Impian* karya Multimedia Darussalam, yang mengandung unsur 5C teknik sinematografi. Dilakukan dengan menonton film yang berbentuk atau berformat mp4.

b. Mencatat dan mengamati scene yang mengandung 5C teknik sinematografi

c. Mengambil scene-scene yang mengandung teknik sinematografi.⁴⁶

G. Keabsahan Data

Yang dimaksud dengan keabsahan data adalah bahwa setiap keadaan harus memenuhi :⁴⁷

- a) Mendemonstrasikan nilai yang benar,
- b) Menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan,
- c) Memperbolehkan keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dan prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusan-keputusannya.

Agar data-data yang diperoleh dari tempat penelitian dan para informan memperoleh keabsahan maka peneliti menggunakan teknik :

- a) Perpanjangan keabsahan temuan Sebelum melakukan penelitian secara formal terlebih dahulu peneliti menyerahkan surat permohonan penelitian kepada Lembaga Multimedia

⁴⁶ Suharsini Arikunto, *Metode Penelitian; Suatu Pendekatan Praktis, Edisi revisi IV*, (Yogyakarta: Rieneka Cipta, 1998), 236.

⁴⁷ Lexy J. Moeleong. *Metode Penelitian kualitatif*. . . , 320-321.

Darussalam. Hal ini dimaksudkan agar dalam melakukan penelitian mendapat tanggapan yang baik mulai dari awal sampai akhir penelitian selesai.

b) Pendiskusian teman sejawat

Teknik dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat. Teknik ini mengandung beberapa maksud sebagai salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data.⁴⁸

- 1) Untuk membuat agar peneliti tetap mempertahankan sikap terbuka dan kejujuran.
- 2) Diskusi dengan teman sejawat ini memberikan suatu kesempatan awal yang baik untuk mulai menjajaki dan menguji hipotesis kerja yang muncul dari pemikiran peneliti.

Pada proses pengambilan data, mulai dari awal proses penelitian hingga pengolahannya, peneliti tidak sendirian akan tetapi kadang-kadang ditemani oleh orang lain yang bisa diajak bersama-sama untuk membahas data yang telah dikumpulkan. Proses ini juga dipandang sebagai pembahasan yang sangat bermanfaat untuk membandingkan hasil-hasil yang telah peneliti kumpulkan dengan hasil yang orang lain dapatkan, karena bukan mustahil penemuan yang didapatkan bisa juga mengalami perbedaan yang pada akhirnya akan bisa saling melengkapi.

⁴⁸ Lexy J. Moeleong. *Metode Penelitian kualitatif*. 332-333.

H. Analisis Data

Analisis Data adalah proses menyusun secara sistematis data yang sudah diperoleh dari wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi. Analisis visual ini digunakan untuk menganalisis proses pembuatan visual dan motif pembuatan bahan visual.⁴⁹

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari narasumber dan objek yang diamati. Langkah langkah analisis yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

A. Reduksi Data

Dalam proses ini melihat, dan menentukan scene yang mengandung rumus 5C, kemudian mengelompokkan scene-scene tersebut ke kategori yang sudah ditentukan. Setelah itu maka akan diperoleh data-data *scene* yang menunjukkan kesesuaian dengan rumus 5C.

B. Penyajian Data

Analisis teknik sinematografi adalah analisis kritis pada proses pengambilan gambar dengan unsur 5C teknik sinematografi, yang meliputi *camera angles*, *close up/shot size*, *compositions*, *continuity*, dan *cutting/editing*. Setelah itu akan dibuat penjelasan per poin yang disertai gambar untuk mempermudah dalam menyeleksi *scene-scene*

⁴⁹ Sugioyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet ke-14 (bandung: Alfabeta, 2011), 244.

yang mengandung unsur 5C dalam film pendek air mata impian karya Multimedia Darussalam, agar lebih mudah membaca dan memahaminya.

C. Intepretasi Data

Setelah data disajikan, peneliti akan memberikan penilaian terhadap data tersebut. *Scene* yang sudah dikelompokan diberikan penjelasan lebih rinci. Peneliti juga akan memberikan tafsiran yang lebih mendalam sehingga bisa menjelaskan pesan yang akan disampaikan oleh film pendek air mata impian karya Multimedia Darussalam Blokagung. Diproses ini juga akan ditambahkan dengan hasil screenshot scene yang berhubungan dengan adegan yang sudah sesuai dengan rumus 5C teknik sinematografi.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Penelitian

a. Deskripsi dan Sejarah Film Air Mata Impian

Film Air Mata Impian adalah film genre drama motivasi belajar di Pesantren yang dirilis pada tahun 2021 dengan durasi selama 26 menit 27 detik. Film ini berhasil menjadi juara umum film terbaik, juara kategori artistic terbaik, dan juara kategori kameramen terbaik, pada festival film pendek nusantara dalam rangka Hari Santri Nasional 2021 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ta'lim wan Nasyr (LTN) NU Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung bekerjasama dengan Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI) Pringsewu.



Gambar 4.1
Cover Film Air Mata Impian
Sumber: Multimedia Darussalam

Jauh hari sebelum mengikuti festival film pendek, penulis naskah sudah mempunyai ide rancangan tentang film yang sudah ditulis di buku catatannya, seketika itu penulis naskah teringat salah satu temannya yang disitu sangat cocok dalam memerankan seorang yang bernama Muhammad Warsun dalam Film Air Mata Impian. Akhirnya dengan modal semangat dan tekad yang kuat, penulis naskah sekaligus sutradara mengajak Tim MMD untuk mengerjakan film ini sehingga dapat menjadi sebuah film yang siap untuk di lombakan. Selain itu juga dapat diterima dilingkungan pesantren dan juga media sosial.⁵⁰

Yang perlu ditekankan dalam proses pembuatan film ini, sutradara selalu mendampingi kameramen dalam memperhatikan Teknik sinematografi walaupun alat yang digunakan sangat terbatas, selain itu waktu mereka terbatas karena semua tim produksi masih mempunyai kewajiban belajar di pesantren.⁵¹

Multimedia Darussalam (MMD) adalah salah satu lembaga di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi dibawah kepala bidang komunikasi dan publikasi. Lembaga ini bertugas memproduksi dan mempublikasikan seluruh kegiatan dan informasi pesantren kepada khalayak umum (wali santri, simpatisan, dan masyarakat), yang diprakarsai oleh 2 orang yaitu Hasyim Iskandar dan Ahmad Fahmi Nur

⁵⁰ Wawancara dengan Ahmad Qusyairi (peulis naskah), tanggal 9 Juni 2022 di Kantor Multimedia Darussalam.

⁵¹ Wawancara dengan A. Faiq Al Fawwaz (kameramen), tanggal 9 Juni 2022 di Kantor Multimedia Darussalam.

pada tahun 2019 dan pada tahun 2022 (sekarang) dipimpin oleh Danie Farhanie.

b. Sinopsis Film Air Mata Impian

Dalam film pendek air mata impian, Ahmad atau akrab disapa Mad, adalah santri pondok yang notabenenya adalah santri kuno, santri kolot, sehari-harinya dia hanya bisa ngaji dan ngaji, patuh terhadap kiai dan para masyayikh.

