



**KREATIVITAS VIDEOGRAFER ABDUL GAFAR STUDIO
DALAM MEMPRODUKSI VIDEO CINEMATIC**



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

IKHLASUL IDRIS FARGHANI

NIM 11740314006

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

2022

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, persidangan, administrasi, pengajaran, atau ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

Pekanbaru, 20 April 2021.

Hal : Naskah Riset Proposal

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-
Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi petunjuk serta mengadakan perubahan seperlunya, maka kami selaku Dosen Pembimbing menyetujui bahwa Naskah Riset Proposal Saudara IKHLASUL IDRIS FARGHANI Nomor Induk Mahasiswa 11740314006 pada Program Studi Ilmu Komunikasi dengan judul "KREATIVITAS VIDEOGRAFER ABDUL GAFAR STUDIO DALAM MEMPRODUKSI VIDEO CINEMATIC " untuk diajukan pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikianlah surat ini dibuat, atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.
Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui :
Pembimbing,

Mustafa, M. Ikom
NIP./NIK.130 417 024



**KREATIVITAS VIDEOGRAFER ABDUL GAFAR STUDIO DALAM
MEMPRODUKSI VIDEO CINEMATIC**

Disusun Oleh:

IKHLASUL IDRIS FARGHANI

11740314006

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 20 April 2021.

Pembimbing,

Mustafa, M. Ikom
NIP./NIK.130 417 024

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.
NIP. 196911181996032001



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

🕌 PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Ikhlasul Idris Farghani
NIM : 11740314006
Judul : Kreativitas Videographer Abdul Gafar Studio dalam Memproduksi Video Cinematic

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 12 Januari 2022

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



19 Januari 2022

Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 1981118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua / Penguji I,

Edison, M.L.Kom
NIK. 130 417 082

Sekretaris / Penguji II,

Dewi Sukartik, M.Sc
NIK. 130 311 019

Penguji III,

Yantos, S.I.P, M.S.i
NIP. 19710122 200701 1 016

Penguji IV,

Julis Supriani, M.L.Kom
NIK. 130 417 019



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: lain-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : IKHLASUL IDRIS FARGHANI
NIM : 11740314006
Judul : Kreativitas Videografer Abdul Gafar Studio Dalam Memproduksi Video Cinematic

Telah Diseminarkan Pada:

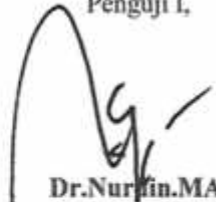
Hari : SELASA
Tanggal : 29/ JUNI/ 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

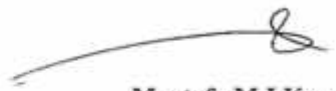
Pekanbaru, 29.....Juni.... 2021.

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,


Dr.Nurfin.MA
NIP/NIK 19660620 200604 1 015

Penguji II,


Mustafa,M.I.Kom
NIP/NIK 130417024



Pekanbaru, 02 Desember 2021

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-

Tempat:

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Ikhlasul Idris Farghani
NIM : 11740314006
Judul Skripsi : Kreativitas Videografer Abdul Gafar Studio dalam Memproduksi Video Cinematic

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Mustafa, M.I.Kom
NIK. 130417024

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kata kunci

ABSTRAK

- : Ikhlasul Idris Farghani
- : Ilmu Komunikasi
- : **Kreativitas Videografer Abdul Gafar Studio dalam Memproduksi Video Cinematic**

Dunia videografi *cinematography* merupakan hal yang sangat penting didalam pembuatan videonya yang mampu menghasilkan seni yang indah. Riset ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana kreativitas *videographer* Abdul Gafar Studio Pekanbaru dalam memproduksi video *cinematic*. Riset ini menggunakan desain metode penelitiannya menggunakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Temuan dalam riset ini menunjukkan bahwa *videografer* mempunyai lima unsur yang digunakan *videographer* Abdul Gafar Studio Pekanbaru diantaranya: *Pertama, composision* (komposisi) terdiri dari, *head room, nose room/looking room, walking room*. *Kedua, angle shot* (sudut pandang kamera) terdiri dari, *normal angle, low angle, high angle, eye level*. *Ketiga, type shoot* (ukuran gambar) terdiri dari, *close up, extreme close up, medium close up, medium shoot, full shoot*. *Keempat, continuity* (kesinambungan gambar) yang sering digunakan, *three shoot continuity, two object one moment*. *Kelima, cutting* (penyuntingan) yang sering digunakan, *jump cut*. Oleh karena itu peran *videographer* sangat penting dalam pengambilan gambar untuk hasil yang lebih baik dan bagus, selain itu *videograpfer* juga dituntut untuk kreatif agar hasil yang dihasilkan terkesan unik dari pada yang lain dan sesuai keinginan.

- : *Videografer, Kreativitas, sinematografi*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip, sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

: **Ikhlasul Idris Farghani**

: Communication Studies

: **Videographer Abdul Gafar Studio's Creativity in Producing Cinematic Videos**

In the world of videography, the cinematography is very important in making videos that are able to produce beautiful art. This research aims to find out how creative videographer Abdul Gafar Studio Pekanbaru is in producing cinematic videos. This research uses a research method design using qualitative research. Data collection techniques were carried out by interview, observation, and documentation. The findings in this research show that the videographer has five elements used by the videographer Abdul Gafar Studio Pekanbaru, including First, the composition consists of, headroom, nose room/looking room, and walking room. Second, the angle shot (camera point of view) consists of, normal angle, low angle, high angle, eye level. Third, the type of shoot (image size) consists of, close up, extreme close up, medium close up, medium shoot, full shoot. Fourth, frequently used continuity, three shoot continuity, two objects one moment. A fifth, cutting (editing) that is often used, is jump cut. Therefore, the role of the videographer is very important in taking pictures for better and better results, besides that the videographer is also required to be creative so that the results produced seem more unique than others and as desired.

Key word

: *Videographer, Creativity, cinematography*



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatu.

Alhamdulillah robbil'alamin, rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat Iman, Islam, dan Ihsan, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam saya ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat dan karunianya.

Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Prodi Ilmu Komunikasi (S.I.Kom), Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam penulisan Skripsi ini, saya menyadari bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan karena keterbatasan pemahaman dan pengalaman saya. Tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, selama perkuliahan sampai pada saat penyusunan skripsi, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M. Ag., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Rektor I, II, dan III, serta seluruh civitas akademik Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A., Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Dekan I Dr. Masduki, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Toni Hartono, M.Si., dan Wakil Dekan III Dr. H. Arwan, M.Ag.
- Bapak Dr Muhammad Badri, SP., M.Si., Selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom., Selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi
- Bapak Mustafa M.I.Kom., Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan masukannya, motivasi dukungan dan bimbingan kepada saya.
- Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi, khususnya dosen-dosen Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terimakasih atas ilmu yang bermanfaat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kedua orang tua saya, Bapak Harmaini dan Ibu Dewi Fatonah yang selalu mengingatkan saya untuk terus mendekatkan diri kepada Allah SWT, dengan menjalankan kewajiban dalam beribadah, selalu berusaha, berdoa, ikhtiar dan sabar dalam setiap keadaan yang dihadapi.

Saudara kandung saya, Razzaq Hammam Alamsyah., Nazriel Alisyahbana Akbar, Nararya Fahim Mahardika yang merupakan motivasi saya untuk terus berusaha dalam pendidikan.

Terimakasih kepada Abang Abdul Gafar selaku pemilik studio yang telah menizinkan saya untuk melakukan penelitian dan Kaka Indah A.S selaku admin dari Abdul Gafar Studio yang telah mendampingi saya selama penelitian berlangsung, beserta seluruh Anggota Abdul Gafar Studio Pekanbaru.

Risti Fadilla Paritama yang sudah setia menemani saya dan juga menyemangati ketika penelitian sedang berlangsung.

10. Sahabat – sahabat di jurusan Ilmu Komunikasi 2017, kelas Broadcasting A, Jabal Nur, , Ichwanul Ichsan, Fahdri Ifrad, Dean Anggito , Abda Dihako Urfa, M. Erik Muliadi, Fahrul Rozi, Febi Fernandes, Safwan Almunawar, Ghefira Chairunnisa Abdul Mutoyib.
11. Sahabat – sahabat Gubuk, Robby Puja Kusuma, Putra Bagus Maulana, Muhammad Fikry Adi, Dedet Rahmad Rezki, Alvin Satria Mulyandi, Irfan Siddik dan Agung Trianda.
12. Untuk semua kerabat, rekan KKN DR Plus 2020, sahabat seperjuangan, teman sepermainan, serta semua pihak yang telah berkontribusi baik itu secara langsung ataupun yang tidak sadar telah membantu saya selama ini.

Akhir kata pengantar ini saya berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacannya, serta dapat bermanfaat bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

Wasalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, Desember 2021

Penulis,

Ikhlasul Idris Farghani

NIM.1174031400



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Kegunaan Penelitian.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR.....	9
2.1 Kajian Terdahulu.....	9
2.2 Landasan Teori	11
2.3 Kerangka Pemikiran.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Desain Peneliti.....	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.3 Sumber Data Penelitian	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5 Validitas Data	32
3.6 Teknik Analisis Data	33
BAB IV GAMBARAN UMUM.....	35
4.1 Sejarah Abdul Gafar Studio	35
4.2 Visi dan Misi Abdul Gafar Studio.....	38
4.3 Struktur Organisasi.....	38
4.4 Bentuk-Bentuk Kegiatan Abdul Gafar Studio	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

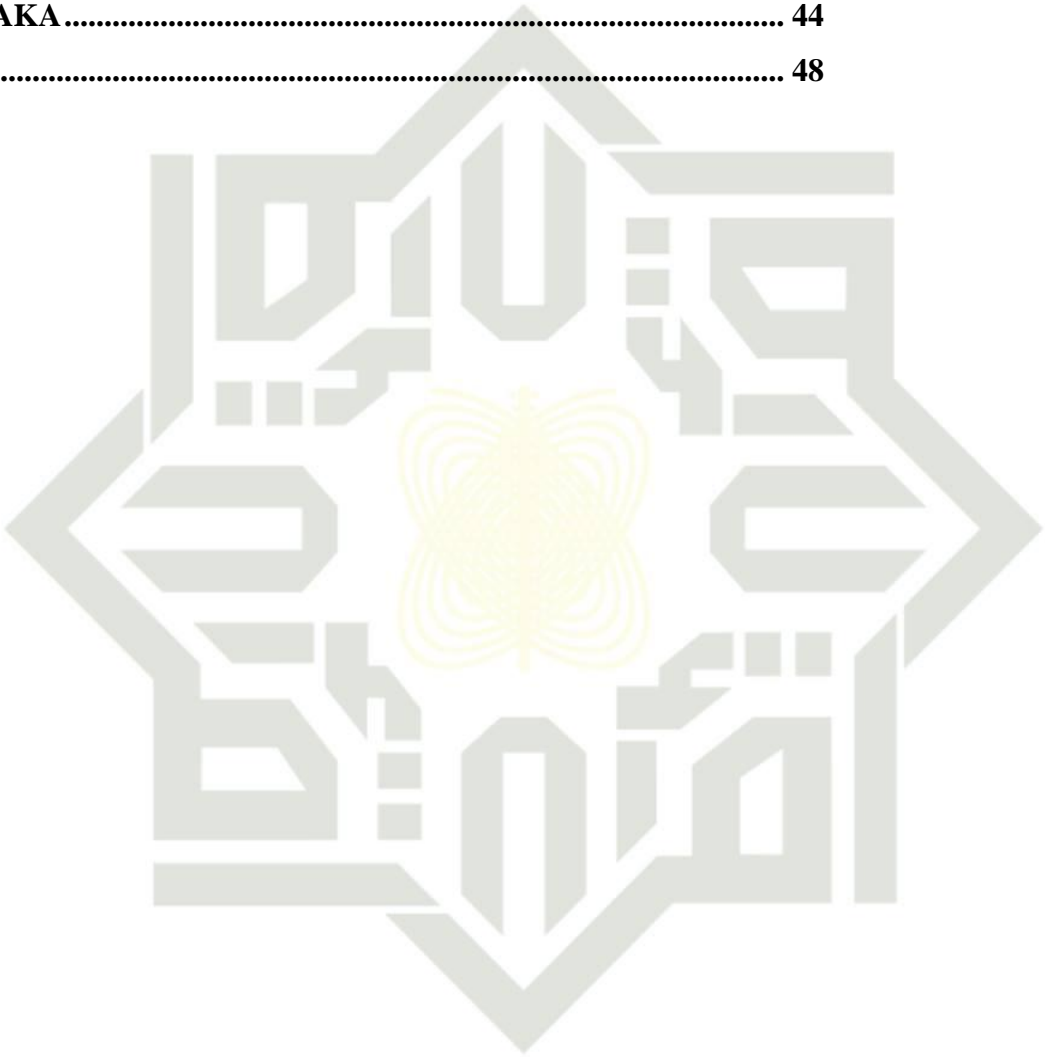
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
5. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB VI PENUTUP	42
6. Kesimpulan.....	42
6. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	48



