

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 mass
  - 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.

<b>NOMOR SKRIPSI</b>
<b>4653/KOM-D/SD-S1/2022</b>

**TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENYAMPAIKAN PESAN  
BUDAYA MINANGKABAU DALAM FILM PENDEK  
DOKUMENTER *MAGICAL* MINANGKABAU**



**SKRIPSI**

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

Oleh :

**MUHAMMAD HAMDAN E**

**NIM. 11643101435**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU  
2022**

**TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENYAMPAIKAN  
PESAN BUDAYA MINANGKABAU DALAM FILM  
DOKUMENTER MAGICAL MINANGKABAU**

Disusun Oleh:



**MUHAMMAD HAMDAN E**  
11643101435

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 31 Desember 2021.

Pembimbing,



**Tika Mutia, M.Ikom**  
NIP. 198610062019032010

Mengetahui:  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



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

- 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 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.



**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: iain-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 : Muhammad Hamdan E  
 NIM : 11643101435  
 Judul : Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Budaya Minangkabau dalam Film Pendek Dokumenter Magical Minangkabau

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.

Pekanbaru, 20 Januari 2022

Dekan,

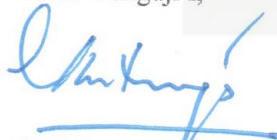


**Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A**  
**NIP. 49811118 200901 1 006**

**Tim Penguji**

Ketua/ Penguji I,

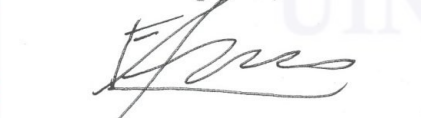
Sekretaris/ Penguji II,

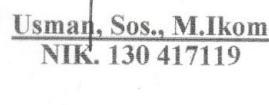
  
**Dr. Toni Hartono, M.Si**  
**NIP. 19780605 200701 1 024**

  
**Muhlasin, M.Pd.I**  
**NIP. 19680513 200501 1 009**

Penguji III,

Penguji IV,

  
**Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc. Sc**  
**NIP. 19761212 200312 1 004**

  
**Usman, Sos., M.Ikom**  
**NIK. 130 417119**

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

Ditandatangani dan Diilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim 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 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.

Lampiran Surat :  
 Nomor : Nomor 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hamdan. E  
 NIM : 11643101435  
 Tempat/Tgl. Lahir : Padang Panjang, 28 Mei 1998  
 Fakultas/~~Pascasarjana~~ : Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
 Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~\*:

Teknik Sinematografi dalam menyampaikan pesan budaya  
 Minangkabau dalam film Pendek Dokumenter Magical Minangkabau

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya~~\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)~~\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 12 Januari 2022  
 Yang membuat pernyataan



NIM : 11643101435

\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



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, 31 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 : Muhammad Hamdan E  
NIM : 11643101435  
Judul Skripsi : Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Budaya  
Minangkabau dalam Film Dokumenter Magical Minangkabau

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.Ikom.)

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

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

**Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.**

Mengetahui :  
Pembimbing,

**Tika Mutia, M.Ikom**  
NIP. 198610062019032010

UIN SUSKA RIAU



## ABSTRAK

**Nama : Muhammad Hamdan E**  
**Prodi : Ilmu Komunikasi**  
**Judul : Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Budaya Minangkabau dalam Film Pendek Dokumenter Magical Minangkabau**

Film memiliki kemampuan untuk memberikan gambaran tentang budaya suatu bangsa dan bisa berpengaruh juga pada budaya itu sendiri. Sebagai sebuah gambar hidup, salah satu fungsi film adalah untuk memberi gambaran proses sejarah dan budaya dalam suatu masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana teknik sinematografi dalam menyampaikan pesan budaya Minangkabau dalam film pendek dokumenter *magical* Minangkabau. Teori yang penulis gunakan adalah teori sinematografi Joseph V. Mascelli dan teori semiotika Charles S. Peirce. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Adapun pengumpulan data yang penulis gunakan adalah dokumentasi. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu teknik sinematografi yang digunakan berupa *camera angle* menggunakan *high angle*, *eye angle*, dan *low angle* untuk memberi kesan dominasi, kesetaraan dan lemah pada bagian visual tertentu. *Type of shot* yang digunakan yaitu *big close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *full shot*, *long shot*, dan *extreme long shot* dengan tujuan memberi detail dan menampakan keadaan sekitar objek. *Camera movement* yang digunakan adalah *panning*, *tilting*, *dolly*, *tracking*, dan *crane* agar memberi kesan gambaran objek secara menyeluruh dengan keadaan sekitarnya. Kemudian film ini menggunakan *composition intersection of third*, *headroom*, *noseroom*, dan *walking room* untuk mempertegas gambar. Lalu untuk *continuity*-nya menggunakan *content continuity* dan *movement continuity* untuk memberi kejelasan kesinambungan dari gambar pertama kepada gambar selanjutnya. Adapun Pesan budaya yang ingin disampaikan dalam film *magical* Minangkabau ini yaitu ajakan untuk mengenal budaya, tanggung jawab, bersyukur, hubungan manusia dengan penciptanya, kerja keras, dan kebersamaan yang direpresentasikan melalui simbol-simbol yang terdapat dalam lima unsur budaya universal.

**Kata Kunci : Sinematografi, Pesan Budaya, Film Dokumenter, Semiotika**

### 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 mass
  - 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 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.

## ABSTRACT

**Name** : *Muhammad Hamdan E*  
**Major** : *Communication Science*  
**Title** : *Cinematography Techniques in Conveying Cultural Messages Minangkabau in the Minangkabau Magical Documentary Short Film*

*The Film can provide an overview of the culture of a nation and can also affect the culture itself. As a living picture, one of the functions of the film is to describe the historical and cultural processes in society. The purpose of this study was to find out how the cinematographic technique in conveying the message of Minangkabau culture in the Minangkabau magical documentary short film. The theory that the writer uses is the cinematographic theory of Joseph V. Mascelli and the semiotic theory of Charles S. Peirce. The research method in this research is descriptive qualitative. The data collection that the author uses is documentation. The results obtained are the cinematographic technique used in the form of a camera angle using a high angle, eye angle, and low angle to give the impression of dominance, equality, and weakness in certain visual parts. The types of shots used are big close up, close up, medium closes up, medium shot, full shot, long shot, and an extreme long shot to provide detail and show the situation around the object. The camera movements used are panning, tilting, dolly, tracking, and cranes to give the impression of an overall picture of the object with its surroundings. Then this film uses a composition intersection of thirds, headroom, nose room, and walking room to emphasize the image. Then for continuity, use content continuity and movement continuity to provide clarity of continuity from the first image to the next image. The cultural message to be conveyed in this Minangkabau magical film is an invitation to get to know culture, responsibility, gratitude, human relationships with their creators, hard work, and togetherness represented through symbols contained in the five universal cultural elements.*

**Keywords** : *Cinematography, Cultural Message, Documentary Film, Semiotics*



#### 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 mass
  - 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 PENGANTAR



### *Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, segala kata tulus sebagai puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna melengkapi tugas akhir untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1). Sholawat beriringan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Skripsi yang berjudul “**Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Budaya Minangkabau dalam Film Pendek Dokumenter *Magical Minangkabau***”, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pegetahuan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Jadi pada kali ini penulis ingin menyampaikan dengan penuh rasa hormat ucapan terima kasih kepada kedua orang tua penulis **AYAHANDA ERIZAL dan IBUNDA MURSIDA** yang selalu mendoakan, memberi motivasi, kesabaran serta memberikan dukungan yang baik secara moril dan materil sehingga ananda bias menyelesaikan perkuliahan dengan menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim 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 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.

2. Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. M Badri, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis M.I.Kom Selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Tika Mutia M.ikom selaku pembimbing skripsi penulis, terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis hingga akhir bimbingan.
5. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu namanya. Terimakasih atas ilmu yang telah diberikan semoga menjadi bekal dan berkah yang baik bagi penulis dalam menjalani kehidupan.
6. Kepala Staff Perpustakaan Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta seluruh staff yang telah memberikan pelayanan dan menyediakan buku-buku yang menjadi referensi penulis selama perkuliahan.
7. Kepada Putri Yulyaswir dan Nurul Husna. Terima kasih atas dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
8. Terima kasih untuk teman-teman nocturnal.id yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman seperjuangan skripsi dari Sabang sampai Merauke yang telah memberikan semangat dan sama-sama berjuang dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan kelas Broadcasting B yang memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-satu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat di selesaikan.