Ahmad jarang berkomunikasi dengan teman sebayanya, selain karena temannya jijik dengan penampilannya, mungkin juga karena merasa dihinakan oleh teman-temannya karena bau tubuhnya yang membuat temannya tidak betah dan menjauh.

Tidak ada satupun teman yang mau berbaur, namun ada satu teman yang sering mengaji bersamanya, yaitu Rijal, Rijal pun pernah sesaat merasa malu karena keseharian Ahmad yang tidak pernah terurus, tidak pula mengganti pakaiannya karena dari rumah hanya dibekali satu sarung dan satu baju.

Songkok tak lagi putih, saking seringnya dipakai, namun dia berbeda dengan santri yang lain, saat tengah malam semua santri tertidur pulas, Ahmad mencari tempat sepi untuk belajar kitab dan terkadang juga membaca Alquran.

Ada temanya yang bernama Rian, dia salah satu orang yang sangat membenci Ahmad, meskipun selalu berkata keras kepadanya, Ahmad tidak pernah marah dan tetap menghargainya.

Rian yang sekamar dengan Ahmad ingin secepatnya mengusir, dia melakukan berbagai macam cara hingga menuduhnya mencuri uang sakunya, Ahmad berusaha membela dirinya yang memang benar benar tidak salah, namun satupun dari temannya tidak ada yang merespon atau mempercayainya, Rijal tidak mengetahui masalah ini, soalnya Rijal beda asrama, hingga saat itu Ahmad marah, tapi marahnya tidak ditampakkan, setiap diajak bicara dia tidak menghiraukan, sehingga temannya menyangka bahwa dia yang mencuri, Ahmad mengakui kalo dia yang mencuri karena sifatnya yang tiba tiba berubah, temannya sepakat untuk memberi pelajaran kepadanya, keesokan harinya berkumpul orang banyak (santri) yang menyaksikan hukuman itu, teman teman Rian menemui Ahmad dan menarik paksa, Ahmad hanya bisa merintih dan bergumam “saya tidak mencuri” nihil usaha Ahmad, ia pun pasrah, seketika dibawa ke depan madrasah (gedung belajar) dan disaksikan orang banyak (santri). Ini hanya gambaran begitu kejamnya perilaku teman-teman Ahmad.

Sampai suatu saat Ahmad mengikuti workshop komputer yang diadakan Pondok Pesantren. Sedangkan dia bukan orang yang pandai dalam bidang itu, selain karena penampilannya yang unik tidak seperti santri lainnya, akhirnya pemateri yang diundang dari luar (non santri) terpikat karena Ahmad punya tekad dan keinginannya yang kuat, setelah seminggu mengikuti workshop dan diberi tugas, Ahmad sama

sekali tidak paham apa saja yang disampaikan pemateri, meski setiap pembahasan dia selalu fokus pada pemateri.

Sampai akhirnya dia dibimbing secara individual, dibimbing secara khusus hingga mahir dibidang komputer.

Pembimbingnyapun tidak tega terus terusan melihat penampilan Ahmad yang seperti itu, Ahmad pun diberi pakaian yang layak (ber jas). Setiap ada tugas dari pembimbingnya, dia selalu bersedia hingga hasilnya memuaskan.

Ahmad pun dipercayai untuk menjadi tutor di workshop Komputer, tidak disangka sangka Rian dan teman-temannya yang awalnya membully Ahmad, juga mengikuti workshop komputer. Ahmad pun kaget dengan bergabungnya Rian dkk. Karena tahu bahwa dia sudah menjadi tutor di workshop komputer. Hingga pada akhirnya Ahmad menjadi entrepreneur yang sukses.⁵²

c. Tim Produksi Film Air Mata Impian

Tanggal Rilis : 20 Oktober 2021

Durasi Film : 26 menit 27 detik

Direktur Utama : Ahmad Kavın Adzka

Sutradara : Ahmad Qusyairi

Asisten Sutradara : Muhammad Ari Nur Rohman

Produser : Ahmad Qusyairi

⁵² Arsip dan dokumentasi Multimedia Darussalam, 2022.

Penulis Naskah : Ahmad Qusyairi
Kameramen : A. Faiq Al Fawwaz
Pemeran : Muhammad Warsun - Fiky Hafidz Arkian Hurek -
Moh. Alfaruqi - Muhammad Khotibul Umam -
Ahamd Fahrurroziqin
Rumah Produksi : Multimedia Darussalam (MMD)

d. Tokoh dan Karakter Film Air Mata Impian

1. Muhammad Warsun



Gambar 4.2

Muhammad Warsun (pemeran tokoh utama)
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar 4.2 adalah Muhammad Warsun berperan sebagai tokoh utama (Ahmad), dia memerankan sosok santri dari keluarga yang sederhana. Karakternya sebagai santri kuno, santri kolot, santri polos, sehari-harinya dia hanya bisa ngaji dan selalu dijauhi banyak teman.

2. Moh. Alfaruqi



Gambar 4.3

Moh. Alfaruqi (pemeran tokoh Rijal)
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar 4.3 adalah Moh. Alfaruqi berperan sebagai Rijal, dia merupakan salah satu teman dekat Ahmad. Karakter yang diperankan sebagai teman dekat Ahmad yang humoris, ceria dan aktif.

3. Fiky Hafidz Arkian Hurek



Gambar 4.4

Fiky Hafidz Arkian Hurek (pemeran tokoh Pak Dani)
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar 4.4 adalah Fiky Hafidz Arkian Hurek berperan sebagai Pak Dani, karakter yang diperankan sebagai guru workshop yang sabar, perhatian, dan telaten mengajari Ahmad.

4. Muhammad Khotibul Umam



Gambar 4.5

Muhammad Khotibul Umam (pemeran tokoh Kang Anas)

Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar 4.5 adalah Muhammad Khotibul Umam berperan sebagai Kang Anas, dia memerankan sebagai ketua kamar yang menyesali perbuatannya karena sudah menghakimi Ahmad. Karakternya suka mengambil keputusan tanpa dicari dahulu penyebab kejadian.

5. Ahamd Fahrurroziqin



Gambar 4.6

Ahmad Fahrurroziqin (pemeran tokoh Rian)

Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar 4.6 adalah Ahmad Fahrurroziqin berperan sebagai Rian, dia santri yang paling memusuhi Ahmad, dia selalu menjadi provokator dalam menyingkirkan Ahmad. Karakternya sebagai aktor Antagonis, dan kejam.

B. Verifikasi Data Lapangan

a. Analisis Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian

Film pendek Air Mata Impian bergenre drama memiliki beberapa aspek yang mendukung terciptanya sebuah adegan dramatis. Adegan dalam film tersebut tercipta karena adanya perpaduan teknik sinematografi. Aspek sinematografi tersebut bukan hanya persoalan merekam adegan saja, melainkan mencakup teknis pengambilan gambarnya agar mempunyai makna.

Analisis teknik sinematografi pada film pendek Air Mata Impian berdasarkan prinsip 5C karya Josep V. Mascelli yaitu *camera angle*, *close-up/shot size*, *composition*, *continuity*, dan *cutting*.

Setiap action yang tercipta pada adegan film pendek air mata impian tidak lepas dari teknik sinematografi.

