

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kajian Teori.

Menurut Karlinger, teori adalah himpunan konstruk (konsep), definisi, dan proposisi yang mengemukakan tentang pandangan sistematis gejala dengan menjabarkan hubungan diantara dua variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut.¹⁰

Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa konsep teoritis berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, guna untuk melihat dan menjabarkan relasi antar variabel dalam penelitian ini.

Fungsi teori sebagai pisau analisis, membantu periset untuk memaknai data, dimana seorang periset tidak berangkat (dilandasi) dari suatu jenis teori tertentu. Teori membantu memperkuat interpretasi periset sehingga dapat diterima sebagai kebenaran bagi pihak lain.¹¹

1. Analisis Isi

Analisis isi pesan dan pengolahan pesan atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isi perilaku komunikasi yang terbuka dari komunikator yang dipilih. Ini sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti lakukan, dimana pada penelitian ini penulis tidak bermaksud untuk menguji hipotesis atau variabel tertentu, namun penulis ingin mendeskripsikan secara detail mengenai penggunaan teknik-teknik mengenai sinematografi dalam film Amelis ini. Hal ini juga di harapkan dapat membantu penulis untuk melihat pesan apa yang ingin disampaikan oleh Derry Prananda selaku sutradara dalam film ini dengan melihat pada teknik apa saja yang paling sering

¹⁰ Jalaludin Rahmat. *Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2004) , 6

¹¹ Rachmad Kriyantono , *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran* . (Jakarta: Kencana,2007), 46

digunakan, karena tentu ada alasan tersendiri mengapa dia menggunakan lebih banyak teknik tertentu dalam film ini.¹²

Pada penelitian ini menggunakan analisis isi kualitatif. Altheide mengatakan bahwa analisis isi kualitatif disebut pula sebagai *Ethnographic Content Analysis* (ECA) yaitu perpaduan analisis isi objektif dengan observasi partisipan. Artinya istilah ECA, yaitu periset berinteraksi dengan material-material dokumentasi atau bahkan melakukan wawancara mendalam sehingga pernyataan-pernyataan yang spesifik dapat diletakkan pada konteks yang tepat untuk dianalisis. Yang diperlukan suatu analisis isi yang lebih mendalam dan detail untuk memahami produk isi media dan mampu menghubungkan dengan konteks sosial yang terjadi sewaktu pesan dibuat. Karena semua pesan (teks, simbol, gambar, dan sebagainya) adalah produk sosial dan budaya masyarakat.

Beberapa tujuan analisis isi yaitu: pertama, analisis yang dipakai untuk menggambarkan pesan dari sumber yang sama tetapi dalam waktu yang berbeda. Kedua, analisis isi dipakai untuk melihat pesan pada situasi yang berbeda. Ketiga, analisis isi dipakai untuk melihat pesan pada khalayak yang berbeda. Dan keempat, analisis isi dipakai untuk melihat pesan dari komunikator yang berbeda. Dan ada beberapa yang harus diperhatikan oleh periset adalah:¹³

- a) Isi (content) atau situasi sosial seputar dokumen (pesan/teks) yang diriset.
- b) Proses atau bagaimana suatu produk media/isi pesannya dikreasi secara aktual dan diorganisasikan secara bersama.
- c) Emergence yakni pembentukan secara gradual/bertahap dari makna sebuah pesan melalui pemahaman dan interpretasi. Di sini periset menggunakan dokumen atau teks untuk membantu memahami proses dan makna dari aktivitas-aktivitas sosial.