**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 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.

Terakhir sebagai hamba yang memiliki keterbatasan, penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran pembaca bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, Desember 2021

**Penulis**

**Muhammad Hamdan E**

**NIM. 11643101435**

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 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.

**DAFTAR ISI**

**ABSTRAK ..... i**

**KATA PENGANTAR.....iii**

**DAFTAR ISI..... vi**

**DAFTAR TABEL.....viii**

**DAFTAR GAMBAR..... ix**

**BAB I PENDAHULUAN..... 1**

1.1. Latar Belakang Masalah ..... 1

1.2. Penegasan Istilah ..... 3

1.3. Rumusan Masalah ..... 4

1.4. Tujuan Penelitian..... 4

1.5. Kegunaan Penelitian..... 4

1.6. Sistematika Penulisan..... 5

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 6**

2.1 Kajian Terdahulu ..... 6

2.2 Kajian Teori..... 10

2.3 Konsep Operasional..... 24

2.4 Kerangka Pemikiran ..... 29

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 31**

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian ..... 31

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian..... 31

3.3 Sumber Data ..... 31

3.4 Teknik Pengumpulan Data ..... 32

3.5 Validitas Data ..... 32

3.6 Teknik Analisis Data ..... 32

**BAB IV GAMBARAN UMUM..... 34**

4.1 Gambaran Umum Film *Magical* Minangkabau ..... 34

4.2 Penghargaan ..... 34





#### 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 mass
  - 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.

4.3	Credit .....	34
4.4	Ferry Irwandi .....	35
4.5	Karya Lainnya .....	35
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>36</b>
5.1	Hasil Penelitian.....	36
5.2	Pembahasan Penelitian .....	66
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		<b>72</b>
6.1	Kesimpulan.....	72
6.2	Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Konsep Operasional Semiotika dan Sinematografi dalam Film <i>Magical Minangkabau</i> .....	24
Tabel 5. 1 Teknik Sinematografi.....	36
Tabel 5. 2 Unsur Bahasa .....	52
Tabel 5. 3 Unsur Sistem teknologi.....	54
Tabel 5. 4 Unsur Sistem teknologi 2.....	57
Tabel 5. 5 Unsur Teknologi 3 .....	58
Tabel 5. 6 Unsur Sistem Mata Pencaharian .....	59
Tabel 5. 7 Unsur Mata Pencaharian 2.....	60
Tabel 5. 8 Unsur Religi.....	62
Tabel 5. 9 Unsur Kesenian.....	63
Tabel 5. 10 Unsur Kesenian 2.....	64
Tabel 5. 11 Unsur Kesenian 3.....	65
Tabel 5. 12 Unsur Kesenian 4.....	66

### 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 mass
  - 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 Magical Minangkabau.....	34
Gambar 5. 1 Petani.....	36
Gambar 5. 2 Jerami .....	37
Gambar 5. 3 Mengumpulkan Jerami.....	37
Gambar 5. 4 Petani 2.....	37
Gambar 5. 5 Asal Minangkabau.....	38
Gambar 5. 6 Pemandangan .....	38
Gambar 5. 7 Ferry Irwandi.....	38
Gambar 5. 8 Ferry Irwandi 2.....	39
Gambar 5. 9 Pemdangan 2 .....	39
Gambar 5. 10 Petani 3.....	39
Gambar 5. 11 Anak Kecil.....	40
Gambar 5. 12 Anak .....	40
Gambar 5. 13 Masjid Raya Sumatera Barat.....	40
Gambar 5. 14 Senyum.....	41
Gambar 5. 15 Pria .....	41
Gambar 5. 16 Jam Gadang.....	41
Gambar 5. 17 Anak-anak .....	42
Gambar 5. 18 Manekin.....	42
Gambar 5. 19 Rumah Gadang.....	42
Gambar 5. 20 Brosur .....	43
Gambar 5. 21 Jual Beli.....	43
Gambar 5. 22 Jual Beli 2.....	43
Gambar 5. 23 Gerobak Kelapa.....	44
Gambar 5. 24 Gerobak Kelapa 2.....	44
Gambar 5. 25 Ukiran.....	45
Gambar 5. 26 Patung Bung Hatta .....	45
Gambar 5. 27 Selancar .....	45
Gambar 5. 28 Pakaian Adat .....	46
Gambar 5. 29 Pria .....	46
Gambar 5. 30 Tenun.....	46
Gambar 5. 31 Tenun 2.....	47
Gambar 5. 32 Tenun 3.....	47
Gambar 5. 33 Suntieng.....	47
Gambar 5. 34 Masjid.....	48
Gambar 5. 35 Masjid 2.....	48
Gambar 5. 36 Masjid 3.....	48
Gambar 5. 37 Pacu Jawi.....	49





#### 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 mass
  - 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.

Gambar 5. 38 Pacu Jawi 2.....	49
Gambar 5. 39 Talempong.....	49
Gambar 5. 40 Gandang .....	50
Gambar 5. 41 Tari Piring .....	50
Gambar 5. 42 Tari Piring 2 .....	50
Gambar 5. 43 Talempong 2.....	51
Gambar 5. 44 Dulang .....	51
Gambar 5. 45 Bahasa Minangkabau .....	52
Gambar 5. 46 Alat Tenun.....	53
Gambar 5. 47 Alat Tenun 2.....	54
Gambar 5. 48 Hasil Tenun .....	54
Gambar 5. 49 Pakaian Adat Minangkabau .....	55
Gambar 5. 50 Pakaian Adat Minangkabau 2 .....	55
Gambar 5. 51 Pakaian Adat Minangkabau 3 .....	56
Gambar 5. 52 Perahu.....	57
Gambar 5. 53 Rumah Gadang.....	58
Gambar 5. 54 Bertani .....	59
Gambar 5. 55 Bertani 2 .....	59
Gambar 5. 56 Berdagang.....	60
Gambar 5. 57 Berdagang 2.....	60
Gambar 5. 58 Masjid.....	61
Gambar 5. 59 Masjid 2.....	61
Gambar 5. 60 Tari Piring .....	62
Gambar 5. 61 Tari Piring 2 .....	63
Gambar 5. 62 Pacu Jawi.....	64
Gambar 5. 63 Pacu Jawi 2.....	64
Gambar 5. 64 Talempong.....	65
Gambar 5. 65 Talempong 2.....	65
Gambar 5. 66 Gendang .....	66



## 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 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.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sejak ditemukannya kinematograf pada awal abad ke-19, industri perfilman dunia terus berkembang hingga sekarang. Film-film Perancis pada awalnya menjadi penanda kebangkitan film di dunia. Tetapi, setelah perang dunia pertama selesai, Hollywood menjadi industri film yang menjadi pasar utama perfilman dunia. Hal ini diikuti dengan munculnya enam studio film besar di Amerika Serikat yang memproduksi dan menjadi distributor film. Keenam studio tersebut masing-masing memiliki rumah produksi tersendiri dan memiliki film-film yang menjadi andalan mereka masing-masing.<sup>1</sup>

Setiap tahunnya banyak film yang diproduksi dan ini memberikan pengaruh baik pada perkembangan industri film itu sendiri. Selain Amerika Serikat, India juga merupakan negara yang secara produktif setiap tahun memproduksi film, ketika Amerika Serikat menyebut industri perfilman mereka dengan nama Hollywood, India menamai diri mereka dengan nama Bollywood. Kemudian ada juga Nollywood di negara Nigeria yang mulai membangun industri film sendiri. Ini membuktikan bahwa industri film di negara lain saling berpacu dalam mengembangkan diri mereka agar bisa menjadi tontonan yang layak bagi penonton.

Di Indonesia, industri perfilman mengalami naik turun ketika perkembangannya, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh pada kebijakan-kebijakan yang dibuat pada masa itu. Produksi film Indonesia mulai mengalami peningkatan sejak era reformasi, hal ini disebabkan karena para pelaku perfilman berjuang untuk memproduksi film nasional. Pada masa sekarang, industri perfilman Indonesia diatur oleh UU No. 33 tahun 2009 tentang perfilman<sup>2</sup>

Para sineas film menyadari bahwa film merupakan media yang dapat membangkitkan kesadaran masyarakat tentang gerakan sosial. Film dapat menjadi media perantara pesan komunikasi kepada masyarakat walaupun kebanyakan masyarakat belum sadar akan hal ini. Hal ini mendorong para sineas untuk

<sup>1</sup> Idola Perdini Putri, "Industri Film Indonesia Sebagai Bagian Dari Industri Kreatif Indonesia," *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)* 3, no. 1 (20 Februari 2017): 24, <https://doi.org/10.25124/liski.v3i1.805>.