Pada bagian ini, penulis menganalisis film air mata impian yang berjumlah 37 *scene* dengan menggunakan beberapa teknik. Dan penjabaran kategorinya berdasarkan verbal (dialog/lisan). Peneliti juga melihat dari segi adegan yang ada pada setiap *scene* dalam film, kemudian menjabarkan teknik-teknik sinematografinya.

Beberapa teknik sinematografi 5C yang digunakan pada film Air Mata Impian di antaranya sebagai berikut.

1. *Camera angle* (sudut pengambilan gambar)

Sudut pandang kamera adalah salah satu teknik yang dilakukan saat mengambil gambar suatu objek. Dengan sudut tertentu akan dapat menghasilkan suatu gambar yang menarik dan dapat menciptakan kesan tertentu pada gambar yang disajikan.

Camera angle penting karena *angle* membentuk sudut pandang yang akan mempengaruhi persepsi penonton dan dapat menggiring penonton kearah penghayatan dalam tayangan yang telah dibuat, dimana pada akhirnya penonton melalui proses imajinasi alam pikiran yang dapat merasakan arti ketegangan, kegembiraan, ketakutan, kesedihan dan keharuan dibalik alur cerita yang ditonton.

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C dalam teknik sinematografi *camera angle* terbagi menjadi *tipe-tipe camera angle* dan *level camera angle* yaitu sebagai berikut:

a. Tipe-tipe *camera angle*

Tipe-tipe camera angle yang diterapkan pada pengambilan gambar film pendek air mata impian ada 3 yaitu *camera angle* objektif, *camera angle* subektif, dan *Angle camera point of view*.

Berikut penjelasannya.

1. *Camera angle objektif*

Sudut pandang kamera dari sudut pandang penonton. Sudut pandang ini tidak melibatkan penonton ataupun pemain tertentu. Sudut pandang ini tidak mewakili siapapun.

Penonton seolah – olah melihat suatu adegan dari mata pengamat yang tersembunyi. Para pemain terlihat tidak sadar kalau ada kamera yang sedang mengambil gambarnya dan tidak bakal melihat kearah lensa/kamera.

Berikut adalah contoh *Camera angle objektif* yang diterapkan dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 13, *shot* ke 12, dan menit ke 4.55 sampai 4.58.



Gambar 4.7

Penerapan *Camera angle objektif* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Camera Angle Objektif*, dimana adegan Ahmad dan Rijal sedang membawa sayuran, pemeran seakan-akan tidak tahu kalau saat itu ada kamera yang ada didepannya. Dan merasa hanya ada mereka berdua dilokasi tersebut.

2. *Camera angle subjektif*

Camera angle subjektif adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan. Ataupun dengan cara memegang dari sudut pandang pemain. Sudut pandang kamera dari penonton yang dilibatkan. Misalnya pemain melihat ke penonton maupun dari sudut pandang lain yang memberi isyarat penonton terlihat di dalamnya.

Berikut adalah contoh *Camera angle subjektif* yang diterapkan dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 13, *shot* ke 1, dan menit ke 4.13 sampai 4.16.



Gambar 4.8

Penerapan *Camera angle subjektif* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Camera Angle Subjektif*, *Shot* 1 memperlihatkan dimana kamera sedang diarahkan ke area persawahan dan background PP. Darussalam Blokagung, pemeran kesannya agar penonton bisa terbawa suasana tentang apa yang dialami pemeran.

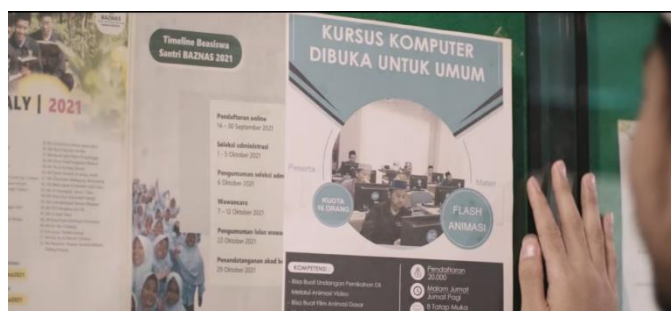
3. *Camera Angle point of view (POV)*

Sudut pandang ini merupakan gabungan dari sudut pandang kamera sebelumnya. Sudut pandang ini menempatkan kamera sedekat mungkin dengan objek subjektif. Hal ini bertujuan untuk

memberikan kesan penonton beradu pipi dengan salah satu pemain. *Camera Angle point of view* atau disingkat POV merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu.

POV *shot* adalah sedekat *shot* objektif dalam kemampuan “*mengapproach*” sebuah *shot* subjektif – dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif – yang titik pandangnya digunakan – sehingga penonton mendapatkan kesan berdiri beradu pipi dengan yang berada di luar layar.⁵³

Berikut adalah contoh *Camera Angle point of view (POV)* yang diterapkan dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 28, *shot* ke 6, dan menit ke 16.01 sampai 16.04.



Gambar 4.9

Penerapan *Camera Angle point of view (POV)* pada film air mata impian

Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Camera Angle Point Of View, Shot* ini menempatkan kamera sedekat mungkin dengan

⁵³ Joseph V. Mascelli A.S.C., (*The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuity-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*) ter. H.M.Y. Brian (Jakarta: Yayasan Citra, 1987) 27.

objek subjektif. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan penonton berada pipi dengan salah satu pemain (Ahmad).

a. *Level camera angle* (ketinggian kamera)

Merupakan sudut pengambilan gambar oleh kamera pada suatu objek. Sudut pengambilan ini secara garis besar dibagi menjadi 3 bagian sesuai motivasi yang dihasilkan yaitu.⁵⁴

1. *Normal angle/Eye level*

Sudut pengambilan ini ditempatkan sejajar dengan mata objek. Ini dimaksud untuk menimbulkan kesan yang setara dengan objek atau kesan normal.

Berikut adalah contoh *Normal angle/Eye level* yang diterapkan dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 28, *shot* ke 2, dan menit ke 22.46 sampai 23.00.



Gambar 4.10

Penerapan *Normal angle/Eye level* pada film air mata impian

Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Normal angle/Eye*

level, teknik ini menempatkan ketinggian kamera sejajar dengan

objek atau mata pemeran.

⁵⁴ *Ibid.* 151.

2. *High level angle*

Tipe *shot* menempatkan posisi kamera berada di atas objek. Sehingga menimbulkan kesan subjek terlihat kecil atau kerdil. Hal ini menunjukkan bahwa kedudukan tidak lagi superior terhadap pemain lain. Pada film air mata impian penulis tidak menemukan penerapan teknik *high level angle*.

3. *Low level angle*

Sudut ini merupakan kebalikan dari sudut pengambilan *high angle*. Pada sudut ini pengambilan gambar dilakukan dibawah sudut pandang mata dari objek dengan motivasi yang ditampilkan objek seperti lebih berwibawa dan kuat. Sementara *frog angle* ialah sudut yang digunakan sangat jauh dibawah dari garis sejajar dengan tanah.

Berikut adalah contoh *Low level angle* yang diterapkan dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 25, *shot* ke 6, dan menit ke 14.33 sampai 14.35.



Gambar 4.11

Penerapan *Low level angle* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Low level angle*, teknik ini menempatkan ketinggian kamera berada dibawah objek.