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran	26
Tabel 3.1 Informan Penelitian	29
Tabel 4.4 Struktur Organisasi Abdul Gafar Studio	38
Tabel 5.1 Informan Penelitian	42



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Abdul Gafar Studio	35
Gambar 4.2 Logo Abdul Gafar Studio	36
Gambar 4.3 Instagram Abdul Gafar Studio	37
Gambar 5.1 Head Room	43
Gambar 5.2 Nose Room/Looking Room	44
Gambar 5.3 Walking Room	44
Gambar 5.4 Normal Angle	45
Gambar 5.5 Low Angle	46
Gambar 5.6 High Angle	47
Gambar 5.7 Close Up	49
Gambar 5.8 Extreme Close Up	50
Gambar 5.9 Medium Close Up	51
Gambar 5.10 Medium Shot	52
Gambar 5.11 Full Shot	53
Gambar 5.12 Three Shot Continuity Action, Two Object One Moment	54
Gambar 5.13 Jump Cut	56

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Videografi digital merupakan suatu karya semi audio-visual yang berkembang di teknologi rekam.¹ Video merupakan sebuah karya seni, pada saat ini video memberikan dampak yang cukup signifikan bagi masyarakat dalam mengembangkan pola pikir masyarakat, dikarenakan memiliki dampak yang banyak menjadikan peminat seni videografi menjadi banyak peminatnya. Videografi adalah proses pengambilan gambar yang bergerak menggunakan kamera digital dan kemudian disimpan atau direkam melalui penyimpanan memori, Mulai munculnya rekaman video digital ini pada abad ke-20 akhir mengaburkan antara videografi dan sinematografi. Videografer merupakan orang yang bekerja dibidang videografi dan memiliki tugas dalam hal produksi video.

Pada zaman sekarang videografi sangat berpengaruh besar dalam perkembangan kehidupan salah satunya dalam media platform Youtube yang merupakan pada saat ini menjadi peringkat 1 (pertama) yang dikunjungi oleh pengguna smartphone pada zaman sekarang. Media videografi cukup memiliki dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat, Masyarakat pada saat ini dapat belajar menggunakan video baik itu belajar memasak, membuat sebuah produk menjadi bernilai dan bisa juga untuk mendengarkan lagu. Videografi pun juga dapat menciptakan pekerjaan lewat karya yang dibuat dan menjadikannya konten kemudian diunggah di media youtube yang kemudiannya menjadikannya seorang content creator.²

Untuk menjadi seorang videografer bukan hal yang sulit, seorang videografer tentu saja harus memenuhi kriteria yaitu tidak buta warna, mampu memegang

¹ Vedy Santoso, "Videografi Kampanye Dalam Mitos Seni Propaganda (Analisis Semiotik Terhadap Video Klip Politik Pilpres Indonesia 2014)," *JOURNAL OF CONTEMPORARY INDONESIAN ART* 4, no. 1 (2015).

² Prianto Welly Ho, "Fasilitas Pelatihan Seni Videografi, Surabaya," *EDimensi Arsitektur Petro* 8, no. 1 (2020): 929–36.



kamera sesuai dasar-dasra teori yang baik dan benar, mempunyai fisik yang sehat dan seorang pria maupun wanita tidak menjadi masalah asalkan memenuhi kriteria.³ Seorang videographer seharusnya mempunyai kemampuan pengambilan video yang bagus, Video cinematic memiliki unsur-unsur untuk menggambarkan kepada khalayak antara lain, mise en scene, sinematografi, editing, dan suara.⁴

Seluruh unsur-unsur diatas merupakan sebagian dari video cinematic. Mise en scene adalah Setiap hal yang dilihatkan didalam sebuah frame film, mise en scene juga meliputi ,aktor, bloking, kostum, dan lighting semua itu juga berperan secara visual maupun puitis, sinematografi adalah menjadikan banyak gambar menjadi bahasa visual yang diberikan kepada penonton untuk menjadi sebuah pesanyang berarti, Hasil akhir dari penanyangan vidio atau animasi ini berbentuk 2 dimensi tetapi sinematography harus menghasilkan pandangan nyata kepada para penonton,⁵

Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa, edting video adalah proses menggabungkan frame video yang dihasilkan dari proses shooting, seorang editor selanjutnya memilih frame video untuk menjadikannya video menggunakan cara cut to cut pada video dan kemudian menjadikan video yang baik untuk di tonton,⁶ Suara adalah isi percakapan dari tokoh yang ada didalam film, suara terbagi menjadi 4, monolog,dialog,narration dan direct address .

Sinematografi adalah merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris yaitu cinematogrphay yang berasal dari bahasa latin kinema yang berarti gambar, sinematography merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk menggabungkan gambar sehingga menjadikannya rangkainya gambar yang

³ D. Nunnun Bonafix, "Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar," *Humaniora* 2, no. 1 (April 30, 2011): 845, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.4015>.

⁴ "BAB II.Pdf," accessed February 9, 2021, <http://eprints.umm.ac.id/45318/3/BAB%20II.pdf>.

⁵ M Fadli Yanuar Lubis and Sri Wahyuni, "PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM PILAR," n.d., 13.

⁶ Miftakhul Khoir, "LKP : Proses Editing Video Program 'Musik & Inspirasi' PT. Bama Berita Sarana Televisi (BBS TV) Surabaya" (undergraduate, STIKOM Surabaya, 2014), http://doi.org/10/BAB_V.pdf.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



berfungsi untuk menyampaikan ide atau pesan-pesan tertentu. Sinematografi merupakan sebuah karya seni dan kerajinan dalam membuat film dengan cara menangkap gambar secara visual, sinematografi merupakan seni dan ilmu merekan cahaya yang baik secara elektronik ke sensor gambar dan menjadikannya sebuah film atau video. Sinematografi menyusun setiap budi, mempertimbangkan, dan dimana segala sesuatunya menuntut perhatian.⁷

Menurut sejarah perkembangan sinematography mempunyai kesamaan dengan fotografi yang dimana sama-sama menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda dan memiliki obyek yang sama maka dari itu peralarannyapun mirip, memiliki perbedaan di pelaratan fotografi yang dimana menangkap gambar yang tunggal sedangkan sinematography menangkap rangkaian gambar. Dalam sejarah sinematography memiliki kedekatan dengan film sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre, dalam sinematography ini memiliki aspek pembelajaran yaitu tentang kamera dan perangkat lensa, pencayaan, warna, grain film atau ISO dan pengadeganan atau penyutradaraan.⁸

Perkembangan sinematography di Indonesia semakin lama mengalami kemajuan yang baik hal itu dapat dilihat dari penggemar ataupun dapat dilihat dari hasil kualitas karya yang dihasilkan dari sinematography itu sendiri. Oleh karena itu semakin mengalami kemajuan yang baik tentu saja banyak orang yang melanggar hak cipta dalam pembuatan sinematography itu, untuk mengatasi itu pemerintah sudah terlebih dahulu membuat peraturan yang tertuang di UU hak cipta, berdasarkan pasal 1 ayat 4 UU Hak Cipta dan pada pelanggaran sinematography dalam pasal 113 ayat (3) UU hak Cipta di dalam pasal 9 yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁷ Alsendo Anjaya, "STUDI PERBEDAAN KOMPOSISI PADA SINEMATOGRAFI DAN EFEK YANG DIHASILKAN," *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* 1, no. 1 (November 11, 2020): 604–12.

⁸ Ardiyan Ardiyan, Melki Sadekh Mansuan, and Juni Putra, "SINEMATOGRAFI ANIMASI DALAM MEDIA VIRTUAL REALITY BERMUATAN HANTU LOKAL INDONESIA," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* 4, no. 1 (April 1, 2019): 87–103,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melanggar dikenakan hukuman penjara selama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak satu miliar rupiah.⁹

Studio foto adalah tempat untuk mengambil gambar dan menggunakan alat berupa kamera dan beberapa alat pendukung lainnya untuk menunjang kreativitas seorang fotografer dalam mengambil gambar atau objek seorang model, studi foto dibedakan berdasarkan ruangnya. Studio foto Indoor studio foto ini memiliki tempat yang berada didalam ruangan sebuah bangunan dan memiliki pencahayaan yang buta. Studio foto Outdoor adalah studio foto yang dilakukan diluar ruangan dan tentu saja memiliki pencahayaan yang alami sebagai sumber cahaya.¹⁰

Perkembangan fotografi di Indonesia saat ini mengalami perubahan yang sangat baik dari komunitas-komunitas serta diiringi dengan kemajuan teknologi fotografi yang baik dari peralatan maupun perlengkapan yang ada. Perkembangan fotografi di Indonesia ini tidak lepas dari kota Semarang karena Semarang menjadi kota yang melakukan kongres pertamanya GAPERFI (Gabungan Perhimpunan Seni Foto Indonesia) pada tahun 1955 yang kemudian sekarang berubah nama menjadi FPSI (Federasi Perhimpunan Senifoto Indonesia), Kota Semarang memiliki banyak komunitas-komunitas pencinta fotografi tidak hanya itu kota Semarang juga banyak menyediakan toko-toko atau alat-alat yang berhubungan dengan fotografi. Kota Semarang juga memiliki Galeri Fotografi terpadu.¹¹

Menurut Utami Munanda kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menentukan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dalam berfikir serta memiliki

⁹ Revlina Salsabila Roselvia, M. Rahmat Hidayat, and Hari Sutra Disemadi, "PELANGGARAN HAK CIPTA SINEMATOGRAFI DI INDONESIA: KAJIAN HUKUM PERSPEKTIF BERN CONVENTION DAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA," *Indonesia Law Reform Journal (ILREJ)* 1, no. 1 (2023): 111–21.

¹⁰ Ilham Pradipta, "Pusat Seni Fotografi Di Semarang," *IMAJI* 3, no. 3 (2014): 281–90.

¹¹ P. Dandy Armando, Dhanoë Iswanto, and Djoko Indrosaptono, "GALERI FOTOGRAFI TERPADU DI SEMARANG," n.d.



sebuah kemampuan untuk menggabungkan suatu gagasan.¹² Kreativitas memiliki proses yang menuntut berbicara, keterampilan, dan motivasi yang kuat. Kreativitas seorang videographer adalah sebuah kemampuan untuk menciptakan hal yang baru baik itu ide atau gagasan yang sebelumnya belum pernah ada dan sesuatu yang sudah pernah ada dikolaborasikan apa yang ada di dalam diri dan kemudian menciptakan ide atau gagasan yang orisinal dari proses pemikiran.

Peran videographer selain dituntut kreatif juga harus bisa mengoperasikan kamera untuk menjadi sebuah film atau video, Videographer dituntut tidak membuat kesalahan disaat pengambilan gambar, memastikan gambar yang diambil harus fokus baik itu dari komposisi gambar (framing) dan pengaturan audio yang sesuai. Siapapun juga bisa menggunakan kamera untuk mengambil gambar, tapi tidak semua orang bisa menjadi videographer yang kreatif maupun yang handal tentu sebelum juga harus mempelajari dasar teori dalam mengambil gambar untuk dijadikan sebuah video, Videographer harus memiliki kemampuan visualisasi yang baik dikarenakan ia bertugas untuk mengambil sebuah gambar dan kemudian dijadikan sebuah film maupun video. Visualisasi yang dimaksud adalah sebuah kemampuan videographer dalam mencari (angle) sudut pengambilan gambar agar momen-momen yang terjadi tidak terlewatkan dan menghasilkan video yang unik.

Perkembangan fotografi di Pekanbaru, Provinsi Riau ini sangat mengalami perubahan yang sangat pesat dibebberapa tahun ini. Penyebab utama perubahan tersebut yaitu munculnya berbagai komunitas-komunitas dibidang fotografi yang juga merangkul peminatnya baik itu dari kalangan, pekerja, dan penghobi yang ada di Kota Pekanbaru. Salah satu komunitas fotografi terbesar bahkan bisa dibidang sudah berdiri lama yaitu bernama Komunitas Fotografi Pekanbaru (FKP) yang didirikan pada 25 april 2006. Sebagai komunitas FKP tidak membatasi satu atau dua profesi saja, bahkan tercatat banyak juga anggotanya dari kalangan pelajar, mahasiswa, pengusaha, karyawan swasta bahkan pegawai negeri sipil.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹² "Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak / Tuhana Taufik Andrianto ; Editor , Rosa Kusumaniang Ratri | UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno," accessed February 9, 2021, <http://inlislite.perpusbungkarno.perpusnas.go.id:12345/inlislite3/opac/detail-opac?id=60667>.