¹² Rachmat Kriyantono, *Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), .232-233

¹³ Rachmat Kriyantono, *Teknik Penelitian Komunikasi*, (Jakarta: Perdana Media Group, 2006), 25-252

2. Sinematografi

a. Pengertian Sinematografi

Sinematografi/*cinematography* terdiri dari dari dua suku kata yaitu *cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani, *kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Jadi sinematografi bisa di artikan menulis dengan gambar yang bergerak.¹⁴

Teknik sinematografi juga merupakan tahapan cara/metode yang digunakan untuk mengambil gambar agar penonton mudah untuk menangkap makna/pesan yang ingin disampaikan melalui sebuah gambar. Kita seharusnya bisa selalu menampilkan gambar yang menarik, mempunyai arti atau dengan kata lain, gambar kita harus mampu berbicara/*thinkthat every picture as statemen*.¹⁵

b. Sinematografi Dalam Film

Film biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Dalam membuat film memiliki beberapa aspek guna mendukung terjadinya proses komunikasi. Sehingga film memiliki disiplin ilmu yang dikenal dengan nama sinematografi (*cinematography*). Di dalam kamus TELETALK yang disusun oleh Peter.

Himawan pratista mengungkapkan dalam sebuah ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan melainkan bagaimana mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil, seperti jarak ketinggian sudut, lama pengambilan, dan lain-lain. Hal ini menjelaskan bahwa unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera atau film, framing, dan durasi gambar. Framing dapat diartikan sebagai pembatasan gambar oleh kamera, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan atau menjelaskan objek tertentu secara

¹⁴ Sarwo Nugroho, S.Kom,M.Kom, *Teknik Dasar Videografi*, (Yogyakarta: CV ANDI OFFSET 2014), 11

¹⁵ Bambang Semedhi, *SINEMATOGRAFI-VIDEOGRAFI Suatu Pengantar*, (Bogor: Ghalia Indonesia;2011), 47

detail, dengan mengupayakan wujud visual film yang tidak terkesan monoton.¹⁶

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C yang perlu di perhatikan agar pengambilan teknik sinematografi yang akan dilakukan harus mempunyai nilai siematik yang baik, adapun unsur-unsur yang mengatur maksud *shot* serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film, yaitu:¹⁷

a) *Composition* (komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik dan menonjol serta bisa mendukung alur cerita. 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 Andi fachruddin seperti yang ditulis dalam bukunya, mengatakan bahwa komposisi gambar adalah pengaturan/penataan dan penempatan unsur-unsur gambar kedalam *frame* (bingkai) gambar. Komposisi gambar harus memperhatikan faktor keseimbangan, keindahan, ruang dan warna dari unsur-unsur gambar serta daya tarik tersendiri. Unsur-unsur gambar (*visual element*) dalam komposisi merupakan apa saja yang dilihat oleh mata/lensa kamera kita, pada suatu kejadian/pemandangan.¹⁸

Sedangkan *framing* merupakan penempatan unsur-unsur gambar ke dalam *frame* yang bertujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta terpenuhinya unsur keseimbangan *frame* kiri, kanan, atas dan bawah dalam pengelompokan, yaitu:¹⁹

1. The Rule of Thirds (The Golden Mean).

Pedoman dalam penempatan unsur-unsur gambar dalam *frame* yang dibagi atas tiga bagian secara vertikal dan tiga bagian secara horizontal.

¹⁶Bambang semedhi, *SINEMATOGRAFI-VIDEOGRAFI suatu pengantar*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2001), 31-32

¹⁷ *Ibid*, 43

¹⁸ Andi Fahrudin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi, Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Documenter, dan Teknik Editing*, (Jakarta: Kencana, 2012) , 152

¹⁹ *Ibid*, 152

Perpotongan garis vertikal dan horizontal merupakan titik perhatian pemirsa dalam menyaksikan suatu adegan (gambar/cerita). *Interest point of object* (pusat perhatian) sebaiknya ditempatkan pada titik-titik perpotongan tersebut.

Ketika sedang *shooting*, komposisi gambar yang akan diambil agar tercapai *golden mean* tentu beragam. Pada objek orang, mata berada pada posisi $1/3$ *frame* bagian atas. Kondisi panorama/pemandangan batas cakrawala berada $2/3$ *frame* bagian bawah. Adapun posisi dua orang yang melakukan percakapan atau aktivitas tertentu, posisi *golden mean* berada di tengah-tengah antara dua orang tersebut.