2. Close Up/Shot Size (ukuran gambar)

Ukuran gambar bisa dikaitkan dengan objek manusia, namun ukuran gambar juga bisa digunakan untuk mengambil gambar pada benda. Shot size terdiri dari beberapa jenis.⁵⁵

Ukuran gambar atau sering disebut *type shot* pada dasarnya dibagi dalam tiga bagian ukuran, dari bagian *close up shot*, *Medium shot*, dan *long shot*, yang dibagi lagi dalam beberapa bagian dan memiliki fokus motivasi yang berbeda, sebagai berikut: ⁵⁶

a). Close Up

Close up shot terbagi lagi menjadi empat bagian diantaranya: *ekstream close up*, *big close up*, *close up* dan *medium close up*.

- *Ekstream Close Up*, merupakan pengambilan gambar sangat dekat sekali, memperlihatkan detail suatu objek secara jelas, seperti mata, hidung, mulut maupun telinga.

Berikut adalah contoh penerapan *Ekstream Close Up* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene 33*, *shot* ke 10, dan menit ke 21.45 sampai 21.47.

⁵⁵ Andi Fahrudin, *Dasar-dasar Produksi Televisi*, (Jakarta: kencana prenada group: 2012), 148-150.

⁵⁶ Bambang Semedhi, *Sinematografi-videografi: suatu pengantar*, (Bogor:Ghalia Indonesia,2011), 51



Gambar 4.12

Penerapan *Ekstream Close Up* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Ekstream Close Up*, *shot* ini menempatkan ukuran *frame* sangat dekat dengan objek secara jelas.

- *Big Close Up*, sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional objek. Tipe *shot* ini biasanya mengambil objek manusia hanya bagian kepala saja.

Berikut adalah contoh penerapan *Big Close Up* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene 28*, *shot* ke 2, dan menit ke 10.58 sampai 11.11.



Gambar 4.13

Penerapan *Big Close Up* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Big Close Up, shot* ini menempatkan ukuran *frame* mulai dari atas kepala sampai bawah kepala.

- *Close Up*, biasanya mengambil objek manusia mulai dari bahu hingga kepala, *close up* juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut in*.

Berikut adalah contoh penerapan *Close Up* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 12, *shot* ke 12, dan menit ke 3.54 sampai 4.02.



Gambar 4.14

Penerapan *Close Up* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Close Up, shot* ini menempatkan ukuran *frame* mulai dari atas kepala sampai bawah bahu.

- *Medium Close Up*, merupakan jenis shot untuk menunjukkan wajah objek agar lebih jelas dengan ukuran *shot* sebatas dada hingga kepala. Berikut adalah contoh penerapan *Medium Close*

Up dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 12, *shot* ke 13, dan menit ke 4.08 sampai 4.09.



Gambar 4.15

Penerapan *Medium Close Up* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Medium Close Up*, *shot* ini menempatkan ukuran *frame* mulai dari atas kepala sampai bawah dada.

b). *Medium shot*

Medium shot terbagi lagi menjadi tiga bagian yaitu *Medium shot*, *knee shot* dan *medium long shot*.

- *Medium shot*, merupakan tipe pengambilan yang menunjukkan beberapa bagian dari objek secara lebih rinci, pada objek manusia tipe pengambilan gambar ini menampilkan sebatas pinggang hingga atas kepala.

Berikut adalah contoh penerapan *Medium Shot* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 27, *shot* ke 2, dan menit ke 15.07 sampai 15.11.



Gambar 4.16

Penerapan *Medium Shot* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian

Gambar diatas merupakan penerapan *Medium Shot*, *shot* ini menempatkan ukuran *frame* sebatas pinggang hingga atas kepala.

- *Knee Shot*, menampilkan bagian atas kepala hingga lutut dari objek, pengambilan ini menambahkan pergerakan arah jalan yang dapat dilihat dari lutut objek.

Berikut adalah contoh penerapan *Knee Shot* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 13, *shot* ke 14, dan menit ke 5.11 sampai 5.16.



Gambar 4.17

Penerapan *Knee Shot* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian

- *Medium Long Shot*, pengambilan gambar dari pinggang hingga atas kepala, latar belakang dan objek utama sebanding.

Berikut adalah contoh penerapan *Medium Long Shot* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene 34, shot ke 2*, dan menit ke 23.32 sampai 23.37.



Gambar 4.18

Penerapan *Medium Long Shot* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

c). *Long Shot*

Long shot terbagi lagi menjadi tiga bagian di antaranya *full shot*, *long shot* dan *eksreem long shot*.⁵⁷

- *Full Shot*, merupakan tipe pengambilan gambar dari ujung kaki sampai ujung kepala, objek terlihat secara utuh tanpa kepotong dan hampir tidak ada sisa bagian atas dan bagian bawah *frame*. Pada film air mata impian tidak menerapkan jenis *full shot*.
- *Long Shot*, merupakan jenis pengambilan gambar yang menunjukkan keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki, *frame* bagian atas dan bagian bawah objek masih terlihat banyak. Jenis

⁵⁷ *Ibid*, 55.

ini biasanya digunakan saat objek melakukan gerakan, namun detail gerakan masih belum dapat terlihat dengan jelas.

Berikut adalah contoh penerapan *Long Shot* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 13, *shot* ke 13, dan menit ke 4.59 sampai 5.52.



Gambar 4.19

Penerapan *Long Shot* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

- *Ekstrem Long Shot*, jenis pengambilan gambar yang digunakan untuk menunjukkan keseluruhan tempat kejadian dan membuat subjek terlihat kecil dibanding dengan lingkungan atau suatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat jauh. Panjang dan luas dimensi lebar. Namun pada film air mata impian tidak menerapkan teknik *Extreme Long Shot*.

3. *Composition* (komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tersebut tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita.⁵⁸

⁵⁸ Bambang Samedhi, *Sinematografi-Videografi suatu pengantar*, (Bogor: Ghalia Indonesia:2001), 43.

Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam sebuah *frame* terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol. Menurut Bambang Semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya, teori komposisi terdiri dari tiga unsur, yaitu:⁵⁹

a. Rule of third (teori sepertiga layar)

Teori sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*poin of interest*). Untuk menentukan poin of interest terdapat beberapa cara, yaitu:

- Layar berbagi menjadi tiga bagian secara horisontal dan vertical dengan membuat garis *imaginer*. Pertemuan antara garis-garis imajiner itulah terletak titik perhatian.
- Upayakan objek yang dijadikan pusat perhatian berada pada dua titik, bahkan berada pada tiga titik untuk hasil yang lebih baik.
- Jangan hanya terpaku pada teori ini saja, karena masih banyak variasi teori *poin of interest* lain untuk menonjolkan sebuah objek.

Berikut adalah contoh penerapan *Rule Of Third* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 13, *shot* ke 14, dan menit ke 5.05 sampai 5.09.

⁵⁹ Bambang Semedhi, *Sinematografi-Videografi suatu pengantar*, (Bogor: Ghalia Indonesia:2001), 44-46.