Salah satu studi foto yang ada di Kota Pekanbaru yaitu bernama Abdul Gafar Studio yang beralamati di Jln.Surabaya Kota Pekanbaru dan tentu saja menjadi salah satu kebanggaan bagi masyarakat Pekanbaru. Sebagai salah satu studio foto Abdul Gafar Studio terus berkembang untuk memperlihatkan jati dirinya dan berupa eksis. Tidak hanya itu Abdul Gafar Studio selalu memberikan kenyamanan juga menjalin hubungan yang baik dengan pelanggannya. Disetiap karya yang dihasilkan oleh Abdul Gafar Studio, Abdul Gafar Studio memiliki ciri khas karyanya dibidang sinematografi video cinematic, hal ini banyak permintaan dalam pembuatan video cinematic terutama didalam hal pernikahan, tidak hanya itu Abdul Gafar Studio juga bisa menyesuaikan dengan permintaan kliennya.

Dengan alasan yang sudah disebutkan diatas kenapa saya memilih Abdul Gafar Studio sebagai tempat penelitian saya dikarenakan saya lebih tertarik untuk meneliti tentang video cinematic yang dibuatnya dan tentu saja video cinematic yang terbuat merupakan salah satu senjata utama atau kelebihan yang dimiliki Abdul Gafar Studio yang dimana judul yang saya ajukan juga bergantung dengan video-video cinematic.

1.2 Penegasan Istilah

1.2.1 Kreativitas

Kreativitas menurut Utami adalah sebuah kemampuan yang dimiliki untuk menciptakan hal yang baru atau mengkombinasikan yang lama menjadi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (SCU Munandar, 1992:47).¹³

1.2.2 Videografer

Videografer adalah Videografer adalah orang yang memiliki tugas untuk mengoperasikan kamera ataupun mengambil

¹³ Luluk Asmawati, "PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMELAJARAN TERPADU BERBASIS Kecerdasan Jamak," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 11, no. 1 (April 21, 2017): 145–64.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gambar saat pengambilan gambar sedang berlangsung, videographer juga bisa disebut sebagai juru kamera.¹⁴

2.3 Cinematic/Sinematik

Sinematik terdiri dari kata si-ne-ma-tik yang berhubungan dengan film dengan kata lain sinematik merupakan unsur pembangun sebuah film, terdapat beberapa unsur yang terdiri dari, mise en scene, sinematografi, editing, dan suara.¹⁵

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Kreativitas seorang videographer dalam pembuatan video cinematic di Abdul Gafar Studio Pekanbaru ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peran kreatif seorang videographer dalam pembuatan video cinematic di Abdul Gafar Studio Pekanbaru.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Dari sudut Pandang Teoristis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif, dapat membuka pikiran secara luas dalam memahami, mengerti dan mendalami kreativitas seorang videographer dalam membuat sebuah video. Selanjutnya penelitian dapat menjadi salah satu bahan referensi atau panduan untuk peneliti yang lain yang kurang lebih sama dalam bidang videographer.

1.5.2 Dari Sudut Pandang Praktis

Penelitian ini menjadi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunika (S.I.Kom) pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

¹⁴ "Buku SMK - Kelas X - TEKNIK VIDEOGRAFI Semester 1 Tahun 2013.Pdf," n.d.

¹⁵ Dasrun Hidayat et al., "Nilai-nilai kearifan lokal pada unsur naratif dan sinematik film Jelita Sejuba," *ProTVF* 3, no. 2 (September 30, 2019): 113, <http://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.21264>.

UIN SUSKA RIAU

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan, pada bab ini berisikan: latar belakang masalah, penegasan istilah, ruang lingkup kajian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Merupakan bab kajian teori dan kerangka piker, dalam bab ini berisikan: kajian teori, kajian terdahulu dan kerangka pikir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Merupakan bab metode penelitian, dalam bab ini berisikan: jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data informasi penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik pengumpulan data

BAB IV: GAMBARAN UMUM

Merupakan bab gambaran umum, bab ini menjelaskan gambaran umum tempat penelitian: dalam bab ini berisikan: sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur perusahaan, kegiatan perusahaan serta denah lokasi perusahaan, Perusahaan yang dimaksud adalah Abdul Gafar Studio.

BAB V: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini menyajikan hasil dari penelitian dan pembahasan, dalam bab ini menyajikan hasil dari penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB VI: PENUTUP

Merupakan bab penutup dari penelitian, dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Terdahulu

- 2.1.1 Jurnal yang ditulis Liswani Arfah, Sri Wahyuni dengan judul jurnal **"PROSES KREATIVITAS PADA FILM "lesTARI" SUTRDARA ONNY KRESNAWAN"**, Penelitian menggunakan metode Kualitatif dengan pendekan teori dari Monroe Breadsley, Film lesTARI ini merupakan sebuah film yang berpesan untuk mendidik terutama untuk mencerdaskan anak bangsa, Dari film ini bisa diketahui bahwa anak-anak zaman sekarang kurang memperdulikan budaya sendiri terutama untuk melestarikan kebudayaan secara bersama-sama, Hasil yang didapatkan melihat beberapa adegan yang ditayangkan dalam pelestarian budaya baik itu secara ekonomi, pergaulan bebas, sehingga permasalahan yang ada terpecahkan.¹⁶
- 2.1.2 Jurnal yang ditulis Liswani Arfah, Sri Wahyuni dengan judul jurnal **"Kreativitas Editor Video @Diskominfoprovinsiriau Dalam Menyampaikan Informasi Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Provinsi Riau "** Penlitian menggunakan Metode Penelitian Deskriptig Kualitatif, Hasil dari penelian ini menunjukkan bahwa editor mempunyai dan menguasai enam elemen editing diantaranya yaitu Motivasi, Informasi, Komposisi, Suara, Dalam pengambilan sudut pandang gambar, dan yang tersakir kesinambungan, dalam menguasai enam elemen editing terseut tentusa saja dibutuhkan seorang editor yang kreatif.¹⁷

¹⁶ Liswani Arfah and Sri Wahyuni, "PROSES KREATIVITAS PADA FILM 'LesTARI' SUTRADARA ONNY KRESNAWAN," *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni Dan Desain* 1, no. 1 (2020): 376–89.

¹⁷ Eviza Juni Pratiwi and Toni Hartono, "KREATIVITAS EDITOR VIDEO@DISKOMINFOPROVRIAU DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU," *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi* 3, no. 2 (2021): 64–75.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.3 Jurnal yang ditulis Sri Wahyuni dan Triadi Sya'dian dengan judul jurnal **"Analisis Proses Kreatif Produksi Film Pada Komunitas Fisabilillah "**, dalam penelitian menggunakan metode yaitu metode penelitian Deskriptif Kualitatif, Hasil yang didapatkan yaitu dalam proses kreatif yang digunakan berdasarkan proses pra-produksi melalui ide/tema, casting, reading dan rehearsal, Proses yang digunakan pada saat Produksi yaitu lebih sering menggunakan mise-en-scene berupa gambar, pergerakan kamera, sinematografi, tata cahaya dan penataan suara, dan pada proses pasca produksi sutradra ini tidak menggunakan strategi-strategi khusus.¹⁸

1.4 Jurnal yang ditulis Teddy Kurnia Wirakusumah dengan judul jurnal **"Kontruksi Makna Proses Kreatif pada Kreator di Biro Iklan"**, Penelitian menggunakan metode penelitian Kualitatif dengan tradisi fenomenologi, penelitian bertujuan untuk mengetahui seorang kreator iklan tentang proses kreatif yang dialaminya ketika membuat karya iklan menurut pandangannya sendiri subjek pada penelitian ini sebanyak 12 orang kreator iklan dari daerah bandung dan jakarta. hasilnya dapat diketahui bahwa kreator iklan ini melakukan proses kreatif berdasarkan rujukan data, proses kreatif berdasarkan rangsang pengalaman lama, proses kreatif berdasarkan gagasan dan argumentasi, berdasarkan pengalaman baru, berdasarkan rangsang tidak terduga, proses kreatif berdasarkan kendala teknis dan yang terakhir proses kreatif berdasarkan kompromi dengan klien.¹⁹

1.5 Jurnal yang ditulis oleh Santi Susanti dan Reksa Anggia Ratmita dengan judul jurnal **"MANAJEMEN PRODUKSI PROGRAM BERITA DI iNEWS TV BANDUNG"**. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus pada manajemen

¹⁸ Sri Wahyuni and Triadi Sya'dian, "ANALISIS PROSES KREATIF PRODUKSI FILM PADA KOMUNITAS FISABILILLAH PRODUCTION (FISPRO) KOTA MEDAN," *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif* 6, no. 1 (2021): 67–78.

¹⁹ Teddy Kurnia Wirakusumah, "Konstruksi Makna Proses Kreatif Pada Kreator Di Biro Iklan," *Jurnal Manajemen Komunikasi* 5, no. 2 (2021): 135–55.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

produksi program berita di iNews Tv Bandung, Dalam manajemen produksi berita pada iNews Tv Bandung juga meliputi tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi yang juga melibatkan seorang reporter, produser, editor, dubber, anchor dan lainnya. Pada tahap produksi progtram iNews TV bandung ini tidak terlalu menggunakan tahapan praproduksi yang dimaksud untuk mengarangi biaya di tahapan praproduksi ataupun dari segi kreatif sehingga nantinya program bisa menarik banyak penonton. Dan pada tahapan pencarian ide program iNews Tv bandung hanya memerlukan berita yang dimana nanti akan disajikan seputar jawa barat, dalam pencarian berita juga berfokus pada informasu yang ada di wilayah jawa barat.²⁰

2.2 Landasan Teori

Menurut Rachmat Kriyanto fungsi teroi adalah membantu seoraing peneliti menerangkan fenomena yang menjadi pusat peneltian. Terori adalah himpunan dari sebuah konpe, definisi dan proposisi yang mengutamakan pandangan sistematis tentang gejala dengan mengartikan relasi diantara variable, untuk menjelaskan masalah teresebut, Teori mempunyai peranan penting, teori mengandung tiga hal :

- a) Teori dalah rangkain yang terpoisi antar konsep dan saling berhubungan Teori menjelaskan seacara jelas atau sistematis suatu fenomena sosail dengan cara menghubungkan beberapa konsep Teori juga menjelaskan fenomena tertentu dengan cara menentukan konsep mana yang berhubungan dengan konsep lainnya.²¹

Di dalam buku penelitian kualitatif, Terdapat dua macam yang ada di dalam penelitian kualitatif, yang pertama yaitu teori Subtantif teori ini meruapakan pengembangan teori untuk keperluan teori subtantif atau empirisme dalam

²⁰ Santi Susanti and Reksa Anggia Ratmita, "Manajemen Produksi Program Berita Di iNews TV Bandung," *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi Volume X No*, 2020.

²¹ Rachmat Kriyantono and S. Sos, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Prenada Media, 2014), hal. 43-44



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu ilmu pengetahuan, teori yang kedua yaitu teori formal merupakan teori yang sudah disusun secara tersusun didalam bidang inquiry ilmu pengetahuan.

Sebenarnya kedua jenis teori ini berbeda terutama dalam hal keumumannya namun kedua teori ini selalu bergantian dalam penerapannya, yang membendakan kedua teori ini adalah teori substantif didapat dengan cara membandingkan antarkelompok, sedangkan teori formal melihat perbandingan diberbagai teori yang ada diteori substantif. Dilihat dari penggunaannya, teori substantif memiliki fungsi membentuk teori formal, yang memiliki fungsi penghubung yang sangat penting dalam hal menyusun teori formal untuk mendasari data-data penelitian.²²

2.2.1 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berbentuk ide atau alat-alat, atau sebuah kemampuan untuk menemukan sesuatu yang baru. Kreativitas berasal dari kata "to create" yang artinya memuat dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik itu dalam bentuk ide ataupun produk-produk.