2. *Walking Room/ Lead Room*

Ruang yang menunjukkan arah jalan objek sampai tepi *frame*, ruang depan lebih luas dua kali dibanding ruang belakang (30-50%). Teknik pengambilan gambar dengan memberikan sisa jarak ketika seseorang bergerak ke arah tertentu. Tanpa memperhatikan *walking room*, objek gambar orang akan tampak terhalangi atau berhenti di layar televisi.

3. *Looking Room/ Nose Room*

Jarak pandang objek ke depan dengan perbandingan dua bagian depan satu bagian belakang (30-50%). Ketika objek gambar melihat atau menunjuk ke satu arah, harus tersedia ruang kosong pada arah yang dituju. Pengambilan gambar tanpa *looking room* akan terlihat janggal dan tidak seimbang.

4. *Head Room.*

Teknik pengambilan gambar ini, ruang dari atas kepala sampai tepi atas *frame*, ruang bagian ini seperempat dari kepala objek. Ruang kosong yang berada di atas kepala harus seimbang dengan tepi layar televisi. Bila ruang kosong terlalu banyak, yakni jarak antara ujung kepala dengan tepi atas layar televisi terlalu luas, maka gambar tampak tidak seimbang. Sehingga objek akan tampak tidak seimbang. Sehingga objek akan tampak tenggelam di layar televisi dan gambar tidak nyaman dilihat.

5. *Aerial Shot*.

Pengambilan gambar daratan dari udara dengan meletakkan posisi kamera pada pesawat udara. Fungsi pengambilan gambar ini untuk melihat suasana di bawah daratan secara menyeluruh dan leluasa. Biasanya digunakan sebagai kebutuhan gambar program gambar berita, pertandingan olahraga yang melibatkan banyak orang atau menggambarkan suasana bencana alam.

6. *Establishing Shot (ES)*

Pengambilan *shot* yang menampilkan keseluruhan objek ditambah dengan ruang disekitarnya sebagai pemandangan atau suatu tempat untuk memberi *orientasi* di mana peristiwa atau bagaimana kondisi adegan itu terjadi.

7. *Point of View (POV)*.

Teknik pengambilan gambar yang menghasilkan arah pandang pelaku atau objek utama dalam *frame*.

8. *Object in Frame*

Pengambilan gambar orang/pemain oleh kamera dalam satu *frame* dengan mengabaikan *shot size* orang tersebut. Ada pun beberapa istilah pengambilan gambarnya, yaitu *one shot*, *two shot*, *three shot* dan *groub shot*.

b) *Angle shot*

Merupakan sudut pengambilan gambar oleh kamera pada suatu objek. Sudut pengambilan ini secara garis besar dibagi menjadi 3 bagian sesuai motivasi yang dihasilkan yaitu.²⁰ Yaitu :

1. *Normal angle/eye angle*.

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

²⁰ *Ibid* , 151

2. *High angle.*

Pengambilan ini menggunakan sudut yang lebih tinggi dari mata objek, dan dapat menimbulkan kesan yang setara dengan objek. Dalam sudut ini juga ada yang disebut dengan *bird angle*, yang menampilkan sudut yang sangat jauh dari sudut mata objek.

3. *Low 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.

c) **Ukuran Shot/ Type Shot.**

Ukuran *Shot* 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,²¹ sebagai berikut:

1. *Close Up Shot* (CU)

Ukuran *shot* terbesar dengan motivasi untuk menonjolkan detail dari ekspresi wajah objek.²²

a. *Ekstream Close Up.*

Menampilkan detail dari salah satu organ tubuh dari objek seperti mata atau mulut.

b. *Close Up* (CU).

Menampilkan bagian wajah dari atas rambut hingga bawah dagu, berbeda dengan sedikit dengan *big close up* yang hanya pada ekspresi wajah *close up* dapat memperlihatkan gerakan dari rambut objek.

²¹ Bambang Semedhi, *Sinematografi-videografi: suatu pengantar*, (Bogor:Ghalia Indonesia,2011), 51

²² *Ibid*, 55

c. *Medium Close Up* (MCU)

Menampilkan bagian dari atas rambut hingga dada dari objek. Dengan demikian *shot* pada ekspresi objek tapi juga dapat melihat pergerakan wajah dan bahu objek.