<sup>2</sup> Handrini Ardiyanti, "Perfilman Indonesia: Perkembangan Dan Kebijakan, Sebuah Telaah Dari Perspektif Industri Budaya" 22, no. 2 (2017): 17.



memberikan edukasi kepada masyarakat ataupun sineas lain tentang pentingnya literasi film sebagai sebuah media massa.<sup>3</sup>

Film sendiri memiliki kemampuan untuk memberikan gambaran tentang budaya suatu bangsa dan bisa berpengaruh juga pada budaya itu sendiri. Sebagai sebuah gambar hidup, salah satu fungsi film adalah untuk memberi gambaran proses sejarah dan budaya dalam suatu masyarakat. Karena fungsinya yang begitu luas, film dapat mempengaruhi para penontonnya. Hal ini sangat dikhawatirkan karena dalam beberapa genre film menggambarkan kekerasan dan para penonton berpotensi untuk terpengaruh dengan hal tersebut. Namun, disisi lain film juga berfungsi sebagai media informasi, edukasi, bahkan bisa mempersuasi orang lain.<sup>4</sup>

Budaya Minangkabau merupakan cara hidup yang dijalani oleh masyarakat yang memiliki etnis Minangkabau. Salah satu kekhasan dari budaya ini adalah masyarakatnya menganut sistem matrilineal atau garis keturunan berdasarkan garis keturunan ibu, sedangkan budayanya memegang erat agama Islam. Etnis ini merupakan salah satu etnis yang menganut sistem matrilineal terbesar di dunia.<sup>5</sup>

Kebudayaan merupakan cara hidup yang berkembang secara turun-temurun dalam masyarakat dan menjadi suatu khas dalam masyarakat tersebut. Di era sekarang globalisasi menjadi tantangan tersendiri untuk mempertahankan budaya lokal yang telah hidup dalam masyarakat selama berpuluh-puluh tahun. Teknologi informasi dan komunikasi mempercepat pertumbuhan dari globalisasi itu sendiri.<sup>6</sup> Namun, globalisasi juga memiliki sisi positif, dimana kita bisa mempromosikan budaya lokal yang ada pada daerah kita agar bisa dinikmati oleh orang lain di berbagai belahan dunia.

Dengan adanya globalisasi ini, proses transmigrasi budaya terbantu dengan adanya teknologi. Film merupakan media yang dapat mempromosikan budaya lokal yang ada, salah satu film yang mengangkat budaya lokal khususnya budaya Minangkabau adalah film berjudul *Magical Minangkabau*. Film ini adalah film dokumenter yang berisi perjalanan Ferry Irwandi di bumi Minangkabau. Film ini memberikan gambaran tentang budaya Minangkabau mulai dari bahasa, kesenian, teknologi, mata pencaharian, dan religi yang perlu di analisis lebih dalam. Film

<sup>3</sup> Anisti, "Komunikasi Media Film Wonderful Life," *Jurnal Komunikasi* 8, no. 1 (Maret 2017): 2, <https://doi.org/10.31294/jkom.v8i1.2261>.

<sup>4</sup> Fauzan Arif Baren Fandi, "Representasi Budaya Batak Toba Dalam Film Toba Dreams" 4, no. 2 (2017): 3.

<sup>5</sup> Rahman Malik, "Ikatan Kekerabatan Etnis Minangkabau Dalam Melestarikan Nilai Budaya Minangkabau Di Perantauan Sebagai Wujud Warga Nkri," *Jurnal Analisa Sosiologi* 5, no. 2 (Oktober 2016): 4, <https://doi.org/10.20961/jas.v5i2.18102>.

<sup>6</sup> Sigit Surahman, "Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni Dan Budaya Indonesia Oleh :," *Jurnal Komunikasi* 2, no. 1 (4 Januari 2013): 3, <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.





### 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 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.

*Magical* Minangkabau ini juga meraih penghargaan pada MLD Content Hunt Season 3 sebagai pemenang pada kategori *Inspiring Place*.<sup>7</sup>

Alasan peneliti memilih film *Magical* Minangkabau dalam penelitian ini dikarenakan pada film ini terdapat pesan budaya Minangkabau yang perlu di analisis lebih jauh seperti, tarian, rumah adat, dan lain-lain. Selain itu objek dalam film ini yaitu film *magical* Minangkabau merupakan salah satu pemenang dalam kompetisi MLD Content Hunt season 3, sehingga peneliti sangat tertarik untuk menganalisis teknik sinematografi dan pesan budaya yang disampaikan dalam film *magical* Minangkabau menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli dan penyampaian pesan menggunakan teori semiotika.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dalam menganalisis Teknik Sinematografi dalam menyampaikan pesan budaya Minangkabau dalam film. Oleh sebab itu, Judul penelitian yang penulis buat adalah Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Budaya Minangkabau dalam Film Dokumenter *Magical* Minangkabau.

## 1.2. Penegasan Istilah

### 1.2.1. Teknik Sinematografi

Sinematografi berasal dari bahasa Yunani yang artinya menulis dengan gerakan. Teknik sinematografi adalah keseluruhan dari berbagai metode yang digunakan dalam memberikan makna pada proses pembentukan sebuah konten audio visual.<sup>8</sup>

### 1.2.2. Pesan

Pesan merupakan gambaran dari pikiran komunikator yang ditukarkan dengan bentuk tanda-tanda yang memiliki makna tertentu. Pesan biasanya sengaja disalurkan oleh komunikator kepada komunikan untuk mendapatkan hasil-hasil tertentu.<sup>9</sup>

### 1.2.3. Budaya Minangkabau

Budaya Minangkabau adalah budaya yang masyarakatnya memiliki sistem matrilineal terbesar di dunia dan memiliki bahasa dan memeluk erat adat Minangkabau.<sup>10</sup> Masyarakat Minangkabau memegang teguh adat yang berlandaskan pada ajaran “*adat basandi syarak, syarak basandikan*

<sup>7</sup> “Inilah Pemenang MLDSPOT Content Hunt Season 3,” Inilah Pemenang MLDSPOT Content Hunt Season 3, diakses 25 November 2021, <https://www.mldspot.com/Trending/inilah-pemenang-mldspot-content-hunt-season-3>.

<sup>8</sup> Blain Brown, *Cinematography: Theory and Practice: Iagemaking for Cinematographers and Directors*, 2nd ed (Amsterdam ; Boston: Elsevier/Focal Press, 2012), 2.

<sup>9</sup> Andrik Purwasito, “ANALISIS PESAN MESSAGE ANALYSIS” 9 (2017): 105.

<sup>10</sup> Malik, “Ikatan Kekeberatan Etnis Minangkabau dalam Melestarikan Nilai Budaya Minangkabau di Perantauan sebagai Wujud Warga NKRI.” : 20



*kitabullah*” (adat bersandikan syariat, syariat bersandikan kitab Allah SWT).<sup>11</sup>

#### 1.2.4. Film Pendek Dokumenter

Film pendek dokumenter merupakan film non fiksi dan berdasarkan realita. film ini memiliki durasi maksimal 50 menit, namun pembuat diberi kebebasan untuk membuat durasi film sesingkat-singkatnya dengan catatan pesan yang terdapat dalam film dapat tersampaikan dengan baik dan efisien.<sup>12</sup>

#### 1.2.5. *Magical* Minangkabau

Film *Magical* Minangkabau merupakan film berdurasi 3 menit 27 detik yang dirilis pada 15 Oktober tahun 2019. Film ini menceritakan pengalaman Ferry Irwandi di tanah Minangkabau. Film ini menggambarkan budaya Minangkabau melalui teknik sinematografi yang menarik.

### 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui Bagaimanakah Teknik Sinematografi dalam menyampaikan pesan budaya Minangkabau dalam film dokumenter *magical* Minangkabau?