Ada lima tahapan yang harus dimiliki seseorang yang ingin berpikir kreatif, yaitu;

- a) Orientasi (pandangan)
- b) Preparasi (kesediaan)
- c) Inkubasi (masa tunas)
- d) Iluminasi (penerangan)
- e) Verifikasi (pemeriksaan kebenaran)

Kreativitas tidak hanya ditekankan pada pemanfaatannya atau nilai solusinya pada permasalahan yang nyata.²³

²² Farida Nugrahani and M. Hum, "Metode Penelitian Kualitatif," Solo: Cakra Books, 2014

²³ Heldanita Heldanita, "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2018): 53–64.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sudarma menyebutkan kreativitas dapat ditinjau dari empat dimensi, yakni; person, process, product, press.²⁴

a) Person (Kepribadian)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Kreativitas mencerminkan orisinalitas dari individu, dari ungkapan-ungkapan yang uniki inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide dan produk-produk yang inovatif

Kepribadian adalah semangat seseorang sebagai sistem psikofisis yang menentukan cara dirinya untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, Kepribadian manusia tersebut dapat dibangun dari pengetahuan-pengetahuan yang didapat melalui pengamatan, Kepribadian manusia dipengaruhi oleh lingkungan dalam pengalaman hidup seseorang.²⁵

b) Process kreatif

Proses adalah pengembangan daya menciptakan sesuatu melalui ekspresi pribadi dalam bentuk ide atau gagasan yang tidak biasa sehingga dapat menciptakan atau membuat ssesuatu topik yang berebeda berupa puisi, novel dan drma.²⁶

Dalam proses kreativitas ada 4 tahap, yaitu:

- 1) Tahap pengenalan, ditahap ini tedapat masalah dalam kegiatan yang dilakukan
- 2) Tahap persiapan, mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu
- 3) Tahap iluminasi, saat timbulnya inspirasi/gagasan pemecahan masalah
- 4) Tahap verifikasi, tahap pengujian klinis berdasarkan realitas.

²⁴ R. Mekar Ismayani, "Kreativitas Dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra," *Semantik* 3, no. 2 (2017): 67–86.

²⁵ Agus Silahudin, "Perbandingan Konsep Kepribadian Menurut Barat Dan Islam," *Al-Fikra Jurnal Ilmiah Keislaman* 17, no. 2 (2019): 249–78.

²⁶ Dian Nuzulia Armariena and Liza Murniviyanti, "Penulisan Cerpen Berbasis Kearifan Loka Sumatera Selatan Dengan Metode Image Streaming Dalam Proses Kreatif Mahasiswa," *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 7, no. 1 (2017): 88–115.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Product (Hasil)

Ciri-ciri dari sebuah karya yang meliputi, konsep video, naska, storybord serta mempersiapkan alat-alat yang digunakan.

Ada beberapa faktor pendorong dan penghambat kreativitas yaitu;

- 1) Memberikan semangat
- 2) Pantang menyerah

Selain faktor pendorong juga ada faktor sifat yang ditunjukkan dari kreativitas, yaitu;

- 1) Pengetahuan
- 2) Keterampilan
- 3) Press dan Dorongan

2.2.2 Videografer

Videografer memiliki tanggung jawab untuk mengambil kendai kamera dalam pembuatan film atau video dan kemudian menyimpan didalam komputer. Videographer juga harus memastikan bahwa gambar yang diambilnya harus fokus, memiliki komposisi gambar yang baik, memastikan audio yang dihasilkan seseuai, gambar yang dihasilkan juga harus memiliki warna yang tepat dengan komposisi gambar yang terbaik. Videographer tidak hanya memiliki kemampuan untuk mengambil gambar yang baik tetapi juga harus memahami apa aja yang akan diperlukan ketika mengambil gambar. Seorang videographer haru memiliki kemampuan visual yang baik karena ia bertugas untuk mengartikan dari sebuah gambar, film maupun video yang dihasilkan untuk dimengerti. Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang berarti melihat atau memiliki daya penglihatan video adalah cara untuk menyampaikan suatu informasi secara menarik dan langsung. Video adalah media yang paling berguna untuk media lain seperti grafik, audio dan sebagainya, dalam menggunakan video secara



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

interaktif akan memberikan hal yang baru. Menurut Munir (2012;289), Video adalah berupa teknologi untuk menangkap, merekam rekaman, mengolah, dan menyimpan lalu memindahkan gambar-gambar yang diambil dan menjadikannya adegan-adegan dalam gerakan berupa video.²⁷

Menurut Patmore ada beberapa jenis video, antara lain; *stop motion*, *call motion*, *time lapse*, *claymotion*, *cut out animation*, *low key video*, *mid key video*, *high key video*.²⁸

a) *Stop Motion*

Stop Motion adalah *Stop motion* adalah teknik animasi untuk memanipulasi sebuah objek secara fisik seakan-akan objek itu bergerak dengan sendirinya. Objek tersebut dapat digerakan sedikit pada setiap gambar atau photo dan kemudian menjadi sebaah ilusi atau manipulasi pergerakan beberapa frame dimainkan secara berurutan.

b) *Call Motion*

Call Motion adalah kumpulan gambar-gambar yang berurutan dan memiliki banyak halaman yang dijalankan secara bersama , animasi ini merupakan jenis animasi yang tradisional dan klasik, *call animation* ini adalah animasi yang tertua dan paling populer.

c) *Time Lapse*

Time Lapse adalah Setiap gambar memiliki kecepatan yang berbeda dari pada kecepatan yang ada diframe dalam kecepatan yang lebih rendah ketika frame dimainkan.

d) *Claymotion*

²⁷ Muhibuddin Fadhli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2016): 24–33.

²⁸ Yana Erlyana, "KAJIAN TEKNIK WEDDING PHOTOGRAPHY DALAM BENTUK VIDEO TUTORIA," *Rupa Rupa* 3, no. 2 (March 30, 2017), <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/165>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Claymotion adalah Merupakan salah satu bentuk dari stop motioa, Nama clay motion sendiri merupakan nama yang didaftarkan oleh Will Vinton pada tahun 1978 yang terdaftar di amerika. Setiap bagian merupakan bagian dari animai baik itu berpa karakter ataupun latar belakang suatu benda yang bisa berubah bentuknya.

e) *Cut out Animation*

Cut out Animation adalah Merupakan teknik yang menggunakan untuk memproduksi animasi berupa karakter, property, dan background dari potongan material kertas. Saat ini cut out animation sudah bisa diproduksi menggunakan komputer dengan hasil gambar pemindaian atau menggunakan grafik vector untuk material yang akan digunakan.

f) *Low Key Video*

Low Key Video adalah Teknik dalam pembuatan video menggunakan cahaya ruangan yang gelap dan mengutamakan lampu pencahayaan untuk menghasilkan video yang dramtis.

g) *Mid Key Video*

Mide Ket Video adalah teknik pencahayaan dalam video menggunakan cahaya matahari dan dibantu juga dengan cahaya buatan seperti lighting untuk menghasilkan cahaya yang stabil.

h) *High Key Video*

High Key Video Teknik pengambilan gambar dengan memanfaatkan cahaya matahari den kemuadia menggunakan reflektor dan honeycomb yang berfugnsi sebagai pemantul cahaya matahari.

Setiap shoot yang dihasilkan dalam menntukan komposisi berdasarkan tujuan sinematik, yaitu;

1. Mengarahkan Perhatian Penonton pada Subjek/Objek yang terpenting, dalam hal ini seorang videographer harus memerhatikan shot-shot

yang hendak diambil atau sudah menentukan kemana arah shot akan dilakukan untuk mengarahkan perhatian penonton kepada subjek/objek yang nantinya mempunyai unsur dramatic.²⁹

2. Menciptakan Ilusi Kedalaman

Dalam unsur sinematik memiliki komposisi untuk menciptakan ilusi terutama dalam kedalaman waktu atau menciptakan kesan tiga dimensi pada layarnya yang bersifat dua dimensi.

Salain itu seorang video grapher juga harus mengetahui ada menguasai cara/teknik untuk menghasilkan video yang berkualitas tentu saja harus memiliki unsur-unsur sinematik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar mendapatkan hasil yang berkualitas di antaranya;

- a) Jangan Goyang, pada saat merekam usahakan kedua tangan memegang kamera dengan kuat agar tidak bergoyang, jika kamera yang dipehang bergoyang tentu aja akan sangat mempengaruhi hasil dari rekaman video, gunakanlah tripod atau monopor untuk mambantu agar kamera tidak bergoyang.³⁰
- b) Mengontrol Zooming, dalam hal ini dalam mengambil gambar objek yang jauh dari tempat berdiri usahakan menggunakan kamera dengan teknik zooming dan focus harus tetap terjaga.³¹
- c) Frame, komposisi yang digunakan harus berada didalam satu frame yang membuatnya menjadi bagus, apabila sebuah video memiliki komposisi yang baik tentu saja harus ada teknik dasra

²⁹ Sarwo Nugroho, *Teknik Dasar Videografi* (Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2014).Hal.36

³⁰ Nugroho.Hal.85

³¹ Nugroho.Hal.86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari komposisi yaitu, balance merupakan suatu garis memanjang dan pertemuan garis itu menghasilkan titik objek yang tepat.³²

- d) Kontinuitas, objek yang direkan dari beberapa angel kamera menggunakan kamera dengan memfokuskan video ke bagian wajah dari objek (close up) memiliki kertakitan antara freem dengan frema berupa cahaya.³³
- e) Plan The Plan, teknik merekan menggunakan objek yang bergerak pada bidang horizontal, plan the plan biasanya digunakan untuk merekam objek yang luas dan merekan objek pada jalur tertentu.³⁴
- f) Efek Khusus, pada kamera modern sekarang sudah tersedia efek-efek didalam kamera, dalam memakai efek ini seorang videographer harus memikirkannya apakah video ini akan diedit kembali atau tidak, jika akan diedit kembali tidak memerlukan efek yang ada dikamera karean efek yang ada dikamera itu tidak dapat dikembalikan lagi sebagaimana normalnya video, jika ingin menambahkan efek bisa menggunakan aplikasi editing.³⁵
- g) Lampu, dalam hal ini lampu atau pencahayaan sangat penting dalam merekan video, jika cahaya terlalu banyak maka video yang dihasilkan akan terlihat memiliki objek putih seakan-akan menyerupai hantu, dan sebaliknya lagi jika cahaya yang dihasilkan kurang maka video yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus karean objek yang diinginkan tidak terlihat.³⁶
- h) Suara dan Visi, tidak lengkap dari sebuah video jika tidak adanya suara video yang berkualitas tentu saja harus ada suara yang mengiringi video tersebut dan suara yang digunakan harus seimbang dengan video, agar penonton mengerti atau

³² Nugroho.Hal.87

³³ Nugroho.Hal.88

³⁴ Nugroho.Hal.89

³⁵ Nugroho.Hal.90

³⁶ Nugroho.Hal.91



memahami apa sebenarnya maksud dan tujuan dari video tersebut.³⁷

2.3 Cinematography

Cinematography berawa dari bahasi inggris, sedangkan bahas latin dari cinematography adalah kinema yang memiliki arti gambar dan gropho yang berarti menulis, cinemtograpghy adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana teknik pengambilan gambar lalu menggabungkannya menjadi sebuah kesatuan yang memiliki alur cerita dan gambar yang bagus untuk dilihat.³⁸ selain dalam penggunaan teknik penggabungan video untuk menghasilkan visual yang profesional. Cinematography juga memiliki etika, seperti pencahayaan, pengetahuan, komposisi, dan memiliki kebebasan untuk bereksperiman dalam berimajinasi³⁹

Dalam kamus, istilah TELETALK yang disusun oleh Peter Jarvis BBC Television Training, cinematography diartikan sebagai the craft of making picture (pengrajun gambar), cinematography berupa kegiatan menulis gambar yang bergerak, kemudian dari gambar tersebut memiliki potongan-potongan gambar lalu dirangkai menjadi sebuah kesatuan yang mampu meyampaikan maksud tertentu baik itu informasi atau mengkomunikasi ide tertentu.⁴⁰

Didalam teknik cinematography ada lima aspe yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar, agar nanti setiap shot yang dihasilkan dapat menjadi suatu gambar yang utuh dan pesan yang dimaksud tesampaikan dengan baik. Teori Joseph V. Mascelli A.S.C menyebutkan ada lima unsur yang mengatur shot, diantaranya; *Continuity, Camera Angel, Type Shot, Compositition dan Cutting*.⁴¹

a) Angel Shot (Sudut Pandang Kamera)

³⁷ Nugroho.Hal.92

³⁸ Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi*, Pertama (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA, 2012).

³⁹ Erhana, "KAJIAN TEKNIK WEDDING PHOTOGRAPHY DALAM BENTUK VIDEO TUTORIA."