2. *Medium Shot* (MS)

Ukuran *shot* dengan motivasi untuk melihat gesture tubuh dari si objek. Ukuran gambar ini juga memisahkan ukuran gambar *close up* dengan *long shot*.²³

a. *Medium shot* (MS)

Menampilkan bagian atas kepala hingga ke pinggang, sehingga pada *shot* ini yang menjadi fokus adalah pergerakan dari badan bagian atas objek seperti tangan.

b. *Knee Shot* (KS)

Menampilkan bagian atas kepala hingga lutut dari objek, berbeda sedikit dari *medium shot*, *shot* ini menambahkan pergerakan arah jalan dari yang dapat dilihat dari lutut objek.

3. *Long Shot* (LS)

Ukuran *shot* terkecil dengan motivasi untuk memperlihatkan situasi dari keadaan sekitar *object*, bahkan cenderung menghiraukan *object*.²⁴

a. *Full Shot* (FS)

Menampilkan bagian atas kepala hingga bawah kaki dari objek. Pada *shot* ini motivasi yang ditampilkan adalah pergerakan dari keseluruhan badan objek.

b. *Long Shot* (LS).

Menampilkan *shot* terkecil dengan motivasi untuk memperlihatkan situasi dari keadaan sekitar objek, bahkan cenderung menghiraukan objek.

c. *Ekstream Long Shot*

Menampilkan keseluruhan pemandangan dan tidak fokus bahkan tidak memperlihatkan objek.

²³ *Ibid*, 55

²⁴ *Ibid*, 55

d) *Continuity* (kesinambungan gambar)

Continuity adalah teknik penggambungan/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*. Adapun beberapa bentuk *continuity* yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur dan memeberikan makna yang berdampak efektif bagi pemirsa.²⁵

a. One scene three shot contiunity direction.

Penggambungan/kesinambungan gambar dalam satu *scene* yang terdiri dari tiga *shot* dengan *contiunity* dari gambar fokus objek OSS, dilanjutkan OSS lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis.

b. Three shot continuity action, two objek one moment.

Penggambungan/kesinambungan gambar yang menyajikan aksi dua objek yang sedang beraktivitas dengan *backround* statis pada suatu *moment*. *Continuity* yang menggambarkan tiga *shot* dalam satu *scene* tanpa pergerakan kamera untuk merekam *action object* yang seluruhnya stabil *shot*.

c. Three shot continuity direction

Continuity yang digunakan untuk memperjelas dialog yang sedang berlangsung. Biasanya pada acara *talkshow* distudio. Relisasinya menghubungkan *front middle left side*, *long shoot*, 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

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

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.

e) **Cutting (Editing)**

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*.²⁶

1. *Jump cut*, suatu pergantian *shot* dimana kesinambungan waktunya terputus karena loncatan dari satu *shot* ke *shot* berikutnya yang berbeda waktunya.
2. *Cut in*, suatu *shot* yang disisipkan pada *shot* utama (*master shot*) dengan maksud untuk menunjukkan detail.
3. *Cut away*, suatu *shot* yang di ambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari *shot* utama.
4. *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.
5. *Cut on movement*, sambungan *shot* dari suatu objek yang bergerak ke arah yang sama, dengan latar belakang yang berbeda.
6. *Cut rhyme*, pergantian *shot* atau adegan dengan loncatan ruang dan waktu pada kejadian yang (hampir) sama dalam suasana yang berbeda.

c. **Ciri-ciri Sinematografi sebagai film**

Kriteria film yang merupakan bagian dari sinematografi berbeda dengan karya sinematografi lainnya seperti video dan sebagainya. Film-film

²⁶ *Ibid*, 163-164

yang bermutu atau film yang dapat dikatakan sebagai film memiliki kriteria sebagai berikut²⁷ :

1) Memiliki Tri Fungsi Film

Fungsi film adalah hiburan, pendidikan, dan penerangan. Filmnya sendiri sudah merupakan sebuah film. Orang menonton film tentunya untuk mencari hiburan, apakah film itu membuat tertawa, bercucuran air mata, atau membuat gemetar ketakutan. Kalau saja film ini membawa pesan yang sifatnya mendidik atau memberikan penerangan, barangkali dapat dinilai sebagai memenuhi segala sesuatu unsur film bermutu.