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana Teknik Sinematografi dalam menyampaikan pesan budaya Minangkabau dalam film dokumenter *magical* Minangkabau.

#### 1.5. Kegunaan Penelitian

##### 1.5.1. Manfaat Teoritis

1. Menambah kajian ilmu komunikasi terutama pada kajian teknik sinematografi dan semiotika.
2. Sebagai tambahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian lanjutan terhadap teknik sinematografi dan semiotika.

##### 1.5.2. Manfaat Praktis

<sup>11</sup> Henny Welsa, Suharti Suharti, dan Latifah Latifah, “Budaya Minangkabau Dan Implementasi Pada Manajemen Rumah Makan Padang Di Yogyakarta,” *EKUITAS (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)* 1, no. 2 (4 September 2018): 181–203, <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2017.v1.i2.22>.

<sup>12</sup> Alvin Andreanto, I Gusti Ngurah Wirawan, dan Hen Dian Yudani, “PERANCANGAN FILM PENDEK DOKUMENTER SEMANGGI SUROBOYO KHAS SURABAYA,” t.t., 6.

Memberikan pengetahuan tentang teknik sinematografi dan penyampaian pesan dalam membuat sebuah film sekaligus menjadi bahan masukan bagi para sineas dalam memproduksi sebuah karya.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Dalam menulis proposal ini, penulis membuat VI bab dengan sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional, dan kerangka pikir.

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

#### **BAB IV : GAMBARAN UMUM**

Bab ini berisi tentang gambar umum video *magical* Minangkabau, credit, dan profil Ferry Irwandi.

#### **BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian pesan budaya Minangkabau dalam film *magical* Minangkabau.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap video *magical* Minangkabau.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

#### 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 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.



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 mass
  - 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

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Terdahulu

1. Jurnal karya Siti Rahma Harahap yang berjudul Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Pesan Optimisme melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Derwijck tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk memberi penjelasan tentang bagaimana pesan optimisme pada film Tenggelamnya Kapal Van Derwijck dari sisi sinematografinya. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif yang berfokus pada pesan optimisme dan menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli serta teori optimisme Daniel Goleman. Hasil dari penelitian ini yaitu film Tenggelamnya Kapal Van Derwijck memiliki tiga sudut pengambilan gambar, yaitu objektif, subjektif, dan point of view. Angle kamera yang sering digunakan yaitu eye level angle dengan komposisi dinamis. Serta cutting countinity yang sering digunakan yaitu continuity waktu. Persamaan penelitian ini penelitian yang peneliti teliti yaitu sama-sama membahas tentang sinematografi, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian, dimana penelitian ini meneliti tentang film Tenggelamnya Kapal Van Derwijck, sedangkan penelitian peneliti meneliti film *Magical* Minangkabau.<sup>13</sup>
2. Jurnal karya Anggi Stefhanie Sandy dan Triandi Sya'dian, Program Studi Televisi dan Film Universitas Potensi Utama tahun 2020 yang berjudul Analisis Sinematografi Program Potret Edisi Ada Gula, Ada Sejahtera di DAAI TV SUMUT. Metode penelitian yang digunakan dalam dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk mengumpulkan data dari wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui teknik sinematografi pada program acara Potret dalam menyampaikan informasi kepada pemirsa dan layak untuk ditampilkan. Hasil yang di dapat pada penelitian ini yaitu konsep teknik yang digunakan lebih banyak menggunakan teknik *close up*, tipe *angle* kamera, *eye level* dan *establish*. Konsep yang disampaikan dengan kelima teknik tersebut memberikan kejelasan untuk mengetahui penyampaian pesannya dengan teknik sinematografi. . Persamaan yang ada pada penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang sinematografi. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti teradapat pada objek yang akan diteliti dimana penelitian ini

<sup>13</sup> Siti Rahma Harahap, "Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck," *Pena Cendikia* 2, no. 1 (30 Maret 2019): 1-15, <https://ejournal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/pena/article/view/43>.



## 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 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.

memiliki objek program POTRET edisi ada gula, ada sejahtera sementara objek yang diteliti oleh peneliti adalah Film *Magical* Minangkabau.<sup>14</sup>

3. Jurnal karya M Fadli Yanuar Lubis dan Sri Wahyuni, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama tahun 2020 dengan judul Penerapan Sinematografi pada Film Pilar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif Deskriptif yaitu metode yang digunakan untuk menjabarkan hasil dari penelitian dengan tidak membuat kesimpulan yang lebih luas. Hasil yang didapat pada penelitian ini yaitu konsep yang digunakan pada film pilar yaitu konsep drama turgi dramatis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu objek penelitiannya, penelitian ini menggunakan Film Pilar sebagai objek penelitiannya sementara objek penelitian peneliti yaitu Film *Magical* Minangkabau. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas tentang sinematografi. Teknik sinematografi yang digunakan untuk *angle kamera* seperti *eye level*, *high angle*, *low angle* dengan tipe shot *big close up*, *close up*, *medium close up*, *knee shot*, *long shot*, *two shot*, *full shot*, *group shot* dan *over the shoulder*.<sup>15</sup>
4. Jurnal karya Audry Fachrozy dan Sri Wahyuni, Program Studi Televisi dan Film, Universitas Potensi Utama tahun 2020 dengan judul Penerapan Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Berjudul “Juara”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu konsep sinematografi yang digunakan berupa konsep *landscape*, konsep ini sendiri memperlihatkan bentangan alam untuk membentuk suasana dalam film. *Angle* kamera yang sering digunakan berupa *eye level*, *high angle*, *low angle*, dan *high angle*. *Type of shot* yang digunakan yaitu *big close up*, *close up*, *medium close up*, *knee shot*, *long shot*, *two shot*, *full shot*, *group shot*, *extreme long shot*, *extreme close up*, *establish shot*, dan *over the shoulder*. Komposisi yang digunakan yaitu komposisi simetris dan dinamis. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti terdapat pada objek penelitian, dimana penelitian ini objeknya film juara sedangkan objek penelitian peneliti yaitu film *Magical* Minangkabau. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas tentang sinematografi.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Anggi Steffhanie Sandy dan Triadi Sya’dian, “Analisis Sinematografi Program Potret Edisi Ada Gula, Ada Sejahtera Di Daai Tv Sumut,” *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain* 1, no. 1 (21 April 2020): 329–40.

<sup>15</sup> M Fadli Yanuar Lubis dan Sri Wahyuni, “PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM PILAR,” *Jurnal FSD* 1 (2020): 13.

<sup>16</sup> Audry Fachrozy dan Sri Wahyuni, “Penerapan Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi Berjudul “Juara “,” *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain* 1, no. 1 (21 April 2020): 353–62.



## 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 mass
- 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. Jurnal karya Farrij Aditya Pradana dan Budi Santos, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Universitas Gunadarma yang berjudul Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Moral melalui Film Cek Toko Sebelah tahun 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu Film Cek Toko Sebelah memiliki pesan moral yang disampaikan melalui adegan-adegan dalam film seperti moral sopan santun, tanggung jawab, toleransi dan rasa hormat terhadap karakter lain dalam film seperti anak kecil dan orang tua dengan menunjukkan bagaimana orang tua, khususnya ayah, dalam memberikan instruksi dan nasehat moral kepada anak-anaknya untuk bersyukur ketika diberikan sesuatu oleh orang lain dan memberikan senyuman. film ini mencoba mengedukasi penontonnya tentang budaya sopan santun dan menghargai orang yang usianya lebih tua dari kita. Kemudian teknik sinematografi yang digunakan dalam film ini adalah kombinasi dari tiga kamera angle yaitu objective, subjective dan point of view. Persaman dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas sinematografi. Perbedaan dari penelitian yang peneliti teliti terdapat pada objectnya yaitu peneliti membahas tentang pesan budaya sedangkan jurnal ini membahas pesan moral.<sup>17</sup>
6. Skripsi karya Izar Yuwandi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang berjudul Analisis Sinematografi dalam Film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah ini tahun 2018. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan metode *content analysis* dengan metode ini penelliti dapat mendapatkan hasil yang objektif dan relevan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan dan konsep sinematografi dalam film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah ini. Hasil dari penelitian ini yaitu terdepot perbedaan lighting dan warna dalam kedua film tersebut dimana film Polem Ibrahim hamper semua menerapkan unsur *lighting* dan warna, sedangkan film Dilarang Mati di Tanah ini kurang menerapkan unsur tersebut lalu kedua film tersebut juga telah memenuhi unsur sinematografi dalam memvisualkan gambar. Persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti yaitu terletak pada objek, yaitu film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah ini dengan film *Magical* Minangkabau. Sedangkan persamaannya sama-sama meneliti sinematografi dari film yang diteliti.<sup>18</sup>

<sup>17</sup> Farrij Aditya Pradana dan Budi Santos, "Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Moral melalui Film Cek Toko Sebelah," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 1 (1 September 2019): 73.