⁴⁰ Nugroho, *Teknik Dasar Videografi*.hal 11

⁴¹ Nugroho.hal 21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Merupakan sudut pandang kamera dalam pengambilan gambar suatu objek, dalam menentukan sudut pandang kamera tertentu mampu menghasilkan suatu yang menarik, didalam penggunaan Angle Shot harus mampu menentukan titik pandang atau wilayah yang nantinya direkam oleh kamera, didalam pemilihan angle shot yang baik nantinya pasti akan meningkatkan kualitas dramatik dari objek yang disampaikan, Angle Shot ini terbagi menjadi tiga bagian, diantaranya;⁴²

1) *Normal Angle*

Normal Angle adalah tata letak kamera yang dimana posisi kamera sejajar dengan tingginya subjek, baik itu ketida subjek sedang berdiri atau duduk kamera sejajar dengan posisi objek.⁴³

2) *High Angle*

High Angle adalah tata letak kamera yang berada diatas objek sehingga objek terlihat kecil, kesan yang ditimbulkan dramatis dan kecil.

3) *Low Angle*

Higha Angle adalah adalah teknik pengambilan gambar yang dimana posisi kamera dilteakkan lebih rendah dari objek, pengambilan gambar seperti ini membuat penonton merasa subjek lebih tinggi dengan posisi kamera berada dibawah subjek. letak kamera ini bertujuan untuk menggambarkan subjek yang kuat, angkuh, beriwabawa, dan terlihat berkuasa.⁴⁴

b) *Type Shot (Ukuran Gambar)*

Type shot merupakan teknik pengambilan gambar yang memiliki tujuan untuk memilih luas area fram yang akan diberlakukan kepada objek utama dalam gambar, jenis-jenis type shot menurut

⁴² Nugroho.hal 21

⁴³ Septia Murnita Damanik and Sri Wahyuni, "PENERAPAN LEVEL ANGLE UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK DALAM SINEMATOGRAFI PADA PENCIPTAAN FILM FIKSI 'HALANI SINAMOT,'" *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni Dan Desain 2*, no. 1 (2021): 225–34.

⁴⁴ Damanik and Wahyuni.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Parista, 2008: 109); *extream close up, close up, medium close up, medium shot, knee shot, full shot, long shot, extreme long shot.*

1) *Extream Close Up*

Extream Close Up adalah pengambilan gambar dekat jarak yang sangat dekat sekali, memperlihatkan detail suatu objek dan memperlihatkan emosi yang ditimbulkan.

2) *Close Up*

Close Up adalah dalam pengambilan gambar mengambil objek dari tubuh manusia dari bahu hingga kepala, berguna juga sebagai komposisi gambar untuk memperlihatkan emosi atau reaksi seseorang.⁴⁵

3) *Medium Close Up*

Medium Close Up adalah dalam pengambilan gambar menampilkan sebata dada hingga kepala.

4) *Medium Shot*

Medium Shot adalah gambar diambil dari kepala hingga ke pinggang objek, untuk memperlihatkan gerakan tubuh dari objek.⁴⁶

5) *Knee Shot*

Knee Shot adalah dalam pengambilan gambar menampilkan dari atas kepala hingga lutut objek berfungsi untuk memperlihatkan objek ketika berjalan.

6) *Full Shot*

Full Shot adalah pada shot ini menampilkan bagian dari keseluruhan tubuh objek dari atas kepala hingga bawah kaki dari objek, untuke memperlihatkan objek beserta lingkungannya.

⁴⁵ Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi*.hal 150

⁴⁶ Fachruddin.hal 150



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7) *Long Shot*

Long Shot adalah menampilkan keseluruhan objek dari kepala hingga ke kaki dan memperlihatkan suasana yang ada disekitar objek.⁴⁷

8) *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot adalah dalam pengambilan ini komposisi yang ada didalamnya memperlihatkan panorama atau pemandangan yang ada disekitar objek cenderung menghiraukan objek.⁴⁸

c) Continuity (Kesesinambungan Gambar)

Merupakan teknik untuk menggabungkan gambar yang mengikuti patokan tertentu, selain itu continuity juga berguna untuk menggabungkan gambar agar menjadi suatu alur cerita yang jelas, dan agar mempermudah penonton untuk mengerti tentang pesan yang disampaikan serta menghibur penonton dan berdampak efektif bagi penonton, diantaranya.⁴⁹

1) *One Scene Three Shot Continuity Direction*

Merupakan teknik penggabungan gambar yang dimana didalam satu *scene* terdiri tiga *shot* dari gambar focus objek *Over Shoulder Shot* (OSS), kemudian OSS dengan lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis.⁵⁰

2) *Three Shot Continuity action, two objek one moment*

Memperlihatkan kesinambungan gambar yang memperlihatkan dua aksi objek yang sedang beraktivitas dengan *background* statis pada suatu moment, kesinambungan menggambarkan tiga *shot* dalam satu *scene* tanpa adanya pergerakan kamera dan gambar terlihat stabil.⁵¹

3) *Three Shot Continuity Direction*

⁴⁷ Fachruddin.hal 149

⁴⁸ Fachruddin.hal 148

⁴⁹ Fachruddin.hal 160

⁵⁰ Fachruddin.hal 160

⁵¹ Fachruddin.hal. 161



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Merupakan kesinambungan yang berguna untuk memperjelas dialog yang sedang berlangsung, biasanya pada acara *talkshow* di studio, Realisasinya menggabungkan *front middle left sid*, *long shot* dan *font middle right side*, sehingga emosional pernyataan serta ekspresi objek yang berdialog terekam secara ilmiah.⁵²

4) *Three Shot Continuous Direction Scene*

Merupakan penggabungan 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 slide*, sehingga terlihat interaksinya, lalu diakiri *two shot* kedua objek saling berhadapan.⁵³

d) Cutting (Penyuntingan)

Cutting dibutuhkan untuk menggabungkan gambar-gambar dari gambar satu ke gambar yang satu lagi sehingga penonton tidak merasakan adanya gambar yang terputus atau terpotong. Hal tersebut dikenal dengan *invisible editing* adalah penyambungan gambar yang terpotong atau terputus tetapi tidak menimbulkan kesan penyambungan dari gambar tersebut, adapun *cutting* yang dikenal dalam teknik *fliming*, diantaranya;⁵⁴

1) *Jump Cut*

Jump Cut teknik penggabungan gambar dari waktu yang terputus karena loncatan dari satu gambar ke gambar yang lain yang berberda waktunya.⁵⁵

2) *Cut In*

Cut In sesuatu gambar yang disisipkan pada gambar utama yang bermaksud untuk menunjukkan kedetailan.⁵⁶

⁵² Fachruddin.hal 161

⁵³ Fachruddin.hal 162

⁵⁴ Fachruddin.hal 163

⁵⁵ Fachruddin.hal 163

⁵⁶ Fachruddin.hal 163

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) *Cut Away*

Cut Away merupakan pengambilan gambar yang diambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari pengambilan gambar utama.⁵⁷

e) Composition (Komposisi)

Komposisi gambar adalah pengautaran dari unsur-unsur yang terdapat didalam gambar ke dalam frame, komposisi sangat erat kaitannya dengan rasa seni, perasaan, dan expresi seseorang, yang haru diperhatikan dalam komposisi gambar ini adalah factor keseimbangan, factor keindahan, factor ruang dan factor warna untuk menciptakan daya tarai tersendiri. Unsur-unsur gambar (*visual element*) dalam komposisi gambar yang dilihat oleh mata/lensa kamera, pada suatu kejadian/pemandangan, yaitu dapat berupa;⁵⁸

- 1) Objek; Kostum dan make up
- 2) Lokasi; Gedung, dan property
- 3) Warna; Cahaya dan lain-lain

Framming adalah merupakan penempatan unsur-unsur gambar kedalam *frame* yang bertujuan untk menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta terpenuhinya unsur keseimbangan *frame* kiri dan kanan, atas dan bawah, dalam pengelompokan.⁵⁹

Dalam setiap adegan, shot-shot hendaknya ditata dengan sedemikian rupa sehingga mengarahkan perhatian pentonton kepada objek, Komposisi dalam frame ditentukan oleh tiga faktor yaitu; *head room*, *nose room*, dan *walking room*.

1) *Head Room*

Teknik pengambilan gambar ini, terdapat ruang dari atas kepalasampai tepi atas frame, ruang bagian ini seperempat dari kepala objek. Ruang kosong yang terdapat di atas kepala harus

⁵⁷ Fachruddin.hal 163

⁵⁸ Fachruddin.hal 152

⁵⁹ Fachruddin.hal 152



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seimbang dengantepe layar televisi. Jika ruang kosong terlalu banyak, jarak antara ujungkepala dengan tepi atas layar televisi terlalu luas, maka gambarkelihatan tidak seimbang. Sehingga objek akan terlihat tenggelampada layar televisi dan gambar tidak nyaman dilihat.⁶⁰

2) *Nose Room*

Jarak pandang objek ke depan dengan perbandingan dua bagiandepan satu bagian belakang (30% sampai 50%). Ketika objek gambarmelihat atau menunjuk ke satu arah, harus tersedia ruang kosong padaarah yang dituju. Pengambilan gambar tanpa adanya teknik lookingroom akan terlihat janggal dan tidak seimbang.⁶¹

3) *Walking Room*

Ruang yang menunjukkan arah jalan objek sampai tepi frame,ruang depan lebih luas dua kali dibanding ruang belakang (30% sampai 50%). Teknik pengambilan gambar dengan memberikan jarakuntuk seseorang bergerak ke arah yang dituju. Tanpa memperhatikanwalking room, objek gambar orang akan tampak terhalangi atauberhenti di layar televisi.⁶²

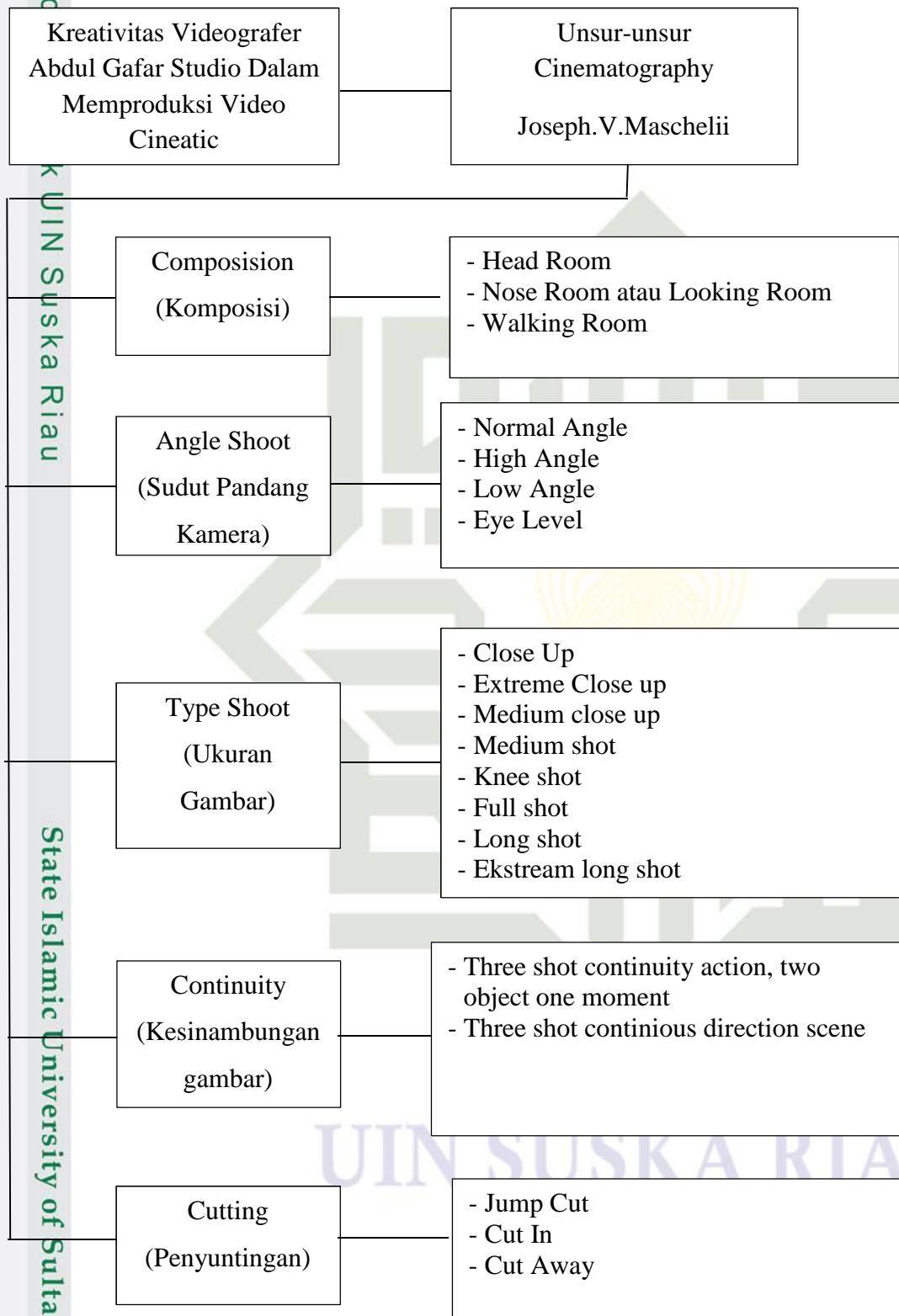
⁶⁰ Fachruddin.hal 154

⁶¹ Fachruddin.hal 154

⁶² Fachruddin.hal 153

2.3 Kerangka Pemikiran

Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Peneliti

Jenis metode penelitian yang dilakukan yaitu penelitian deskriptif kualitatif, peneliti ingin berfokus pada kedalaman data (kualitas) yang akan diteliti nantinya dalam mengungkapkan suatu permasalahan yang ada di sebuah penelitian.