2) Konstruktif

Film yang bersifat konstruktif adalah kebalikan dari yang bersifat destruktif, yakni film dimana perilaku si aktor atau aktris serba negative yang bisa ditiru oleh masyarakat terutama muda mudi. Andai kata sebuah film tidak mempertontonkan adegan-adegan seperti itu barang kali dapat dikatakan sebagai sebuah untuk lain dari film yang bermutu.

3) Artistik, Etis, dan Logis

Film memang harus artistik, itulah sebabnya film sering disebut hasil seni. Kalau saja sebuah film membawakan cerita yang mengandung etika, lalu penampilannya memang logis, film seperti itu dapat dinilai sebagai film yang memenuhi kriteria ketiga dari film yang bagus.

4) Persuasif

Film yang bersifat persuasif adalah film yang ceritanya mengandung ajakan secara halus, dalam hal ini sudah tentu ajakan berpartisipasi dalam pembangunan, "*nasional ang character building*" yang sedang dilancarkan pemerintah.

²⁷ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2003), 226-227.

3. Film

Menurut UU No. 18 Tahun 1992 tentang perfilman, menyebutkan bahwa film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dan dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, poses elektronik, dan proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau di tayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya²⁸

Sedangkan Menurut Gatot Prakoso film adalah susunan gambar yang ada dalam seluloid kemudian diputar dengan menggunakan teknologi proyektor yang menawarkan nafas demokrasi dan bisa ditafsirkan dalam berbagai makna.²⁹

a. Jenis-Jenis Film

Adapun jenis-jenis film adalah sebagai berikut:³⁰

1. Film Dokumenter (*Documentary Dilms*)

Dokumenter merupakan sebutan pertama yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekita tahun 1890-an. Grierson berpendapat bahwa dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas. Sekalipun Grierson mendapat tentangan dari berbagai pihak, pendapatnya tetap relevan sampai saat ini. Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

²⁸ Ahmad Toni dan Rafki Fachrizal, *Studi Semiotika pada Film Dokumenter 'The Look of Silence: Senyap'*. Jurnal Komunikasi Vol 11, Nomor 2, April 2017. Hlm 138

²⁹ *Ibid*, 138.

³⁰ Heru Effendy, *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser, Edisi Kedua*, (Jakarta: Penerbit Erlangga 2002) 3-4

Di Indonesia, produksi film dokumenter untuk televisi dipelopori oleh televisi pertama kita televisi Republik Indonesia (TVRI). Beragam film dokumenter tentang kebudayaan, flora dan fauna Indonesia telah banyak dihasilkan di TVRI. Memasuki era televisi swasta tahun 1990, pembuatan film dokumenter tidak dimonopoli TVRI. Semua televisi swasta menayangkan program film dokumenter, baik yang diproduksi sendiri maupun yang dibeli dari sejumlah rumah produksi.

2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa/mahasiswi jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Jenis film inilah yang menjadi bahan penelitian, film yang berdurasi 05:32 menit dan hanya memiliki 3 *scene*.