Gambar 4.20

Penerapan *Rule Of Third* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Pada gambar diatas kameramen menempatkan objek tepat pada titik *Point Of Interest* yaitu pada 2 pemeran.

b. *Golden mean area* (area utama titik perhatian)

Golden mean area (area utama pusat perhatian) adalah suatu cara untuk membuat komposisi yang baik, khususnya untuk ukuran gambar *close up*. Tujunnya adalah untuk menonjolkan ekspresi atau detail objek. Cara untuk membuat golden mean area dengan membagi layar menjadi dua bagian secara mendatar, kemudian membagi lagi menjadi 3 bagian disisi atasnya. Sehingga objek akan berada di atas setengah layar dan dibagi seperti layar.

Golden Mean Area pada dasarnya mirip dengan bentuk telinga manusia atau bentuk cangkang keong, komposisi ini membagi *frame* dengan rasio 1:1.6. berikut contoh penerapan *golden mean area*.

Berikut adalah contoh penerapan *Golden Mean* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 13, *shot* ke 1, dan menit ke 4.14 sampai 4.16.



Gambar 4.21

Penerapan *Golden Mean Area* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Pada gambar diatas kameramen ingin menunjukkan atau menonjolkan pada kubah masjid. Dengan motivasi lokasi pemeran sedang berada di persawahan sekitar Pondok Pesantren Darussalam Blokagung.

c. Diagonal depth

Diagonal depth adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas (*long shot*) yang mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam (*depth*) dan kesan tiga dimensi. Unsur yang perlu diperhatikan dalam diagonal adalah objek yang dijadikan latar depan, objek yang berada di bagian tengah harus terlihat jelas dan menonjol, sedangkan unsur *background* sebagai penambah dimensi, sehingga gambar tampak tiga dimensi.

Berikut contoh penerapan *Diagonal Depth* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene 1, shot ke 1*, dan menit ke 00.00 sampai 0.04.



Gambar 4.22

Penerapan *Diagonal Depth* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Pada gambar diatas kameramen memanfaatkan Gedung yang membentuk garis diagonal, sehingga dapat menghasilkan teknik. Sebuah komposisi yang bagus adalah kemampuan sang sinematografer untuk meletakkan setiap komponen gambar yang diperlukan ke dalam satu *frame* secara seimbang. Bagus atau tidaknya komposisi yang telah disusun oleh sang pembuat , akan ditentukan oleh penilaian penonton.⁶⁰

4. *Continuity* (kesinambungan gambar)

Countinuty adalah teknik penggabungan/pemotongan gambar (kesinambungan gambar) untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Bertujuan untuk menghubungkan *shot-shot* agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar (*smoth/seamless*). Dan *continuity edit shot* menjadi komponen terkecil pembentukan efek logis gaya naratif. *Shot* yang sekaligus menjadi bagian dari kesatuan adegan yang disebut *scene*. *Scene* adalah tempat atau setting dimana

⁶⁰ <https://blogyounameit.wordpress.com/2014/04/10/tips-n-tricks-mengenal-istilah-5-c-dalam-sinematografi/> diakses pada 22 Maret 2022.

kejadian itu terjadi. Adapun beberapa bentuk *continuity* yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur dan memberikan makna yang berdampak efektif bagi pemirsa.⁶¹

One Scene Three Shot Contiunity Direction (Satu Adegan Tiga Arah Pemotretan Berkelanjutan), Penggabungan *shot* dalam satu *scene* yang terdiri dari tiga *shot* dengan *contiunity* dari gambar fokus objek OSS (*Over Shoulder Shot*), dilanjutkan OSS lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis.

Dalam teknik *Continuity* film pendek air mata impian menerapkan jenis *One Scene Three Shot Contiunity Direction*. Berikut contoh penerapan *Continuity* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 28, *shot* ke 1, dan menit ke 15.37 sampai 15.50



Gambar 4.23

Penerapan *Continuity* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

5. *Cutting*

Cutting dalam sinematografi dibutuhkan sebagai transisi diantara penyambungan *shot-shot* gambar secara ritmis sehingga persepsi

⁶¹ Andi Fachruddin, *Dasar-dasar Produksi Televisi, produksi berita, fetaure, laporan investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*, (Kencana,2012), 161

penonton tidak merasakan gambar-gambar terputus/terpotong-potong. Hal tersebut terkenal dengan *invisible editing* atau dengan kata lain sebagai penyambung potongan-potongan gambar yang tidak menimbulkan kesan penyambungan. Adapun macam-macam *cutting* yang dikenal didalam teknik sinematografi, meliputi *Jump Cut*, *Cut In*, *Cut Away*, *Cut On Direction*, *Cut On Movement*, dan *Cut Rhime*.⁶²

Dalam teknik *Cutting* pada film pendek air mata impian, menerapkan jenis *Cut in*, yaitu suatu *shot* yang disisipkan pada *shot* utama (*master shot*) dengan maksud untuk menunjukkan detail suatu adegan. Berikut contoh penerapan *Cut In* dalam film pendek air mata impian yang terdapat pada *scene* 14, *shot* ke 9 sampai *shot* ke 10, dan menit ke 6.08 sampai 15.50.



Gambar 4.24

Penerapan *Cut In* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Pada gambar diatas menerapkan jenis *Cutting Cut In*, dimana *shot* adegan Ahmad sedang menyalakan api di tungku.

⁶² *Ibid*, 163-164.

BAB V

PEMBAHASAN

Film Air Mata Impian dibuat oleh tim Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi untuk berpartisipasi dalam mengikuti festival film pendek nusantara dalam rangka Hari Santri Nasional 2021 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ta'lif wan Nasyr (LTN) NU Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung bekerjasama dengan Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI) Pringsewu. Meskipun film Air Mata Impian masih banyak kekurangan dalam segi produksi dan memakai peralatan yang minim, film ini berhasil mendapatkan juara 1 film terbaik, juara kategori artistic terbaik dan juara kategori kameramen terbaik. Dan film Air Mata Impian mampu membawa nama baik Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Melihat dari hasil produksi film ini, tidak terlepas dari proses pra produksi yang melibatkan sebuah teknik sinematografi harus diterapkan. Berikut adalah penerapan teknik 5'C Cinematography yang meliputi *Composition, Camera Angle, Close Up, Continuty* dan *Cutting*.

Gambar yang baik adalah tujuan utama dalam penciptaan film Air Mata Impian, dasar-dasar yang harus diperhatikan dalam terciptanya gambar yang baik pada film Air Mata Impian adalah komposisi. komposisi sangat-sangat vital bagi seorang sinematografer, tanpa komposisi yang baik, maka gambar yang ada didalam *frame* tidak memiliki nilai estetik yang menarik jika dilihat oleh penonton. Selain komposisi, sudut pengambilan gambar (*camera angle*)

juga sangat penting untuk menambah kesan estetik dalam terciptanya gambar yang baik dalam film Air Mata Impian, *camera angle* berfungsi menambah kesan emosional pada gambar yang ada didalam *frame* film Air Mata Impian, penerapan *camera angle* dalam film Air Mata Impian sangatlah bervariasi, mulai dari *high angle*, *eye level*, hingga *low angle*. Film air mata impian berdurasi 26 menit 27 detik dan memuat sebanyak 37 *scene* yang didalamnya terdapat prinsip 5'C Cinematography yang meliputi *camera angle*, *close-up/shot size*, *composition*, *continuity*, dan *cutting*. Berikut adalah penerapan 5'C Cinematography pada film Air Mata Impian :

1. *Camera Angle*

Peletakan posisi kamera sangat berpengaruh pada hasil gambar yang dihasilkan oleh seorang sinematografer. berikut adalah contoh *Camera Angle* tipe *Camera Angle Subjektif* yang diterapkan dalam film Air Mata Impian :



Gambar 5.1

Penerapan *Camera angle subjektif* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian

Pada gambar diatas memperlihatkan adegan dimana Ahmad dan Rijal sedang melakukan komunikasi disebuah tempat (sawah) yang lokasinya tidak jauh dari pesantren. Di *scene* ini Ahmad sedang butuh uang, dan Rijal juga

tidak punya. Untuk menghibur Ahmad, Rijal punya ide mencari sayuran disekitar sawah tersebut, yang nantinya akan dimasak. dan akhirnya mereka mencari sayur.