Penelitian kualitatif sebagai proses investigasi yang dilakukan secara intensip, dengan menggunakan pencatatan tentang apa yang diteliti dilapangan, tentu saja harus mencerminkan analisi terhadap dokumen yang menjadikan bukti-bukti yang kemudian dijadikan sebagai hasil analisi data secara deskriptif atau bisa juga mengambil/mengutip dari hasil wawancara.⁶³

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana peran kreatif seorang videographer dalam membuat video cinematic di Studio Abdul Gafar di Pekanbaru. Oleh karean itu, tipe yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan metode penelitain kualitatif.

Karakteristik penelitian kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan sesuatu keadaan yang sebenarnya. Penelitian kualitatif leboh bersifat mendeskripsikan suatu objke atau fenomena, yang akan di tuangkan kedalam tulisan yang bersifat naratif, dimana laporan yang menggunakan penelitian kaulitatfi nantinya akan berisi kutipan-kutipan data (fakta) yang ditemukan selama penelitian dilapangan. Data dan fakta penelitian yang telah didapatkan akan berbentuk kata-kata atau gambar-gambar.⁶⁴

⁶³ I. Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan Dan Keagamaan* (Nilacakra, 2018).

⁶⁴ Albi Anggito Setiawan Johan, *Metodologi penelitian kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018).Hal.9-11



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Pada lokasi penelitian akan dilaksanakan di Abdul Gafar Studio di Pekanbaru, Jl. Surabaya No.37, Tangkerang Selatan, Bukit Raya, Pekanbaru.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada rentan waktu bulan Agustus - Oktober 2021

3.3 Sumber Data Penelitian

Data penelitian kualitatif adalah data yang umumnya terbentuk dari kata-kata, gambar atau sebuah rekaman, Penelitian kualitatif memiliki kriteria utama yaitu adalah data dari penelitian yang dilakukan, Jenis-jenis data penelitian kualitatif yang menjadikan informan sebagai sumber data.

3.3.1. Jenis data penelitian

Terdapat dua jenis data penelitian , yaitu data primer dan data skunder

a) Data Primer

Data yang didapat secara langsung dari narasumber yang menjadi objek penelitian, baik itu secara individu, kelompok maupun sebuah organisasi.

b) Data Skunder

Data skunder ini didapat dari pihak ketiga tidak didapatkan secara lansugn dari nara sumber, Data ini juga dapat diperoleh dengan mempelajari kesaamaan penelitian seperti buku-buku dan berbagai sumber lainnya.⁶⁵

3.3.2. Informasi Penelitian

Didalam penelitian kualitatif dapat menentukan informan penelitian, terdapat dua cara yaitu, Teknik mengambil sumber data dengan cara mempertimbangkan beberapa pertimbangan, misalnya

⁶⁵ Eko Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis: Suaka Media* (Diandra Kreatif, 2017).Hal.87.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

subjek yang akan diteliti yang menurut kita dapat paling mengetahui tentang penelitian yang sesuai harapan kita sehingga nanti melakukan penelitian dengan mudah (*puposive sampling*), dan teknik *Snow Ball Sampling*.⁶⁶

Pada penelitian ini dalam menentukan informan penelitian menggunakan teknik puposive sampling, adalah teknik dalam menentukan sampel atau menentukan iforman dengan pertimbangan tertentu seperti kriteria, dimana kriteria ini dapat mendukung tujuan riset, tujuan penelitian dalam hal ini adalah untuk mengetahui bagaimana Kreativitas Videographer Dalam Membuat Video Cinematic di Abdul Gafar Studio Pekanbaru.

Tabel 3.1
Informan Penelitian

No	Nama	Jabatan
1	Riski Musrid	Videographer
2	Alif Lifiando	Videographer
3	Anggi Anlfando	Editor

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan kondisi yang alamiah (*natural setting*) yang dimana teknik pengumpulan datanya dapat menggunakan beberapa cara, yaitu;⁶⁷

3.4.1 Observasi

Dalam kegiatan ini Penelitian Kualitatif, Dapat dibagi menjadi tiga macam teknik obeservasi dalam pengumpulan datanya, yaitu:

a) Observasi Partisipatif

Dalam teknik pengumpulan data ini, peneliti akan ikut terlibat dalam apa yang dilakukan seorang informan dalam kegiatan

⁶⁶ Prof.Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Ke-3 (Bandung: Alfabeta, 2017).

Hal.96-97.

⁶⁷ Sugiyono.hal.105



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehari-hari untuk dapat mengamati dan nantinya akan menghasilkan sebuah sumber data primer penelitian. Dengan cara observasi ini data yang dihasilkan akan lebih lengkap dan lebih jelas.

b) Observasi Terus Terang atau Tersamar

Dalam observasi ini, peneliti akan melakukan pengumpulan data secara terus terang kepada sumber data dan memberitahu bahwa ia sedang melakukan penelitian. Tetapi didalam observasi tersamar, peneliti tidak akan memberitahu secara terus terang kepada objek penelitian, hal ini dilakukan karena untuk menghindari data yang akan didapatkan merupakan data yang dirahasiakan.

c) Observasi Tidak Terstruktur

Observasi tidak terstruktur adalah teknik observasi yang dilakukan secara tidak sistematis yang berhubungan dengan apa yang akan diteliti. Dikarenakan fokus penelitian belum jelas, dalam teknik ini peneliti tidak akan menggunakan instrument yang baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan.⁶⁸

Berdasarkan yang sudah dijelaskan bentuk-bentuk observai pengumpulan data diata, pada penelitian ini peneliti akan melakukan teknik Observasi Patisipatif dalam hal mengumpulkan data penelitian, Dalam kegiatan observasi peneliti nantinya kan mencoba lebih dekat lagi dengan objek penelitian tentang apa saja yang kerjakan dan kemudian diamati, dan juga mendengar apa yang mereka ucapkan dan berpartisipasi dalam aktivitas yang sedang diamati.

3.4.2 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, teknik ini dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal lebih mendalam tentang fenomena yang terjadi dilapangan. Dalam upaya memperoleh informasi data penelitian yang mendalam, mengumpulkan data tidak

⁶⁸ Sugiyono.hal.106-109

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cukup dengan melakukan observasi saja tetapi juga dibutuhkannya wawancara untuk mendapatkan data lebih mendalam.⁶⁹

Ada tiga macam wawancara menurut Esterbeg dalam buku Sugiyono (2017), yaitu wawancara terstruktur, semiterstruktur, dan tidak terstruktur.

a) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data yang dimana peneliti sudah mengetahui pasti tentang apa-apa saja informasi yang ingin didapatkan.

b) Wawancara Semiterstruktur

Wawancara ini sudah termasuk kedalam in-depth interview, yang dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur, yang bertujuan untuk mendapatkan masalah secara terbuka, peneliti harus mendengarkan apa-apa saja yang disampaikan informan secara teliti dan mencatatnya apa-apa saja yang disampaikan informan, karena dalam hal ini peneliti akan meminta sebuah pendapat atau ide-ide.

c) Wawancara Tidak Terstruktur

Didalam wawancara ini, seorang peneliti tidak perlu menggunakan pedoman wawancara yang sudah disusun secara sistematis. Pedoman yang digunakan peneliti dapat berupa garis besar topik permasalahan yang akan diteliti.

Hal yang sering terjadi dilapangan, yang dimana peneliti menerapkan tiga jenis wawancara secara bergantian atau mengkombinasikan tiga jenis wawancara ini, dalam hal pemakaian jenis wawancara ini bergantung pada tiga hal, yaitu; karakteristik subyek penelitian (informan penelitian), tempat penelitian dilakukan,

⁶⁹ Sugiyono.hal.114


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

waktu penelitian, peristiwa yang terjadi selama penelitian berlangsung, dan situasi sosial.⁷⁰

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mencatat peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya dari sebuah peristiwa. Dokumentasi merupakan hal yang penting dari metode pengumpulan data observasi dan wawancara dalam penelitian, yang dimana hasil dari observasi dan wawancara itu dapat dinyatakan kredibel atau dapat dipercaya dengan adanya dokumentasi atau rekam jejak selama penelitian dilakukan.⁷¹

3.5 Validitas Data

Dalam penelitian kualitatif, data bisa dikatakan valid apabila didalam penelitian tidak ada perbedaan antara yang ada dilaporan peneliti dengan obyek yang diteliti.⁷²

Dalam validitas data atau pengecekan data untuk menguji kevalitan data yang didapat. Peneliti tentu saja akan menggunakan metode triangluse metode dalam pengujian kredibilitas data. Triangulasi berguna untuk membandingkan data yang didapatkan dari berbagai metode pengumpulan data, dapat membandingkan den metode yang dilakukan baik itu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi, serta cek dan ricek kepada para subyek.

Untuk mempermudah dalam menggunakan metode trangulasi, bahwa metode trangulasi data ini merupakan hubungan antara data-data yang didapat selama penelitian yang dikumpulkan setelah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.⁷³

⁷⁰ Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan Dan Keagamaan*.hal.55-56

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.hal.124-125

⁷² Sugiyono.hal.183

⁷³ Sumasno Hadi, "PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA PENELITIAN KUALITATIF PADA SKRIPSI," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 22, no. 1 (May 12, 2017), hal.74-79



3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebuah upaya yang dilakukan atau dikerjakan yang berhubungan dengan data, mengorganisasikan data, memilih-milih data yang kemudian menjadikannya kesatuan yang siap olah, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan dan kemudian memutuskan data mana yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Proses analisis data dimulai dari menelaah seluruh data yang ada dari bermacam sumber, baik itu secara wawancara, pengamatan yang sudah dilakukan dan kemudian dicatat selama dilapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya.⁷⁴

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik analisis data model miles dan laswel, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi.⁷⁵

3.6.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Sesudah data didapatkan dari lapangan sesuai keperluan, kompleks dan rumit, maka data itu segera dilakukan proses analisis data melalui reduksi data.

Reduksi data adalah tahapan dimana data nanti kita akan rangkum untuk memilih data yang penting, dan juga untuk memisahkan data yang tidak digunakan, mengklasifikasi data, mentagorikan antara data primer dan sekunder.

3.6.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah melewati proses reduksi data, selanjutnya data akan didisplay, Meyajikan/mendisplay data dapat dilakukan dalam bentuk tabel, dan grafik.

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan secara uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sebagainya, yang

⁷⁴ Prof.Dr Lexy J. Moeleong, M.A., *Metode Penelitian Kualitatif*, Ke-1 (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017).hal.247-248.

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.hal.132-142.

paling penting dalam menyajikan data didalam penelitian kualitatif yaitu berupa teks yang bersifat naratif.

3.6.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing / Verification)

Setelah data melalui proses reduksi dan disajikan, maka diproses ini dapat ditarik kesimpulan yang didapatkan ditahap awal. Kemudian dari kesimpulan yang didapatkan pada tahap awal didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali lagi ke lokasi mengumpulkan data, maka kesimpulan yang didapatkan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Aktivitas analisis data kualitatif nantinya akan dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga datanya jenuh, Penelitian kualitatif bersifat mendeskripsikan objek atau fenomena yang ada, yang dimana laporan penelitian ini berupa data (Fakta) yang akan disajikan yang kemudian data akan dituliskan berbebenntuk kata-kata yang bersifat naratif juga dapat berbebenntuk gambar.⁷⁶

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁷⁶ Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif*.hal.9-11.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Sejarah Abdul Gafar Studio

Abdul Gafar Studio merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa photography dan videography, Sejarah Abdul Gafar Studio ini awalnya pemilik Abdul Gafar Studio ini bekerja dengan orang lain dibidang fotografi juga selama 5 tahun, Berawal dari menolong seorang teman untuk mengambil foto diacara wedding nya dan kebetulan teman itu adalah seorang influencer di Pekanbaru pada saat itu belum mempunyai nama fendor seperti sekarang, dan berawal dari situ mulai berangsur-angsur membuat nama fendor yang dulu namanya itu Abdul Gafar di tahun 2018 bulan maret, awal mulanya Abdul Gafar merupakan Galeri Studio atau bisa disebut belum mempunyai studi standar pada umumnya, Pada fase ini Abdul Gafar hanya bermodalkan kemampuan dan doa orang tua saja menjadi salah satu alasan untuk membangun sebuah studio yang lebih memumpuni untuk melakukan fotografi maupun membuat sebuah video.