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90 sampai 100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves*, bahkan berdurasi 120 menit. Film-film produksi india yang cukup banyak beredar di Indonesia, rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

B. Kajian Terdahulu.

1. Penelitian terdahulu Skripsi tentang “Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini”. Penelitian tersebut fokus terletak pada teknik sinematografi dalam film “Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini” oleh **Izar Yuwandi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2018**. Metode yang digunakan adalah deskriptif, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Persamaanya dalam penelitian ini juga meneliti mengenai teknik sinematografi yang ditampilkan dalam sebuah film, sementara perbedaannya pada penelitian ini film yang menjadi objek penelitian memiliki dua film, yaitu “Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini”, sementara yang di jadikan objek penelitian oleh penulis hanya satu film yaitu “Amelis”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa perbedaan sinematografi kedua film tersebut mempunyai dua perbedaan masing-masing yaitu: 1). lighting dan Warna. 2). frame dan angle dalam memvisualkan gambar . Hal ini sangat bergantung pada pemahaman masing-masing sutradara terhadap sinematografi.³¹

2. Penelitian terdahulu skripsi tentang “Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Dewijck”. Penelitian tersebut fokus terletak pada teknik sinematografi dalam film "Tenggelamnya Kapal Van Dewijck" oleh **Dedy Irawan Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016**. Penelitian tersebut fokus terletak pada teknik sinematografi dalam Film “Tenggelamnya Kapal Van Dewijck”. Metode yang digunakan adalah deskriptif, dengan menggunakan pendekatan

³¹ Izar Yuwandi. *Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim Dan Dilarang Mati Di Tanah Ini*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2018

kualitatif. Persamaanya dalam penelitian ini juga meneliti mengenai teknik sinematografi yang ditampilkan dalam sebuah film, sementara perbedaannya pada penelitian ini film yang menjadi objek penelitian yaitu “Tenggelamnya Kapal Van Dewijck”, sementara yang di jadikan objek penelitian oleh penulis hanya satu film yaitu “Amelis”. Hasil penelitian ini adalah penggunaan tiga sudut pengambilan gambar yaitu sudut pandang kamera *objektif*, *subjektif* dan *point of view*. *Angle camera* yang sering digunakan adalah *eye level angle* yaitu untuk memberikan kesan psikis netral. Dan penggunaan komposisi adalah komposisi dinamis. Serta *cutting continuity* yang sering digunakan dan menggunakan *continuity* waktu.³²

3. Penelitian terdahulu skripsi tentang “Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Nilai-Nilai Agama Islam Pada Film 99 Cahaya Di Langit Eropa”. Penelitian tersebut fokus terletak pada teknik sinematografi dalam film “99 Cahaya Di Langit Eropa” oleh **Rio Ernaldo Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2017**. Metode yang digunakan adalah deskriptif, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Persamaanya dalam penelitian ini juga meneliti mengenai teknik sinematografi yang ditampilkan dalam sebuah film, sementara perbedaannya pada penelitian ini film yang menjadi objek penelitian yaitu “99 Cahaya Di Langit Eropa”, sementara yang di jadikan objek penelitian oleh penulis yaitu film “Amelis”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa teknik sinematografi yang sering digunakan adalah tipe *angle objektif*, *eye level angle*, *medium close up* dan *camera movement still*. Adapun hasil analisis gambar yang dipilih

³² Dedy Irawan. *Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Dewijck*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016

yang menunjukkan nilai-nilai agama Islam yaitu aqidah, nilai syariah, dan nilai akhlak.³³

4. Penelitian terdahulu skripsi tentang “Analisis isi Sinematografi Dalam Videoklip The Nights Karya Avicii”. Penelitian tersebut fokus terletak pada teknik sinematografi dalam videoklip “The Nights Kayra Avicii” oleh **Ibnu fadlillah Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2018**. Metode yang digunakan adalah deskriptif, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Persamaanya dalam penelitian ini juga meneliti mengenai teknik senimatografi yang ditampilkan dalam sebuah film, sementara perbedaannya pada penelitian ini film yang menjadi objek penelitian yaitu videoklip “The Nights Kayra Avicii” dan menggunakan metode penelitian kuantitatif, sementara yang di jadikn objek penelitian oleh penulis adalah film yaitu “Amelis” dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada indikator *type shot*, teknik yang paling banyak digunakan adalah *type long shot* dengan persentase 47,48%, pada indikator *angle shot*, yang paling banyak digunakan adalah *eye angle* dengan pesentase 59%, pada indikator *camera movemant*, pergerakan yang statis merupakan pergerakan yang paling sering muncul dengan persentase 57,69% dan pada *object movemant* yang paling banyak muncul pada videoklip adalah *follow shot* dengan persentase 49,38% dengan demikian kesimpulan yang peneliti temukan pada videoklip bahwa Kramer ingin