<sup>18</sup> Izar Yuwandi, "Analisis Sinematografi dalam Film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah Ini" (skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018), : 92<http://library.ar-raniry.ac.id>.





## 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 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.

7. Jurnal karya Muhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, Program Studi Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta dengan judul Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi *Stopmotion* Jendral Soedirman. Hasil dari penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan berhasil membuat film animasi *stopmotion* yang memiliki nilai edukasi bagi pelajar, berdasarkan survei sebanyak 98% responden setuju. Semua teknik sinematografi yang terdapat dalam film tersebut sudah bagus sesuai dengan survey responden. Semua testing yang dilakukan sesuai dengan *storyboard*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas sinematografi, sedangkan perbedaannya terdapat pada objeknya yaitu film Animasi *Stopmotion* Jendral Soedirman dengan film *Magical* Minangkabau.<sup>19</sup>
8. Jurnal karya Rafi Mahendra, Anggy Trisnadoli, dan Erwin Setyo Nugroho, Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau dengan judul Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat batu Belah Batu Betangkap. Tujuan dari penelitian ini yaitu agar masyarakat khususnya generasi muda dapat mengetahui cerita rakyat Batu Belah Batu Betangkap. Hasil dari penelitian ini yaitu film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkap telah mendekati kebenaran dengan cerita rakyat. Tingkat pengetahuan masyarakat setelah menyaksikan film Animasi 3D meningkat dari 40% menjadi 80% dan *scene* yang terdapat dalam film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkap ini hamper sesuai dengan standar teknik pengambilan gambar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas tentang sinematografi, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian yaitu film *Magical* Minangkabau dengan film Animasi 3D Batu Belah Batu Betangkap.<sup>20</sup>
9. Jurnal karya Ely Purnwati dan Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, Program Studi Teknik Informatika, MTI STMIK Amikom Yogyakarta dengan judul Perancangan Periklanan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis yaitu statistika yang digunakan untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya. Hasil dari penelitian ini adalah periklanan multimedia dengan teknik sinematografi dapat dilakukan dengan cara membuat 2 buah video iklan dengan teknik sinematografi yang berbeda. Setelah dilakukan

<sup>19</sup> Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, "Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion 'Jenderal Soedirman,'" *Jurnal Multinetics* 2, no. 2 (November 2016): 12.

<sup>20</sup> Rafi Mahendra, Anggy Trisnadoli, dan Erwin Setyo Nugroho, "Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat 'Batu Belah Batu Betangkap,'" *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)* 2, no. 2 (3 Agustus 2018): 582, <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.483>.



## 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 mass
  - 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.

analisis, diketahui bahwa penilaian responden pada video iklan pertama lebih rendah daripada video kedua. Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama membahas sinematografi, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti yaitu periklanan dan film.<sup>21</sup>

10. Jurnal karya Hartarto Junaedi, Mochamad hariadi dan I Ketut Eddy Purnama, Program Studi Teknik Elektro, Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan judul Penerapan Sinematografi dalam Penempatan Posisi Kamera dengan Menggunakan Logika Fuzzy. Penelitian ini menggunakan simulasi permainan computer dengan penempatan kamera statis dan dinamis. Metode yang digunakan adalah logika fuzzy dengan metode *mamdani*. Hasil dari peneltian ini kuisisioner responden menghasilkan rata-rata 3.66 dari skala 5 untuk kamera statis dan 4.09 dengan kamera dinamis, sehingga kamera dinamis dianggap lebih baik. Penggunaan *event selector* sangat membantu dalam pembuatan simulasi sedangkan *state director* membantu membuat transisi. Berdasarkan hasil *histogram profiling* dan hasil kuisisioner maka penempatan posisi kamera dapat dilakukan secara otomatis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terdapat pada metode penelitian, dimana penelitian ini menggunakan logika fuzzy sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Persamaannya yaitu sama-sama membahas sinematografi.<sup>22</sup>

## 2.2 Kajian Teori

### 2.2.1. Sinematografi

#### 1. Pengertian Sinematografi

Berdasarkan Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia, Sinematografi adalah ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar dengan sinematograf.<sup>23</sup>

Istilah sinematografi berasal dari bahasa Yunani yang artinya menulis dengan gerakan. Sinematografi adalah keseluruhan dari proses pengambilan ide, kata, tindakan, nada, dan semua bentuk lain dari komunikasi non verbal yang kemudian dibentuk menjadi sebuah konten

<sup>21</sup> Ely Purnawati, "Perancangan Periklanan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi (Studi Kasus: Disporabudpar Kabupaten Banyumas)," *Telematika* 9, no. 1 (14 Maret 2016): 18, <https://doi.org/10.35671/telematika.v9i1.407>.

<sup>22</sup> Hartarto Junaedi, Mochamad Hariadi, dan I. Ketut Eddy Purnama, "Penerapan Sinematografi Dalam Penempatan Posisi Kamera Dengan Menggunakan Logika Fuzzy," *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 4, no. 2 (27 Desember 2018): 55, <https://doi.org/10.23917/khif.v4i2.7028>.

<sup>23</sup> Mahendra, Trisnadoli, dan Nugroho, "Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat 'Batu Belah Batu Betangkap.'" : 580



## 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 mass

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.

audio visual. Sedangkan teknik sinematografi adalah keseluruhan dari berbagai metode untuk memberikan makna pada konten audio visual.<sup>24</sup>

Dalam membuat sinematografi yang baik, diperlukan simbiosis antara juru kamera dengan sutradara karena sinematografi bukan hanya sekedar “memotret” tetapi cakupannya sangat luas.

## 2. Teori Sinematografi Joseph V. Mascelli

Untuk membentuk sebuah konten audio visual diperlukan teknik sinematografi yang matang agar pesan dari setiap pengambilan gambar dapat sampai kepada penonton dengan baik. Dalam bukunya Joseph V. Mascelli menjabarkan beberapa hal yang dapat mendukung agar penyampaian pesan pada visual sebuah film dapat diterima baik oleh penonton.<sup>25</sup> diantaranya :

### a. Camera Angle

*Camera Angle* ialah teknik pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu. Sudut pengambilan gambar ini dilakukan dengan cara menempatkan kamera pada sudut tertentu kemudian menghasilkan gambar yang diinginkan. Melalui sudut pengambilan gambar ini, DP dapat menghasilkan *shot* yang berguna untuk menggambarkan film. Ada beberapa *angle kamera*, diantaranya :<sup>26</sup>

#### 1) High Angle

Sudut pengambilan gambar dimana kamera terletak diatas objek/garis mata objek. Sudut pengambilan gambar ini digunakan untuk memberikan kesan psikologis objek yang sedang tertekan/lemah.

#### 2) Eye Level

Sudut pengambilan gambar dimana posisi kamera sejajar dengan mata objek. Sudut pengambilan gambar ini bertujuan untuk memberikan kesan setara/ sederajat.

#### 3) Low Angle

Sudut pengambilan gambar dimana posisi kamera berada dibawah objek atau garis mata objek. Sudut pengambilan gambar ini bertujuan untuk memberikan kesan berwibawa/dominan pada objek.

### b. Type of Shot

*Type of Shot* adalah variasi *shot* yang setiap bagiannya memiliki tujuan tersendiri. Saat proses produksi, Juru kamera tidak

<sup>24</sup> Blain Brown, *Cinematography: Theory and Practice: Imagemaking for Cinematographers and Directors*, 2nd ed (Amsterdam ; Boston: Elsevier/Focal Press, 2012), 2.

<sup>25</sup> Harahap, “Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.” : 2

<sup>26</sup> Andi Fachrudin, *Dasar-dasar produksi televisi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 153.