Tampak dari pengambilan gambar pada adegan tersebut, penulis naskah menerapkan teknik *Camera angle subjektif*. *Camera angle subjektif* adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan dengan tujuan ingin menyampaikan pesan visual psikologi pemeran yang sedang merasakan situasi yang sedih dan kegelisahan pemeran. Dalam penerapan angel tersebut, penulis naskah yang juga sebagai sutradara, apakah *shot* dengan teknik *Camera angle subjektif* ini dapat digunakan dalam adegan tersebut, kemudian sutradara mengarahkan kameramen untuk menggunakan teknik *Camera angle subjektif* pada adegan. Penerapan teknik *Camera angle subjektif* ini dibantu dengan penggunaan tripod agar gambar tetap terjaga kualitasnya.

Selain dari penjelasan diatas ada teknik *camera angle* jenis *level camera angle* yang tidak sesuai di film air mata impian, salah satunya *type camera high angle*, dalam penerapannya, penempatan kamera tidak terlihat jelas bahwa kamera berada di atas objek.

2. Close Up/Shot Size (ukuran gambar)

Pengambilan gambar dari jarak dekat, bermaksud ingin memberikan pesan atau bahasa visual yang dianggap penting, sehingga penonton dapat lebih dekat melihat objek dan mengerti apa maksud dari gambar yang diambil

dari jarak dekat tersebut. Berikut adalah contoh penerapan *Shot Size* tipe *Extreme Close Up* pada film Air Mata Impian :



Gambar 5.2

Penerapan *Ekstream Close Up* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Pada gambar diatas menunjukkan didalam *frame* hanya berfokus pada sebagian anggota tubuh yaitu mata dan alis yang terlihat tajam, Pengambilan gambar untuk *shot* tersebut menggunakan *Shot Size Extreme Close Up*, penerapan *Shot Size Extreme Close Up* pada mata dan alis yang tajam tujuannya ingin memberi penekanan bahwa Ahmad sedang belajar sungguh-sungguh dalam mengikuti bimbingan workshop khusus yang dibimbing langsung oleh Pak Dani. Dengan menggunakan *Shot Size Extreme Close Up* penonton akan lebih efektif dalam memahami perasaan yang dialami pemeran tersebut.

3. *Composititon* (komposisi)

Komposisi dalam film gunanya agar menambah kesan estetik dari segi pengambilan gambar, gambar yang baik adalah gambar yang memiliki komposisi yang rapi didalam suatu *frame*. Pada film Air Mata Impian,

menggunakan jenis komposisi *Rule Of Thrid*, Berikut adalah contoh penerapan komposisi dalam film Air Mata Impian:



Gambar 5.3

Penerapan *Rule Of Thrid* pada film air mata impian

Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Gambar diatas menunjukkan adegan Ahmad dan Rijal sedang mencari sayuran di sawah. Dalam adegan tersebut tampak mereka berdua sibuk dengan mengumpulkan sayuran. Pengambilan gambar pada adegan tersebut menggunakan teknik *Rule Of Thrid*, *Rule Of Thrid* adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*poin of interest*), pada gambar diatas jelas titik perhatian (*Point Of Interest*) dapat dilihat tepat dibagian pemeran. Untuk menerapkan pengambilan gambar di adegan tersebut, kameramen menggunakan alat bantu Tripod untuk menjaga posisi kamera agar tidak berubah-ubah dan gambar yang dihasilkan juga lebih rapi. Tripod sangat berguna bagi *cinematographer* untuk menjaga keseimbangan komposisi yang ada didalam *frame*.

Pada penerapan teknik komposisi yang diterapkan film air mata impian, kurang teliti akan objek yang ditonjolkan sehingga penonton lebih sulit memahami makna dari beberapa adegan salah satunya penerapan *rule of third* pada gambar 5.3.

4. *Continuity* (kesinambungan)

Kesinambungan *shot* sebelumnya dengan *shot* selanjutnya sangatlah penting dalam film, demi menampilkan visual yang nyaman dinikmati oleh mata penonton, berikut adalah contoh penerapan *Continuity* dalam film Air Mata Impian :



Gambar 5.4

Penerapan *Continuity* pada film air mata impian
 Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Pada susunan gambar diatas, memperlihatkan pada gambar *shot* 1 dari ekspresi Ahmad yang sedang melihat kearah Rijal kemudian memanggilnya, selanjutnya pada gambar *shot* 2 dan sontak membuat Rijal menoleh kearah Ahmad lalu membalikkan badan karena menyadari kalau Ahmad adalah sahabatnya selama ini telah melakukan perbuatan yang tidak pantas dilakukan. selanjutnya pada gambar *shot* 3, memperlihatkan *Shot Size Medium Shot* pada saat itu Ahmad merasa kecewa karena sahabatnya sudah tidak mau lagi menanggapi dia, selanjutnya pada gambar *shot* 4, menunjukkan bahwa Rijal memasang wajah kesal seolah Ahmad sudah tidak bisa diajak berteman lagi. Dalam adegan tersebut terlihat jelas *continuity* atau

kesinambungan pada tiap *shot* menjadi kesatuan adegan yang mendukung jalannya isi cerita dari film Air Mata Impian.

5. *Cutting*

Dalam gambar diatas, menunjukan penerapan salah satu bagian dari 5'C Cinematography yaitu *Cutting*, *Cutting* adalah pemotongan gambar, agar perpindahan *scene* satu dengan *scene* yang lainnya masih memiliki kesinambungan dengan isi cerita.

Dalam teknik *Cutting*, film pendek air mata impian menerapkan jenis *Cut in*, yaitu suatu *shot* yang disisipkan pada *shot* utama (*master shot*) dengan maksud untuk menunjukkan detail suatu adegan. Berikut adalah contoh penerapan *cutting* dalam film Air Mata Impian :



Gambar 5.5

Penerapan *Cutting* jenis *Cut In* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Dalam gambar diatas, menunjukan penerapan salah satu bagian dari 5'C Cinematography yaitu *Cutting*, *Cutting* dalam film air mata impian memakai *Cutting* jenis *Cut In*. Terlihat dalam film Air Mata Impian dimenit ke 7 lewat 6 detik menampilkan adegan Ahmad sedang duduk, karna disuruh Rijal membantu menyalakan api di tungku, lalu disaat Ahmad hendak memasukkan tangannya ke tungku, seketika gambar berpindah ke tungku dengan *shot size* jenis *close up*.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian skripsi yang penulis bahas adalah bagaimana merealisasikan pengambilan gambar dengan menggunakan rumus 5'C Cinematography, agar visual pada film air mata impian dapat memberikan tontonan yang nyaman dilihat dari segi pengambilan gambarnya. Faktor pendukung yang membuat visual pada suatu film menjadi lebih estetik adalah unsur-unsur yang ada didalam *frame* film tersebut.