Gambar 4.1
Abdul Gafar Studio



Sumber data: Diambil pada tanggal 25 Agustus 2021.

Abdul Gafar Studio ini telah melewati beberapa fase ditahap perkembangan, lalu pada tahun 2019 mulai membuka studio di Jl.Hangtuah Pekanbaru berupa galeri foto dan pada saat itu belum bisa melakukan foto group, dan kemudian di



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tahun 2020 Abdul Gafar Studio pindah alamat ke Jl.Surabaya Kel.Tangkerang Selatan Kec.Bukit Raya Kota Pekanbaru pada saat itu hanya memiliki sebuah Ruko yang dijadikan studio foto, pada tahun ini pula Abdul Gafar Studi mulai merekrut pegawai yang terdiri dari editor, photographer dan videographer, Semenjak berdirinya Adul Gafar Studio memfokuskan diri ke dunia Wedding dan Prawdressing.

Semenjak berdirinya Abdul Gafar Studio ini semakin maju dan berkembang dengan ada nya photo studi alasan utama menambahkan photo studio didalam kegiatannya dikarenakan photo studi memiliki peluang yang meyakinkan, ditahun sekarang ini anak-anak muda yang menggunakan jasa photo studi semakin banyak untuk mengabadikan momen.

Gambar 4.2
Logo Abdul Gafar Studio



Sumber data : Abdul Gafar Studio

Pada tahun 2021 Abdul Gafar Studio melakukan pemindahan lokasi lagi yang bertempat di Jl.Anggrek Kec. Bukit Raya dengan pindahnya lokasi tersebut dikarenakan permintaan semakin banyak dan harus memiliki tempat yang lebih luas untuk memenuhi permintaan klien yang semakin banyak dan pada saat itu pula Abdul Gafar Studio mulai merekrut pegawai baru baik itu dari editor, fotografer maupun videografernya untuk memenuhi kebutuhan kegiatan yang ada di Abdul Gafar Studio.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Abdul Gafar Studio juga menjadikan instagram sebagai media untuk mempromosikan agar lebih dikenal orang banyak dan karya yang dihasilkan pun juga bisa dilihat kemudian tertarik untuk melakukan wedding, prawedding maupun photo studio, dan ini juga merupakan strategi untuk meningkatkan permintaan atau untuk menambah klien, nama instagram studio ini adalah @abdulgafar.studio

Gambar 4.3
Instagram Abdul Gafar Studio



Sumber data : Akun Instagram @abdulgafar.studio diambil pada tanggal 26 Agustus 2021.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

4.2 Visi dan Misi Abdul Gafar Studio

4.2.1 Visi

1. Menjadi instansi terdepan dalam bidang penyedia tenaga kerja andal dan jasa fotografi dan videografi yang dapat dipercaya

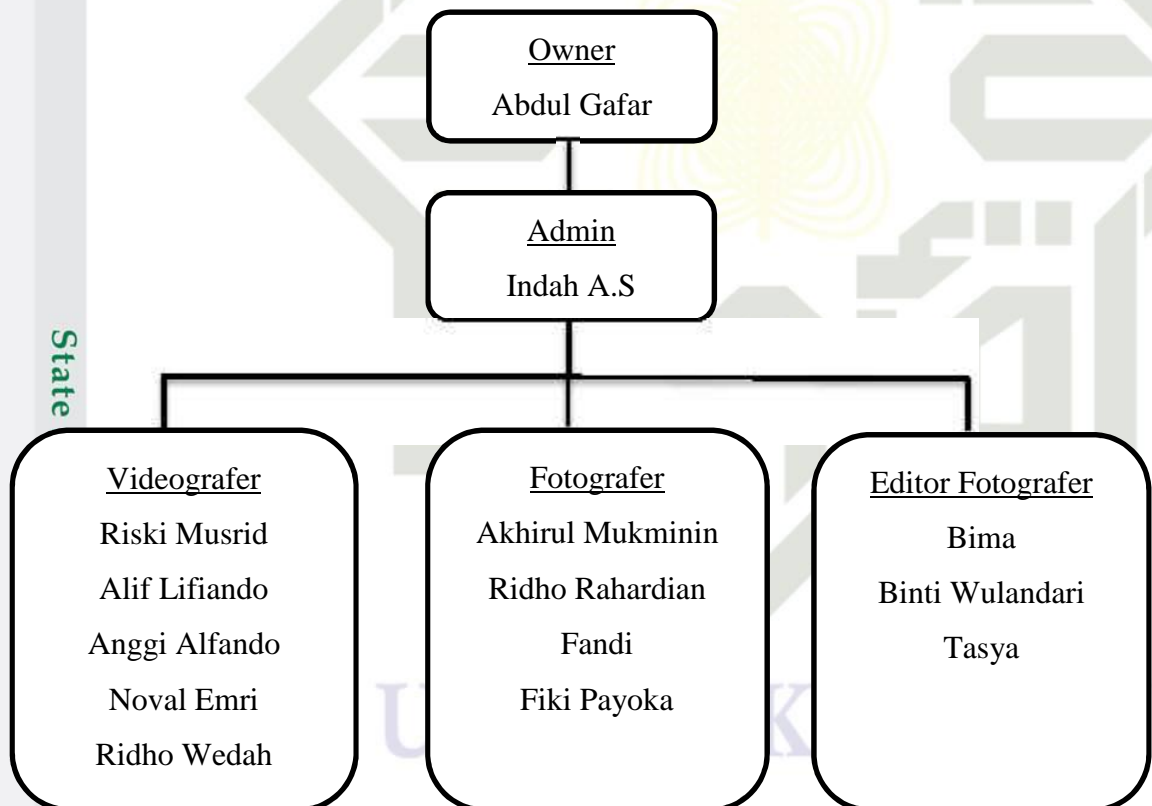
4.2.2 Misi

1. Memberikan pelayanan berkualitas dalam bidang jasa Fotografi dan Videografi
2. Membangun hubungan yang baik dengan customer
3. Meningkatkan kualitas tenaga kerja
4. Memperluas pasar jasa instansi

4.3 Struktur Organisasi

Tabel 4.4

Struktur Organisasi Abdul Gafar Studio



Sumber data: Abdul Gafar Studio

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.4 Bentuk-Bentuk Kegiatan Abdul Gafar Studio

4.4.1 Wedding Akad dan Resepsi

Biasanya pertama-tama dari pihak Abdul Gafar Studio adalah mengetahui karakter dari klien-kliennya dengan cara memfollow akun instagram dari kliennya hal ini dilakukan untuk mengetahui konsep apa yang cocok untuk digunakan pada saat wedding nantinya, hampir semua klien konsepnya itu ditentukan oleh pihak Abdul Gafar Studio dan kemudian melakukan diskusi lalu meminta persetujuan konsep yang diusulkan, kemudian menjelaskan beberapa paket yang tersedia

a) *Platinum Package*

Platinum Package seharga 18.500.000 paket ini sudah termasuk 2 orang Photographer + 2 orang Vidiografer, operator video dokumentasi, yang didapatkan dari paket ini; 2 Unit album special magazine (40 page), Cetak ukuran 32 R (Canvas+Frame Executive), Cetak 20 rs 2 pcs (canvas+frame), Wedding Book, Video Highlight Cinematic 5-7 menit, Video Dokumentasi Acara, Video Drone, Slide Show Photo, Flashdisk 64 Gb, Free Acara Adat.

b) *Gold Package*

Gold Package seharga 11.000.000 paket ini sudah termasuk 2 orang Photografer + 2 orang vidiografer berdurasi 10 jam, yang didapatkan dari paker ini; 2 Unit Album Special Magazine (40 page), 2 Unit Cetak Ukuran 20 Rs (Canvas+Frame Minimalis), 4 Unit Cetak 10 Rs 2 pcs (Canvas+Frame), Video Teaser Cinematic 1 Menit, Slide Show Photo, Flashdisk 64 Gb.

c) *Silver Package*

Silver Package seharga 8.500.000 paket ini sudah termasuk 2 orang Photografer + 2 orang Vidiografer durasi selama 10 jam, yang didapatkan dari paket ini; 1 Unit Album special Magazine (40 Package), Cetak Besar Ukuran 24 Rs (Canvas+Frame Exclusive),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cetak 10 Rs 2 Pcs (Canvas+Frame), Video Highlight Cinematic 3-5 menit, Flashdisk 32 Gb.

d) *Bronze Package*

Bronze Package seharga 5.500.000 paket ini sudah termasuk 1 orang Photographer + 1 Orang Videographer durasi selama 10 jam, yang didapatkan dari paket ini; 1 Unit Album Magazine (100 pcs cetak 4R), Cetak Besar Ukuran 24 Rs (Canvas + Frame Minimalis), Cetak 10 Rs 2 Pcs (Canvas + Frame), Video Highlight Cinematic 3 Menit.

4.4.2 Prawdressing

Biasanya pertama-tama dari pihak Abdul Gafar Studio adalah mengetahui karakter dari klien-kliennya dengan cara memfollow akun instagram dari kliennya hal ini dilakukan untuk mengetahui konsep apa yang cocok untuk digunakan pada saat wedding nantinya, hampir semua klien konsepnya itu ditentukan oleh pihak Abdul Gafar Studio dan kemudian melakukan diskusi lalu meminta persetujuan konsep yang diusulkan, kemudian menjelaskan beberapa paket yang tersedia

a) *Package Gold*

Package Gold seharga 8.500.000 yang didapatkan diantaranya; Include MUA & touch up, hair style (Hair do), 1 Gown, Decoration, 2 Pcs 20 Rs Photo Print (include Frame Minimalis), 3 pcs 10 Rs Photo Print (include Frame Minimalis), 4 pcs 4 Rs Photo Print (include Frame Minimalis), 25 Pict Photo Edit, 6 Jam Photoshoot distudio dan outdoors, 2 Tema 3 Costum, Flashdisk 64 Gb, 2 Photographer dan 1 Videographer

b) *Package Silver*

Package Silver seharga 4.500.000 yang didapatkan diantaranya; Include MUA & touch up, hair style (Hair do), 1 Gown, Decoration, 2 Pcs 20 Rs Photo Print (include Frame Minimalis), 2 Pcs 10 Rs Photo Print (include Frame Minimalis), 20 pic Photo Edit, 1 Minute

Video Prawedding, 4 Jam photshoot di studio dan outdoors, 2 tema 2 Costum, Flashdisk 32 Gb, 1 Photographer dan 1 Videographer.

c) *Package Bronze*

Package Bronze Seharga 2.000.000 yang didapatkan diantaranya; 1 Pcs 20 Rs Photo Print (include Frame Minimalis), 15 Photo Edit, 1 Photographer, 2 Jam photshoot di studio, 1 tema 1 costum.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai Kreativitas Videographer Abdul Gafar Studi Dalam Memproduksi Video Cinematic, diperoleh kesimpulan bahwa:

Kreativitas memiliki proses yang menuntut berbicara, keterampilan, dan motivasi yang kuat. Kreativitas seorang videographer adalah sebuah kemampuan untuk menciptakan hal yang baru baik itu ide atau gagasan yang sebelumnya belum pernah ada dan sesuatu yang sudah pernah ada dikolaborasikan apa yang ada di dalam diri dan kemudian menciptakan ide atau gagasan yang orisinal dari proses pemikiran.

Unsur pembuatan *video cinematic* yang digunakan oleh *videographer* di Abdul Gafar Studio adalah;

1. Composition (komposisi): *composition* yang digunakan oleh videographer Abdul Gafar Studio terdiri dari *head room* (ruang kosong diatas kepala), *Nose Room* (yang dilihat objek harus memiliki ruang kosong didepan), *walking room* (ruang kosong ketika objek sedang berjalan)
2. Angle Shot (sudut pandang kamera): *angle shoot* yang digunakan videographer Abdul Gafar Studio terdiri dari *normal angle* (sejajar dengan mata objek), *High Angle* (letak kamera lebih tinggi dari objek), *Low Angle* (letak kamera dibawah objek)
3. Type Shot (ukuran gambar): *type shot* yang digunakan videographer Abdul Gafar Studio terdiri dari *extreme close up* (bagian kepala), *close up* (bahu hingga ke kepala), *medium close up* (sebatas dada hingga kepala), *medium shot* (bagian pinggang hingga atas kepala), *full shot* (dari kaki hingga kepala).
4. Continuity (kesinambungan gambar): *continuity* yang digunakan videographer Abdul Gafar Studio terdiri dari *three shot continuity action*, *two object one moment* (dua objek yang sedang beraktivitas dengan background statis pada suatu momen).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Prinsipal UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



5. Cutting (penyuntingan): *cutting* yang digunakan *videographer* Abdul Gafar Studio terdiri dari *jump cut* (pergantian gambar untuk memperlihatkan perbedaan waktu dengan waktu yang terputus).