#### 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 mass
  - 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.

boleh sembarangan dalam mengambil gambar yang akan digunakan, juru kamera harus memiliki alasan agar mengambil gambar hal ini disebabkan karena setiap gambar memiliki motivasi tersendiri.<sup>27</sup> Ada beberapa *Type of Shot* Diantaranya :

1) *Big Close Up* (BCU)

Variasi *shot* dengan cara mengambil gambar mendekati objek dan hanya menampilkan bagian kepala hingga dagu. Motivasi dalam mengambil *Shot* ini yaitu untuk menampilkan detail/ekspresi.

2) *Close Up* (CU)

Variasi *Shot* dengan cara mengambil gambar dengan batas kepala sampai leher objek. *Shot* ini bertujuan untuk menonjolkan ekspresi dari objek.

3) *Medium Close Up* (MCU)

*Shot* ini dimaksudkan agar menonjolkan mimik atau raut muka seseorang. *Shot* ini juga merupakan *shot* yang hampir mendekati *medium shot*.

4) *Medium Shot* (MS)

Variasi *shot* untuk menekankan wajah dan gerakan tangan (*gesture*) seseorang. *Shot* ini menampilkan kepala hingga pinggang objek.

5) *Knee Shot* (KS)

Pengambilan gambar dari lutut ke atas, hal ini dimaksudkan untuk mengambil gambar objek ketika berjalan dengan harapan adanya ekspresi dari objek.

6) *Full Shot* (FS)

Ukuran gambar dengan menampilkan bagian tubuh manusia secara utuh. *Full shot* ini biasanya digunakan ketika objek bergerak dengan cepat.

7) *Long Shot* (LS)

Ukuran gambar yang menampilkan objek beserta latar belakang (*background*). Tujuan dari *shot* ini hampir sama dengan *Full Shot* yaitu untuk menampilkan objek yang bergerak cepat.

8) *Extreme Long Shot* (ELS)

*Framing* gambar dengan memperlihatkan pemandangan alam secara jelas, hal ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi sekitar objek.

c. *Camera Movement* (Pergerakan Kamera)

Pergerakan gambar dimaksudkan agar objek yang diam bisa terlihat bergerak. Pergerakan kamera tidak lepas dari operator

<sup>27</sup> Bambang Semedhi, *Sinematografi-Videografi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 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 suatu mass

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.

kamera sehingga dibutuhkan sinergi antara alat/kamera dengan DP/juru kamera.<sup>28</sup> Ada beberapa istilah dalam pergerakan kamera, diantaranya:

1) *Panning*

*Pan/panoramic* adalah pergerakan kamera secara horizontal, baik itu ke *kiri(pan left)* maupun ke kanan(*pan right*) tanpa mengubah sumbu kamera.

2) *Tilting*

Pergerakan kamera ke atas(*tilt up*) dan ke bawah(*tilt down*) namun kamera tetap berada pada posisinya sehingga kamera bergerak ke atas dan ke bawah.

3) *Dolly*

Pergerakan kamera mendekati(*Dolly in*) atau menjauhi objek(*Dolly out*) tanpa mengubah sudut maupun ukuran lensa.

4) *Tracking*

*Tracking* adalah pergerakan kamera mengikuti objek bisa dengan cara mengikuti objek ke arah kanan(*track right*) dan ke arah kiri(*track left*).

5) *Crane*

Saat melakukan *crane*, gerakan kamera yaitu gerakan meninggi ataupun merendah dari objek sehingga menimbulkan kesan dramatik.

d. *Composition*(Komposisi)

Komposisi merupakan sebuah cara pengambilan gambar dengan cara menempatkan objek pada posisi tertentu dalam *frame*/layar. Dengan komposisi yang baik, maka penonton dapat menikmati gambar yang lebih hidup dan bisa mengarahkan mata penonton pada objek dalam *frame*.<sup>29</sup> Komposisi ini diantaranya:

1) *Intersection of Third(Rule of Third)*

Teori ini menjelaskan bahwa dalam sebuah layar ada 3 buah garis yang melintang secara horizontal dan vertical diantara garis tersebut ada garis-garis pertemuan garis itulah yang disebut dengan *point of interest*. Ada 4 titik pertemuan dalam sebuah layar dan di titik-titik itulah objek yang ingin ditonjolkan diletakan. Namun diupayakan objek tidak menyinggung ke empat titik karena komposisinya akan terlalu padat. Dalam memanfaatkan teori ini juru kamera tidak boleh terpaku pada teori yang ada.

<sup>28</sup> Semedhi, 57.

<sup>29</sup> Askurifai Baksin, *Videografi : Operasi Kamera & Teknik Pengambilan Gambar* (Bandung: Widya Padjajaran, 2019), 135.



#### 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 mass
  - 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.

#### 2) *Headroom*

Bagian kosong pada *frame* dimana gambar dimulai dari ujung atas objek hingga batas *frame*.

#### 3) *Noseroom*

Bagian kosong pada *frame* dimana bagian ini diselaraskan dengan arah pandang objek. bagian kosong ini berguna ketika objek sedang berinteraksi dengan objek lain.

#### 4) *Walking room*

bagian kosong pada *frame* yang diletakan di depan objek yang sedang berjalan ataupun berlari.

#### e. *Continuity* (kesinambungan)

*Continuity* adalah kontinuitas dari sambungan *shot-shot* yang dapat melengkapi isi cerita maupun karya visual. Ada 5 faktor yang mempengaruhi *continuity*,<sup>30</sup> yaitu:

- 1) *Content Continuity*, yaitu kesinambungan gambar pada isi cerita yang terangkum dalam sambungan berbagai *shot*.
- 2) *Movement Continuity*, kesinambungan gerakan pada gambar secara natural.
- 3) *Position Continuity*, kesinambungan posisi property dan posisi lainnya yang berdasarkan komposisi dan arah pengambilan gambar.
- 4) *Sound Continuity*, kesinambungan suara pada gambar.
- 5) *Dialogue Continuity*, kesinambungan percakapan para pemeran dalam gambar.

### 2.2.2. Film

#### 1. Pengertian Film

Dilihat dari bentuknya, film adalah media komunal dimana di dalamnya tercampur antara teknologi dan berbagai macam kesenian.

Sejak perkembangannya film telah menjadi sebuah wadah berekspresi dan memiliki nilai komersial yang tinggi. Sebagai cerminan budaya sebuah bangsa, film dikerjakan secara kolektif dimana melibatkan banyak unsur di dalamnya.<sup>31</sup>

#### 2. Teori Film

##### a. Teori Formatif

<sup>30</sup> Kanita Auliyana Lestari dan Dwi Korina Relawati, "Kontinuitas Gambar Sinematografi Dalam Dokumenter Televisi 'Jurnal Nusantara' Episode 'Jagapati Sang Kelud,'" *Jurnal Ilmiah Pemberitaan* 5, no. 1 (30 Juni 2020): 31–43.

<sup>31</sup> Idola P. Putri, "Mendefinisikan Ulang Film Indie: Deskripsi Perkembangan Sinema Independen Indonesia," *Jurnal Komunikasi Indonesia* 2, no. 2 (Oktober 2013): 119–28, <https://doi.org/10.7454/jki.v2i2.7838>.