Berdasarkan analisis penerapan teknik sinematografi dengan rumus 5c di dalam film air mata impian, penelitian ini disimpulkan bahwa ada 5 teknik sinematografi karya Joseph V. Mascelli A.S.C yang juga dilakukan oleh Tim Multimedia Darussalam dalam pembuatan film pendek Air Mata Impian yaitu *camera angel* (sudut pengambilan gambar), *Shot size* (ukuran gambar), *composition* (komposisi), *continuity* (kesinambungan), dan *cutting/editing*.

Teknik sinematografi yang digunakan dalam film ini adalah penggabungan antara ketiga jenis *type angle* atau sudut pandang yaitu objektif, subjektif, serta *point of view*. *Level angle* yang sering digunakan adalah *eye level angle* untuk menggambarkan adegan dengan kesan yang natural. Sedangkan untuk menggambarkan adegan yang dramatik menggunakan *low angle level* untuk menyoroti objek atau pemain sebagai penekanan pada alur cerita. Penggunaan ukuran gambar atau *shot size* pada film ini cukup bervariasi, mulai dari *very long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *close up*,

medium close up, *big close up* hingga *extreme close up*, namun *medium close up* serta *medium shot* lebih banyak digunakan dibandingkan penggunaan ukuran lainnya, tujuannya untuk memberikan penjelasan mengenai informasi ruang, waktu, serta kejadian yang masuk ke dalam *frame* dan digabungkan dengan penataan komposisi yang lebih mengarah pada komposisi formal. Sedangkan untuk menggambarkan adegan yang penuh dengan emosi yang mendalam menggunakan ukuran gambar *extreme close up*. Teknik *continuity* yang digunakan pada film ini menggabungkan antara teknik kesinambungan waktu, ruang serta jenis *One Scene Three Shot Continuity Direction* yang bertujuan untuk menghasilkan alur cerita yang runtut dan logis sehingga mudah untuk dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan. Teknik *cutting* yang digunakan pada film air mata impian lebih banyak menggunakan teknik *cut in* yang bertujuan untuk memberikan detail pada objek atau adegan yang hendak ditampilkan.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat kelemahan, kekurangan, keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Peneliti merasa hal itu memang pantas terjadi sebagai pembelajaran peneliti dan penelitian yang selanjutnya.

Kendala teknis di lapangan yang secara singkat membuat peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Ketika memutuskan untuk memakai metode penelitian kualitatif, peneliti sadar akan banyaknya interaksi yang harus dibangun dengan terstruktur. Maka banyak waktu yang terbuang untuk

menjalani interaksi ini sehingga waktu yang semakin mendekati deadline tersebut dirasa kurang untuk membuat penelitian ini lebih baik.

Kurangnya fokus dalam mengerjakan penelitian ini, karena peneliti masih aktif di beberapa kegiatan diluar jam kuliah. Hal ini secara tidak langsung membuat peneliti sadar akan totalitas dalam melakukan penelitian dan juga hal lain yang penting dalam hidup.

Kurangnya bimbingan dalam mengerjakan penelitian ini sehingga hasilnya masih jauh dikatakan sempurna, karena suatu hal kalau tidak dikerjakan secara konsisten, maka hasil juga tidak mungkin diperoleh secara maksimal.

C. Saran

1. Saran untuk penulis naskah film kedepannya, agar lebih memperhatikan semua unsur-unsur estetika dari sebuah film yang akan diproduksi khususnya prinsip 5C teknik sinematografi, karena dari visual yang menarik akan mengajak penonton juga untuk tetap menonton film tanpa rasa bosan dan tetap mengikuti jalannya cerita sampai film itu selesai. Saran untuk kameramen agar lebih menguasai dan menerapkan prinsip 5C Teknik sinematografi dalam memproduksi film selanjutnya.

2. Harapannya hasil penelitian terhadap film pendek Air Mata Impian atau terhadap film-film yang lainnya akan lebih bervariasi. Dengan demikian, penelitian karya ilmiah yang dibuat oleh peneliti dapat memberi manfaat dan inspirasi pada peneliti selanjutnya.

Daftar Pustaka

Sumber Buku :

- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006
- Sobur, Alex. *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2004
- Fahrudin, Andi. *Dasar-dasar Produksi Televisi*, Jakarta: kencana prenatal group: 2012
- Siregar, Ashadi. *Menyingkap Media Penyiaran Membaca Televisi*, Yogyakarta, LP31, 2000
- Semedhi, Bambang. *Sinematografi-Videografi suatu pengantar*, Bogor: Gia Indonesia, 2001
- Brown, Blain. *Cinematography and Practice*, Oxford, Focal Press, 2001
- Prakosa, Gotot. *Pengetahuan Dasar Film Animasi*, Jakarta, Fakultas Film dan Televisi, 2010
- Djamal, Hidajanto dan Fachruddin Andi *Dasar-dasar Penyiaran: Sejarah, Organisasi, Operasional, dan Regulasi* edisi 2, Prenada Media, 2017
- Joseph V. Mascelli A.S.C., *The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)* ter. H.M.Y. Brian Jakarta: Yayasan Citra, 1987
- Liliweri, Alo. *Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2004
- Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Eneste, Pamusuk. *Novel dan Film*, Jakarta, Nusa Indah, 1989
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2014
- Sugioyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet ke-14 Bandung: Alfabeta, 2011
- Arikunto, Suharsini. *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi 2010, Yogyakarta: Rienika Cipta, 2010

Arikunto, Suharsini. *Metode Penelitian; Suatu Pendekatan Praktis, Edisi revisi IV*, Yogyakarta: Rieneka Cipta, 1998

Hariyadi, Sigit. *Modul Video Sebagai Media Bimbingan dan Konseling*, Semarang: Sigit Hariyadi:2011

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990

Undang-Undang Dasar, Surabaya: Pustaka Anugrah Harapan, 1992

Sumber Internet :

Duraisya, Baharur Rosyidi. *Educational Technology*. <https://bahrurrosyididuraisy.wordpress.com/research/sinematografi/>, diakses pada 22 Maret 2022.

Rusdi, Reza Iswahyudi. 2014, 10 April. *Tips N Tricks : Mengenal Istilah 5 C dalam Sinematografi*. <https://blogyounameit.wordpress.com/2014/04/10/tips-n-tricks-mengenal-istilah-5-c-dalam-sinematografi/>, diakses pada 22 Maret 2022.

haho.co.id. 2022, 7 Juli. *5 komposisi dasar teknik sinematografi*. <https://haho.co.id/media/tutorial/productioncrew/4-komposisi-gambar-teknik-sinematografi-yang-bikin-video-kamu-lebih-oke/> diakses pada 22 Maret 2022.