6.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Kreativitas Videographer Abdul Gafar Studio dalam Memproduksi Video Cinematic, peneliti akan memberikan saran mengenai hasil penelitiannya agar dapat membantu videographer yang bekerja di Abdul Gafar Studio dalam membuat video *cinematography wedding*.

Pada saat proses videographer sedang melakukan pengambilan gambar terutama didalam pembuatan *Cinematography Wedding* videographer sudah menggunakan beberapa teknik dengan baik dan ada juga beberapa teknik yang tidak digunakan didalam pembuatan videonya. Agar nantinya video yang dihasilkan lebih bagus dan baik alangkah bagusnya seorang videographer dapat memanfaatkan teknik-teknik yang tidak digunakan tadi dengan alasan untuk memperindah video yang dihasilkan serta penonton nantinya tidak bosan ketika menonton video *Cinematography Wedding*, didalam *cinematography* lebih memperlihatkan tentang teknik pengambilan videonya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lifiando. Hasil wawancara bersama Videographer Abdul Gafar Studio, September 11, 2021.
- Anggi Alfando. Hasil wawancara bersama Editor Abdul Gafar Studio, September 11, 2021.
- Anjaya, Alsendo. "STUDI PERBEDAAN KOMPOSISI PADA SINEMATOGRAFI DAN EFEK YANG DIHASILKAN." *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* 1, no. 1 (November 11, 2020): 604–12.
- Ardyan, Ardiyan, Melki Sadekh Mansuan, and Juni Putra. "SINEMATOGRAFI ANIMASI DALAM MEDIA VIRTUAL REALITY BERMUATAN HANTU LOKAL INDONESIA." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* 4, no. 1 (April 1, 2019): 87–103. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4563>.
- Arfah, Liswani, and Sri Wahyuni. "PROSES KREATIVITAS PADA FILM 'LesTARI' SUTRADARA ONNY KRESNAWAN." *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni Dan Desain* 1, no. 1 (2020): 376–89.
- Armariena, Dian Nuzulia, and Liza Murniviyanti. "Penulisan Cerpen Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan Dengan Metode Image Streaming Dalam Proses Kreatif Mahasiswa." *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 7, no. 1 (2017): 88–115.
- Asnawati, Luluk. "PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS KECERDASAN JAMAK." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 11, no. 1 (April 21, 2017): 145–64. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10>.
- "BAB II.Pdf." Accessed February 9, 2021. <http://eprints.umm.ac.id/45318/3/BAB%20II.pdf>.
- Bonafix, D. Nunnun. "Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar." *Humaniora* 2, no. 1 (April 30, 2011): 845. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.4015>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- “Buku SMK - Kelas X - TEKNIK VIDEOGRAFI Semester 1 Tahun 2013.Pdf,” n.d.
- “Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak / Tuhana Taufik Andrianto; Editor, Rosa Kusumaniang Ratri | UPT Perpustakaan Proklamator Bung Karno.” Accessed February 9, 2021. <http://inlislite.perpusbungkarno.perpusnas.go.id:12345/inlislite3/opac/detail-opac?id=60667>.
- Damanik, Septia Murnita, and Sri Wahyuni. “PENERAPAN LEVEL ANGLE UNTUK MEMPERKUAT DRAMATIK DALAM SINEMATOGRAFI PADA PENCIPTAAN FILM FIKSI ‘HALANI SINAMOT.’” *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni Dan Desain 2*, no. 1 (2021): 225–34.
- Dandy Armando, P., Dhanoe Iswanto, and Djoko Indrosaptono. “GALERI FOTOGRAFI TERPADU DI SEMARANG,” n.d.
- Erlyana, Yana. “KAJIAN TEKNIK WEDDING PHOTOGRAPHY DALAM BENTUK VIDEO TUTORIA.” *Rupa Rupa 3*, no. 2 (March 30, 2017). <https://journal.ubm.ac.id/index.php/rupa-rupa/article/view/165>.
- Fachruddin, Andi. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Pertama. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA, 2012.
- Fadhli, Muhibuddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran 3*, no. 1 (2016): 24–33.
- Hadi, Sumasno. “PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA PENELITIAN KUALITATIF PADA SKRIPSI.” *Jurnal Ilmu Pendidikan 22*, no. 1 (May 12, 2017). <https://doi.org/10.17977/jip.v22i1.8721>.
- Heldanita, Heldanita. “Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini 3*, no. 1 (2018): 53–64.
- Hidayat, Dasrun, Zainur Rosidah, Maya Retnasary, and Mahardiansyah Suhadi. “Nilai-nilai kearifan lokal pada unsur naratif dan sinematik film Jelita Sejuba.” *ProTVF 3*, no. 2 (September 30, 2019): 113. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.21264>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ho, Prianto Welly. "Fasilitas Pelatihan Seni Videografi, Surabaya." *EDimensi Arsitektur Petra* 8, no. 1 (2020): 929–36.
- Ismayani, R. Mekar. "Kreativitas Dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra." *Semantik* 3, no. 2 (2017): 67–86.
- Khair, Miftakhul. "LKP: Proses Editing Video Program 'Musik & Inspirasi' PT. Bama Berita Sarana Televisi (BBS TV) Surabaya." Undergraduate, STIKOM Surabaya, 2014. https://doi.org/10/BAB_V.pdf.
- Kriyantono, Rachmat, and S. Sos. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Prenada Media, 2014.
- Lexy, J. Moeleong, M.A., Prof.Dr. *Metode Penelitian Kualitatif*. Ke-1. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017.
- Lubis, M Fadli Yanuar, and Sri Wahyuni. "PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM PILAR," n.d., 13.
- Nugrahani, Farida, and M. Hum. "Metode Penelitian Kualitatif." *Solo: Cakra Books*, 2014.
- Nugroho, Sarwo. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2014.
- Pradiptha, Ilham. "Pusat Seni Fotografi Di Semarang." *IMAJI* 3, no. 3 (2014): 281–90.
- Pratiwi, Eviza Juni, and Toni Hartono. "KREATIVITAS EDITOR VIDEO@ DISKOMINFO PROVRIAU DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI RESMI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK PROVINSI RIAU." *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi* 3, no. 2 (2021): 64–75.
- Risli, Musrid. Hasil wawancara bersama Videographer Abdul Gafar Studio, September 11, 2021.
- Rosolvia, Revlina Salsabila, M. Rahmat Hidayat, and Hari Sutra Disemadi. "PELANGGARAN HAK CIPTA SINEMATOGRAFI DI INDONESIA: KAJIAN HUKUM PERSPEKTIF BERN CONVENTION DAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA." *Indonesia Law Reform Journal (ILREJ)* 1, no. 1 (2021): 111–21.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Santoso, Vedy. "Videografi Kampanye Dalam Mitos Seni Propaganda (Analisis Semiotik Terhadap Video Klip Politik Pilpres Indonesia 2014)." *JOURNAL OF CONTEMPORARY INDONESIAN ART* 1, no. 1 (2015).
- Setiawan, Albi Anggito, Johan. *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- Silahudin, Agus. "Perbandingan Konsep Kepribadian Menurut Barat Dan Islam." *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman* 17, no. 2 (2019): 249–78.
- Sugarto, Eko. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis: Suaka Media*. Diandra Kreatif, 2017.
- Sugiyono, Prof.Dr. *Metode Penelitian Kualitatif*. Ke-3. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Susanti, Santi, and Reksa Anggia Ratmita. "Manajemen Produksi Program Berita Di INews TV Bandung." *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi Volume X No*, 2020.
- Suwendra, I. Wayan. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan Dan Keagamaan*. Nilacakra, 2018.
- Wahyuni, Sri, and Triadi Sya'dian. "ANALISIS PROSES KREATIF PRODUKSI FILM PADA KOMUNITAS FISABILILLAH PRODUCTION (FISPRO) KOTA MEDAN." *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif* 6, no. 1 (2021): 67–78.
- Wirakusumah, Teddy Kurnia. "Konstruksi Makna Proses Kreatif Pada Kreator Di Biro Iklan." *Jurnal Manajemen Komunikasi* 5, no. 2 (2021): 135–55.

LAMPIRAN

DOKUMENTASI PENELITIAN

Lampiran 1



Lampiran 1.1 Wawancara dengan Riski Musrid, Videografer Abdul Gafar Studio

Pekanbaru

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1.2 Wawancara dengan Alif Lifiando, Videografer Abdul Gafar Studio
Pekanbaru



Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA

Daftar Pertanyaan

a. Videografer

1. Angel Shot (Sudut Pandang Kamera)

Bagaimana Videografer menentukan sudut pandang kamera yang menarik disaat posisi kamera sejajar dengan objek ?

Bagaimana Videografer menentukan sudut pandang kamera yang menarik disaat posisi kamera sedang diatas objek ?

Bagaimana Videografer menentukan sudut pandang kamera yang menarik disaat posisi kamera sedang dibawah objek ?

Apasajakah sudut kamera yang sering digunakan untuk menghasilkan gambar yang menarik ?

- Kenapa memilih sudut kamera tersebut ?

2. Type Shot (Ukuran Gambar)

- Bagaiaman seorang videographer menyampaikan makna dari objek dalam pengambilan gambar untuk menunjukkan detail dari seseorang ?

- Bagaimana seorang videographer menentukan pengambilan gambar dalam menyampaikan makna dari objek dalam pengambilan gambar yang sangat dekat sekali ?

Bagaimana seorang videographer menentukan pengambilan gambar dalam menyampaikan makna dari objek dalam pengambilan gambar ketika sedang beraktivitas ?

Bagaimana seorang videographer menentukan pengambilan gambar dalam menyampaikan makna dari objek dalam pengambilan gambar ketika sedang beraktivitas ?

Bagaimana seorang videographer menentukan pengambilan gambar dalam menyampaikan makna dari objek dalam pengambilan gambar ketika sedang beraktivitas secara menyeluruh yang ada disekitar objek ?

Apa sajakah Type Shot yang sering digunakan pada saat produksi video ?

Kenapa memilih Type Shot tersebut dalam proses produksi video?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Continuity (Kesinambungan)

Apa sajakah Kesinambungan yang sering digunakan pada saat produksi video?

Kenapa memilih Kesinambungan tersebut dalam proses produksi ?

b. Editor

4. Cutting (Penyuntingan)

Apa saja cutting yang sering digunakan saat pasca produksi video cinematic ?

Kenapa memilih cutting tersebut dalam pasca produksi video cinematic ?



© Hak

Hak Cipta Dimunculkan Kembali



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Ikhlasul Idris Farghani, lahir pada tanggal 24 Februari 1999 di Surakarta. Anak Pertama dari empat bersaudara. Dari pasangan Bapak Harmaini dan Ibu Dewi Fatonah. Pendidikan formal yang di tempuh oleh penulis adalah SDN 022 Pekanbaru, lulus pada tahun 2010 . Setelah itu, penulis melanjutkan sekolah ke MTS Al-Huda selama 3 tahun yaitu dari tahun 2010 hingga 2013.

Kemudian melanjutkan sekolah ke SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru Dari tahun 2013 hingga 2016. Tamat SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru penulis kemudian melanjutkan studi ke Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Dakwah dan Komunikasi, dengan mengambil jurusan S1 Ilmu Komunikasi dengan konsentrasi Broadcasting. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kulian Kerja Nyata (KKN) di salah satu daerah Kota Pekanbaru. Kemudian melaksanakan magang di Kantor DPMPTSP Kota Pekanbaru

Penulis melakukan penelitian pada salah satu studio foto yang ada di Kota Pekanbaru yaitu Abdul Gafar Studio dengan judul “ **KREATIVITAS VIDEOGRAFER ABDUL GAFAR STUDIO DALAM MEMPRODUKSI VIDEO CINEMATIC** ”dibawah bimbingan pak Mustafa M.Ikom Alhamdulillah pada tanggal 12 Januari 2022, berdasarkan hasil siding Munaqasyah dan penulis dinyatakan **LULUS**” dan berhak menyandang gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masa
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.