#### 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 mass
- 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.

Teori ini lahir ketika gambar bergerak pertama kali muncul dan menimbulkan banyak perdebatan. Para ahli teori film paling awal ini berpendapat bahwa sinema merupakan bentuk seni baru (seni keenam) merujuk pada penulis Perancis pada awal abad ke-20. Teori ini disebut teori formatif karena menekankan pada kapabilitas transformatif dari pembuat film yang menggunakan peralatan sinematik.

b. Teori Realis

Teori ini lahir pasca perang dunia kedua. Para ahli teori ini berpendapat bahwa kualitas definitif bioskop terletak pada kemampuannya yang unik untuk menangkap secara mekanis gambar apapun di depan lensa kamera.

c. Teori Materialis

Teori ini muncul pada tahun 1960-an dan berasal dari perkembangan ilmu sosial. Dalam teori ini, para ahli berpendapat bahwa tindakan kesadaran manusia sangat besar dibentuk oleh kekuatan material. Secara historis teori ini diproduksi saat adanya perubahan sosial yang besar seperti penindasan hak dan ketidakadilan.

d. Teori Strukturalisme dan Semiologi

Teori Strukturalisme didasarkan pada gagasan bahwa makna fenomena apapun terletak di bawah permukaan dalam struktur yang mendasarinya. Hal ini berpengaruh pada genre yang berkembang saat itu. Sedangkan Semiologi memiliki premis dasar bahwa semua aspek hubungan sosial diartikulasikan sebagai tanda yang dibaca atau dipahami dalam istilah kode bersama.

e. Teori Marxis dan Feminis

Para ahli teori marxis berpendapat bahwa meskipun awalnya film dapat dibuat oleh individu, perkembangannya bergeser ke mode industri dan alat produksi berada dibawah kendali kapitalis. Sedangkan pada teori feminis, para ahli berpendapat bahwa konstruksi standar dari film-film yang diproduksi secara industri pada dasarnya bersifat seksis dan terdapat perbedaan antara pria dan wanita.

f. Teori Film Saat Ini

Teori ini berkembang pada tahun 1980-an. Arus pada teori ini dilambangkan dalam karya Gilles Deleuze, dia berpendapat bahwa film sebagai kompleks gambar dan suara berfungsi pada tingkat preverbal dan harus dipahami segera dan langsung.

g. Teori Non-Barat

Karena teori-teori film merupakan produk barat dan pada umumnya sinema barat mendominasi secara global maka lahirlah teori ini. Teori ini berupaya mengadaptasi banyak konsep teori



#### 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 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.

film barat dengan tujuan revolusioner dari bioskop-bioskop yang sedang berkembang di dunia ketiga.<sup>32</sup>

### 3. Jenis-Jenis Film

#### a. Film Aksi

Film jenis ini didalamnya memiliki unsur-unsur kekerasan, berbahaya, menegangkan dan memiliki tempo cepat dalam penyampaian ceritanya. Film aksi juga merupakan jenis film yang bisa digabungkan dengan jenis film lain seperti horror, kriminal, dan lain-lain.

#### b. Film Drama

Film drama merupakan film yang paling mendekati realitas dunia nyata karena konflik yang disajikan bisa disebabkan oleh diri karakter itu sendiri maupun lingkungannya. Cerita yang sering disajikan melibatkan emosi karakter dalam film, sehingga dapat memicu emosi pada penonton.

#### c. Film Epik Sejarah

Film jenis ini biasanya mengangkat tema masa lalu/sejarah dan mengangkat tokoh-tokoh yang memiliki peran besar pada masa itu. Film epic sejarah ini jika berskala besar disebut dengan film kolosal yang identic dengan kemegahan dan melibatkan banyak pemeran tambahan.

#### d. Film Horor

Film horor bertujuan untuk memberikan rasa takut kepada penonton dengan cara memberikan beberapa adegan kejutan dan teror yang mencekam. Biasanya film jenis ini memiliki karakter antagonis berupa makhluk gaib.

#### e. Film Komedi

Film dengan jenis ini memiliki kepupoleran yang lebih daripada jenis film lain, hal ini disebabkan karena tujuan dari film komedi adalah memberikan hiburan kepada penonton melalui gelak tawa.

#### f. Film kriminal dan *gangster*

Film jenis ini biasanya dipadukan dengan film aksi dengan menambahkan unsur tindakan kriminal dan dunia bawah yang tidak tersentuh oleh hukum. Jenis film ini kebanyakan diambil dari kisah kriminal-kriminal dengan nama besar yang sering didengar masyarakat.

#### g. Film Musikal

<sup>32</sup> Stephen W. Littlejohn dan Karen A. Foss, ed., *Encyclopedia of Communication Theory* (Los Angeles, Calif: Sage, 2009), 400.



## 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 mass
  - 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.

Unsur dari film ini adalah penyatuan antara jalan cerita dengan menambahkan unsur musikal dan koreografi yang sesuai dengan jalan cerita. Cerita yang diangkat biasanya adalah cerita ringan yang berhubungan dengan hal yang dialami oleh penonton.

## h. Film Petualangan

Film ini mengangkat cerita perjalanan dan penjelajahan pada sebuah tempat, baik itu yang sudah umum seperti objek wisata maupun sempat yang belum terjamah oleh manusia. Film jenis ini biasanya menampilkan pemandangan alam yang indah.<sup>33</sup>

## i. Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan film nonfiksi yang menggambarkan perasaan dan pengalaman dalam situasi yang apa adanya, tanpa persiapan, langsung pada kamera atau pewawancara. Film dokumenter seringkali diambil tanpa skrip dan jarang sekali ditampilkan di gedung bioskop yang menampilkan film-film fitur. Akan tetapi, film jenis ini sering tampil di televisi. Film dokumenter dapat diambil pada lokasi pengambilan apa adanya, atau disusun secara sederhana dapat dari bahan-bahan yang sudah disiapkan.<sup>34</sup>

## 4. Film Pendek Dokumenter

Film pendek merupakan jenis film yang kompleks karena secara teori berdurasi maksimal 50 menit, namun film ini dapat memilih durasi yang sesingkat-singkatnya, yang terpenting dalam film pendek yaitu ide dan pemanfaatan media komunikasi yang efektif. Ide juga harus memiliki pesan yang penting agar cepat tersampaikan kepada penonton. film pendek juga memberikan kebebasan ruang ekspresi kepada pembuatnya.<sup>35</sup>

Film dokumenter merupakan film non fiksi tentang kehidupan nyata. Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian data yang berhubungan dengan kejadian, lokasi, dan orang-orang nyata. Struktur dalam film dokumenter dibuat umumnya sederhana sehingga memudahkan penonton dalam memahami fakta yang disajikan.<sup>36</sup>

## Bentuk-bentuk film dokumenter

<sup>33</sup> Handi Oktavianus, "Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film *Conjuring*" 3, no. 2 (2015): 12.

<sup>34</sup> Oseani Umi Damayanti dan Ahmad Toni, "ANALISIS SEMIOTIKA FILM DOKUMENTER CITIZENFOUR KARYA LAURA POITRAS," *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)* 4, no. 2 (5 September 2018): 145, <https://doi.org/10.25124/liski.v4i2.1508>.

<sup>35</sup> Andreanto, Wirawan, dan Yudani, "PERANCANGAN FILM PENDEK DOKUMENTER SEMANGGI SUROBOYO KHAS SURABAYA."

<sup>36</sup> Ananta Yoel Pepayosa dkk., "PENERAPAN TEKNIK D.O.P DALAM FILM DOKUMENTER PENDEK SEBAGAI TAYANGAN INFORMATIF DI MUSEUM SRI BADUGA BANDUNG," t.t., 10.





#### 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 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.

#### a. Laporan Perjalanan

Bentuk film dokumenter laporan perjalanan, awalnya hanya sebagai dokumentasi pengalaman yang didapat selama melakukan perjalanan jauh. Sebuah perjalanan ekspedisi pada umumnya akan dibuat dokumentasinya baik berupa film maupun fotonya.

#### b. Sejarah

Film dokumenter sejarah memiliki durasi yang panjang. Biasanya jika ditayangkan pada bioskop maka akan memiliki durasi 4 jam.

#### c. Biografi

Bentuk film dokumenter yang mempresentasikan kisah perjalanan hidup seseorang yang terkenal, hebat, menarik, unik, maupun menyedihkan.

#### d. Perbandingan

Pada umumnya bentuk film ini bercerita tentang situasi dan kondisi dari suatu objek ke objek lain untuk memunculkan sebuah perbandingan. Sebagai contoh perbandingan masyarakat kota dan desa.

#### e. Kontradiksi

Bentuk film ini memiliki kesamaan dengan dokumenter perbandingan, perbedaannya terdapat pada film kontradiksi yang secara kritis membahas sebuah masalah.

#### f. Ilmu Pengetahuan

Berisi tentang penyampaian informasi sebuah teori, sistem, berdasarkan disiplin ilmu tertentu.

#### g. Investigasi

Film jenis ini mencoba untuk mengungkap peristiwa yang belum atau tidak terungkap oleh sejarah.<sup>37</sup>

### 2.2.3. Semiotika

#### 1. Pengertian Semiotika

Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang artinya adalah tanda. Tanda merupakan suatu yang telah terbangun sebelumnya atas konvensi sosial dan dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dipahami sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Secara terminology, semiotika merupakan ilmu yang

<sup>37</sup> Ikbal Rachmat dan Abdurrahman Jemat, "FILM DOKUMENTER 'TARIAN CACI', MEDIA PENGETAHUAN BUDAYA TRADISIONAL DALAM INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA (ANALISIS PERSPEKTIF PADA FESTIVAL FILM DOKUMENTER KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN)" 14 (2017): 17.