Wikipedia. 2022, 2 Februari. *Film Pendek* <https://id.wikipedia.org/wiki/Filmpendek>. diakses pada 23 Maret 2022

Wikipedia. 2022, 2 Februari. *Film Pendek* <https://id.wikipedia.org/wiki/Filmpendek> diakses pada 23 Maret 2022

Aditya, Key. 2019, 2 Juni. *Pahami Komposisi Dalam Foto Landscape [video]*. youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Cs_RkbEKTZ8 diakses pada 17 Juni 2022

Sumber Lain :

Arsip dan dokumentasi Multimedia Darussalam, 2022

Depdikbud, 2005



مؤسسة المهذبون للتحقيق والدراسات
KABID KOMUNIKASI DAN PUBLIKASI
YAYASAN PONDOK PESANTREN DARUSSALAM

MENTERI HUKUM DAN HAM RI NO : AHU- 4237.AH.01.04. Tahun 2010

website : www.blokagung.net e-mail : ponpes.darussalam@yahoo.com

UNIT PENDIDIKAN PESANTREN PUTRA PUTRI, TAHFIDZ, MADRASAH DINIYAH, MUADALAH, PESANTREN KANAK-KANAK, TPQ, PAUD, TK, SD, MTs, SMP, SMA, SMK, MA, I'AIDA, AKO DAN MA'HAD ALY

Alamat : Blokagung 02/IV, Karangdoro Tegalsari Banyuwangi Jawa Timur 68491 Telp. (0333) 846972, Fax. (0333) 846973 HP. 0812 4928 1331, 0852 8899 1951

SURAT KETERANGAN

Nomor : 31.78/084/KOMPUB/VI/2022

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **DANIE FARHANIE**
Jabatan : Ketua Multimedia
Pondok Pesantren Darussalam Blokagung

Mencerangkan dengan sebenarnya bahwa, saudara yang namanya tercantum dibawah ini benar-benar telah melaksanakan penelitian di Multimedia Pondok Pesantren Darussalam Blokagung, sebagai tugas akhir untuk penyusunan skripsi dengan judul "*Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian Karya Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi*" :

Nama : **KHOTIB IBRAHIM**
TTL : **Banyuwangi, 23 Maret 2000**
NIM : **18121110013**
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI)
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam (KPI)
Alamat : Dsn. Sumberkembang Timur Rt. 005 Rw. 001 Ds. Karangmulyo
Kec. Tegalsari Kab. Banyuwangi

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Blokagung, 22 Juni 2022

Ketua Multimedia Pondok Pesantren
Darussalam Blokagung

DANIE FARHANIE

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Khotib Ibrahim

NIM : 18121110013

Program : Sarjana Strata Satu (S1)

Institusi : FDKI IAI Darussalam

Dengan sungguh – sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Banyuwangi,



Saya yang menyatakan,
NIM. 18121110013

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 6/21/2022 10:59:59 AM

Analyzed document: SKRIPSI KHOTIB IBRAHIM.docx Licensed to: Aster Putra

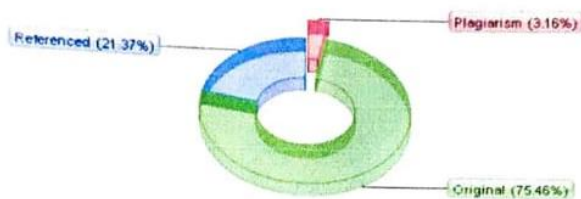
Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

Check type: Internet Check

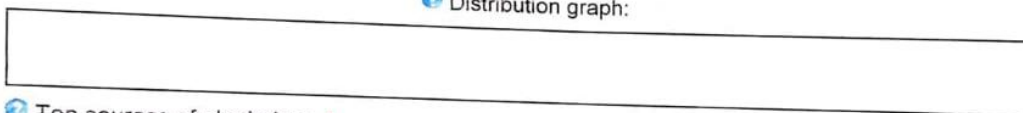
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 4

- 2% 198 1. <https://123dok.com/document/qo589jyy-metode-dakwah-hikmahkh-dahlan-metode-dakwah-hikmah-dahlan.html>
- 2% 168 2. <https://mikhailsadsa.blogspot.com>
- 2% 134 3. <https://docplayer.info/142970425-Director-of-photography-dokumentasi-acara-di-pl-koen-cinema-indonesia-kerja-praktik-program-studi-div-komputer-multimedia.html>

Processed resources details: 31 - Ok / 10 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

IAIDA

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

TERAKREDITASI

BLOKAGUNG - BANYUWANGI

Alamat : Pon. Pes. Darussalam Blokagung 02/W Karangdoro Tegalsari Banyuwangi Jawa Timur - 60491 Telp. (0333) 847459, Fax. (0333) 846221, Hp: 085258405333, Website: www.iaida.ac.id-Email: iaideblokagung@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khotib Ibrahim

NIM : 18121110013

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul Skripsi : Teknik Sinematografi Film Pendek
Air Mata Impian Karya Multimedia
Darussalam

Pembimbing : Agus Baihaqi, S.Ag., M.I., Kom

No.	Topik Pembahasan	Tanggal	Tanda Tangan Pembimbing
1	evaluasi judul & abstrak	14-5-2022	
2	kelebihan & kekurangan		
3	penyempurnaan keabsahhan & keorisinalitas	23-3-2022	
4	Kelebihan & kekurangan	27-7-2022	
5	penyempurnaan keabsahhan & keorisinalitas		
6	penyempurnaan keabsahhan & keorisinalitas	20-6-2022	
7	kelebihan & kekurangan	22-6-2022	
8			
9			
10			
11			
12			

Blokagung.....2022

Ketua Prodi
Komunikasi Dan Penyiaran Islam

M. ASKUR, S.Sos.I, MH
NIPV. 3150505078101

DOKUMENTASI



Wawancara dengan Bapak Asngadi Rofiq, penanggung jawab Multimedia Darussalam dan juga Ketua Pers Darussalam Blokagung tahun 2008.



Wawancara dengan Ahmad Qusyairi, penulis naskah sekaligus sutradara film air mata impian.



Wawancara dengan A. Faiq Al Fawwaz kameraman film air mata impian.

BIODATA PENULIS



Khotib Ibrahim dilahirkan di Banyuwangi pada tanggal 23 Maret 2000, anak keempat dari empat bersaudara pasangan Bapak H. Thohir dan Ibu Qudsiyah. Alamat Dsn. Sumberkembang Timur RT.005/RW.001, Ds. Karangmulyo, Kec. Tegalsari, Kab. Banyuwangi,

Jawa Timur. Hp. 085339034447, email khotibibrahim23@gmail.com. Pendidikan dasarnya telah ditempuh di SDN 7 Kebondalem Bangorejo dan lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan jenjang sekolah menengah pertamanya di Mts Al Amiriyyah Blokagung, tamat pada tahun 2015 dan melanjutkan jenjang sekolah menengah atasnya di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung yakni di SMK Darussalam Blokagung tamat pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan studi di Institut Agama Islam Darussalam dengan mengambil Progam studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Selama di Pondok Pesantren penulis juga aktif sekolah di Madrasah Diniyyah Al Amiriyyah. Sebagai mahasiswa, penulis juga mengikuti kegiatan kemahasiswaan baik ekstra kampus seperti PMII maupun intra kampus seperti HMPS. Selama menimba ilmu di pesantren, penulis juga anggota di Multimedia Pondok Darussalam Blokagung Banyuwangi.