³³ Rio Ernaldo. *Teknik Seinematografi Dalam Menggambarkan Nilai-Nilai Agama Islam Pada Film 99 Cahaya Di Langit Eropa*. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2017

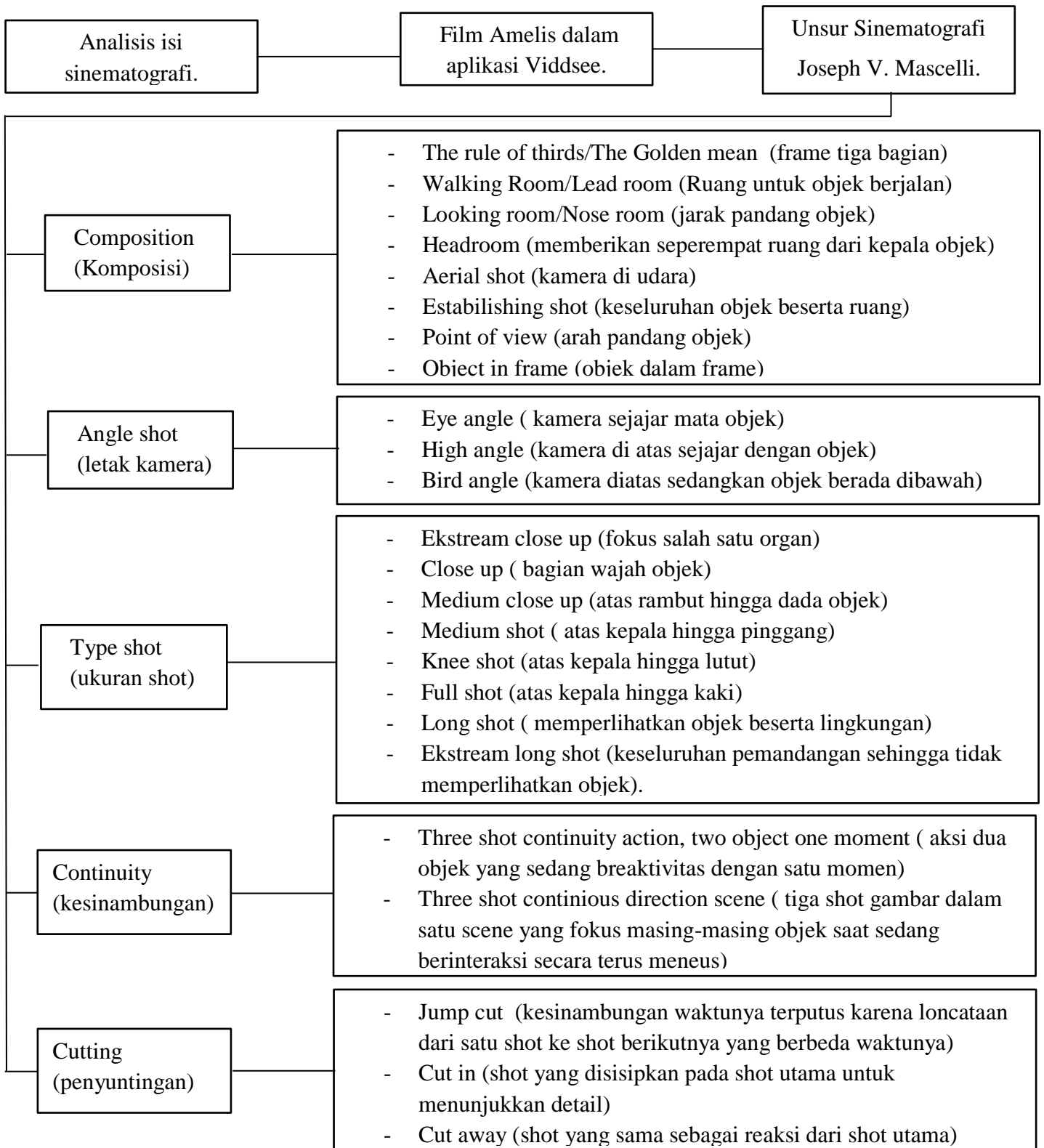
fokus melihatkan kegiatan dari *object* beserta dengan keadaan lingkungan *object* itu sendiri.³⁴

C. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir adalah suatu model yang menerangkan bagaimana hubungan suatu teori dengan faktor-faktor penting yang telah diketahui dalam suatu masalah tertentu. Kerangka pemikiran berisi tentang peta konseptual bagaimana alur peneliti berfikir dalam penelitian ini. Berikut bagan yang menjelaskan kerangka berfikir peneliti:

³⁴ Ibnu fadlillah. *Analisis isi Sinematografi Dalam Videoklip The Nights Karya Avicii*”. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2018.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Sumber data: *Olahan Peneliti.*

Berdasarkan Kerangka berfikir diatas dikatakan bahwa penelitian ini berguna untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan dalam rumusan masalah, agar dapat memenuhi tujuan penelitian. Bagaimana analisis sinematografi pada film Amelis di Vidsee Juree Award 2018. Penelitian ini menganalisis tentang sinematografi, sinematografi merupakan sebagai ilmu yang mempelajari tentang teknik atau seni dalam pengambilan gambar gerak (pembuatan film), pada film Amelis, peneliti ingin mencari tahu bagaimana teknik sinematografi yang digunakan. film Amelis merupakan film fiksi yang ditayangkan pada aplikasi Vidsee, yaitu aplikasi yang dibuat khusus untuk film dokumenter dan film fiksi, Vidsee menjadi etalase dan medium penting bagi para sineas mengenalkan karya-karyanya kepada publik lebih luas.

Untuk menganalisis sinematografi dalam film Amelis di Vidsee Juree Awards, peneliti menggunakan teori dari Joseph V. Mascelli A.S.C yang memiliki 5 unsur yaitu:

1. *Composition* (komposisi) terdiri dari: *The rule of thirds/ golden mean* (frame tiga bagian), *Walking room/lead room* (Ruang untuk berjalan), *Looking room/nose room* (jarak pandang objek), *Headroom* (seperempat ruang dari kepala objek), *Aerial shot* (kamera di udara), *Establishing shot* (keseluruhan objek beserta ruang), *Point of view/POV* (arah pandang objek) , *Object in frame* (objek dalam frame).
2. *Angle shot* (letak kamera) terdiri dari: *Eye Angle* (kamera sejajar dengan mata), *High Angle* (kamera di atas sejajar dengan objek), *Bird Angle* (kamera di atas, sedangkan objek berada di bawah).
3. *Type shot* (ukuran shot) yang terdiri dari: *Extream close up* (fokus salah satu organ), *Close up* (bagian wajah objek), *Medium close up* (atas rambut hingga pinggang), *Medium shot* (atas kepala hingga pinggang), *Knee shot* (atas kepala hingga lutut), *Full shot* (atas kepala hingga kaki), *Long shot* (memperlihatkan objek beserta lingkungan), *Extream long shot* (keseluruhan pemandangan sehingga tidak memperlihatkan objek).
4. *Continuity* (kesinambungan) terdiri dari: *Three shot continuity action*, *two object one moment* (aksi dua objek yang sedang beraktivitas dengan satu

momen), *Three shot continuous direction scene* (tiga shot gambar dalam satu scene yang fokus masing-masing objek saat sedang berinteraksi secara terus-menerus)

5. dan *cutting* (penyuntingan) terdiri dari *jump cut* (kesinambungan waktunya terputus karena loncatan dari satu shot berikutnya yang berbeda waktunya), *cut in* (shot yang disisipkan pada shot utama untuk menunjukkan detail) dan *cut away* (shot yang sama sebagai reaksi dari shot utama).