## 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 mass
  - 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.

mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.<sup>38</sup>

Pengertian tanda ini sangat luas, Peirce membagi tanda menjadi tiga berdasarkan objeknya, yaitu lambang (*symbol*), ikon (*ikon*), dan indeks (*index*). Penjelasananya yaitu:<sup>39</sup>

- a. Lambang (*Symbol*): suatu tanda yang hubungan antara tanda dan acuannya telah terbentuk secara konvensional. Lambang ini adalah tanda yang dibentuk karena adanya consensus dari pengguna tanda.
- b. Ikon (*ikon*): suatu tanda yang hubungan antara tanda dan acuannya ada kemiripan. Jadi, ikon adalah bentuk tandayang menyerupai objek dari tanda tersebut.
- c. Indeks (*index*): suatu tanda yang hubungan antara tanda dan acuannya terjadi karena kedekatan eksistensi. Hubungan tanda dan objek memiliki hubungan kedekatan secara langsung.

Sebagai salah satu model dari ilmu pengetahuan sosial, semiotika memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar tanda. Maka dari itu, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda.<sup>40</sup>

Tanda merupakan basis atau dasar dari seluruh komunikasi kata. Menurut Littlejohn salah seorang pakar komunikasi, manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya dan banyak hal yang bisa dikomunikasikan di dunia ini.

Beberapa tokoh semiotika dan pandangannya:

- a. Ferdinand De Saussure

Menurut Saussure, tanda terbuat dari bunyi dan gambar (*signifier*) lalu konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (*signified*) yang berasal dari kesepakatan. Tanda sendiri merupakan sesuatu yang berbentuk fisik yang bisa dilihat dan didengar yang biasanya merujuk pada objek (*referent*).<sup>41</sup>

- b. Charles Sanders Peirce

Menurut Peirce, semiotika berasal dari 3 elemen utama yaitu tanda (*sign*), acuan tanda (Objek) dan penggunaan tanda (*Interpretant*).<sup>42</sup>

- c. Roland Barthes

<sup>38</sup> Indiwana Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), 7.

<sup>39</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 266.

<sup>40</sup> Seto Wahyu Wibowo, 11.

<sup>41</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 269.

<sup>42</sup> Kriyantono. 267.



#### 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 mass
  - 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.

Barthes merupakan penerus dari pemikiran Saussure. Namun, Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya.<sup>43</sup>

#### d. Umberto Eco

Eco menegaskan bahwa semiotika adalah teori dusta. Pada prinsipnya semiotika adalah sebuah disiplin yang mempelajari segala sesuatu yang digunakan untuk berdusta. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda untuk menggantikan sesuatu yang lain.

Ada berbagai macam semiotika, sampai saat ini terdapat sembilan jenis semiotika yang sering digunakan:<sup>44</sup>

##### 1) Semiotik Analitik

Merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Semiotik yang memiliki objek tanda dan dianalisis menjadi ide, objek, dan makna.

##### 2) Semiotik Deskriptif

Semiotik yang memberi perhatian pada sistem tanda baik yang sekarang, maupun sejak dahulu tetap.

##### 3) Semiotik Faunal *Zoosemiotic*

Semiotik ini memberikan perhatian khusus pada sistem tanda hewan yang biasanya digunakan pada sesamanya. Namun tanda ini bisa juga diartikan oleh manusia.

##### 4) Semiotika Kultural

Semiotika ini memberi perhatian pada sistem tanda yang ada pada kebudayaan masyarakat. Sistem tanda ini biasanya diturunkan dan dipertahankan.

##### 5) Semiotik Normatif

Pada semiotik ini, tanda yang dibahas merupakan tanda-tanda yang dibuat oleh manusia berupa norma-norma.

##### 6) Semiotik Natural

Semiotik ini membahas tentang tanda-tanda yang dihasilkan oleh alam. Biasanya tidak jauh dari hubungan sebab-akibat.

##### 7) Semiotik Naratif

Pada semiotika naratif, tanda dinarasikan dalam bentuk mitos dan cerita lisan.

##### 8) Semiotika Sosial

<sup>43</sup> Kriyantono, 272.

<sup>44</sup> Alex Sobur, *Analisis teks media : suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 112.





#### 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 mass
  - 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.

Pada semiotika ini, tanda yang dihasilkan berupa lambing yang dibuat oleh manusia, baik berupa lambing kata maupun kalimat.

#### 9) Semiotika Struktural

Semiotika ini khusus membahas tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

#### 2. Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika Peirce berangkat dari tiga elemen utama, yang disebut Peirce sebagai segitiga makna<sup>45</sup>

##### a. Tanda (*Sign*)

Sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk tanda itu sendiri.

##### b. Objek (Object)

Sesuatu yang dirujuk oleh tanda. Hubungan antara tanda dan objek bersifat konkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal.

##### c. Interpretan (*Interpretant*)

Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu. Jenis tanda ini bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat.

#### 2.2.4. Pesan Budaya

##### 1. Pengertian Pesan

Pesan terdiri atas sekumpulan tanda yang dikelola berdasarkan kode-kode tertentu yang dimana si pemberi pesan atau komunikator saling bertukar tanda dengan si penerima pesan atau komunikan melalui saluran.

Pesan pada dasarnya merupakan produk dari komunikator yang disampaikan kepada komunikan bisa secara langsung ataupun tidak langsung. Pesan sendiri biasanya dilakukan karena adanya tujuan dari komunikator

Dapat disimpulkan bahwa pesan adalah sebuah representasi gagasan komunikator yang dipertukarkan dalam wujud tanda-tanda tertentu.<sup>46</sup>

##### 2. Pengertian Budaya

Budaya merupakan suatu cara hidup masyarakat yang memiliki perkembangan, budaya sendiri dimiliki oleh sekelompok orang dan diwariskan secara turun temurun.<sup>47</sup>

<sup>45</sup> Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, 267.

<sup>46</sup> Purwasito, "ANALISIS PESAN MESSAGE ANALYSIS.": 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 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.

Secara sempit, kebudayaan diartikan sebagai sebuah “kesenian” dimana adanya anggapan bahwa seniman disebut budayawan, sebuah pentas seni dianggap kegiatan budaya, dan orang yang sering berpergian keluar negeri disebut memiliki misi budaya.<sup>48</sup>

Ada berbagai macam pengertian budaya, tetapi terlepas dari banyaknya pengertian tersebut, budaya berhubungan erat dengan manusia dan akan terus hidup, budaya akan mengalir dalam diri manusia dan akan terus tercipta, dari satu tempat ke tempat lain, dari seseorang ke orang lain, dan dari waktu ke waktu.<sup>49</sup>

### 3. Pesan Budaya

Pesan budaya merupakan kombinasi dari tanda-tanda untuk menghasilkan makna. Dalam kebudayaan, cakupan tanda sangat luas, tetapi selama ada unsur-unsur kebudayaan yang didalamnya terkandung makna, maka tanda tersebut dapat menjadi objek kajian semiotik. Dengan demikian, tanda visual yang ada pada film *magical* Minangkabau berupa unsur-unsur kebudayaan dapat diolah menjadi kombinasi tanda yang memiliki makna.<sup>50</sup>

### 4. Unsur-Unsur Kebudayaan

Ada berbagai macam pendapat tentang unsur-unsur kebudayaan. Dalam bukunya, Koentjaraningrat membagi tujuh unsur kebudayaan yang disebut dengan unsur-unsur kebudayaan universal. Universal disini berarti unsur-unsur tersebut bisa ditemukan pada setiap kebudayaan dimanapun kebudayaan itu berkembang di dunia<sup>51</sup>, ketujuh unsur tersebut yaitu :

- a. Bahasa, merupakan sebuah sistem simbol yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lain. Sistem simbol ini dapat berupa lisan ataupun tulisan dengan memberikan.
- b. Sistem Pengetahuan, dalam sebuah kebudayaan biasanya masyarakat disana memiliki pengetahuan tentang kondisi alam disekitar kebudayaan mereka. Pengetahuan ini berupa tumbuh-

<sup>47</sup> Harni Kusniyati dan Nicky Saputra Pangondian Sitanggang, “Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android,” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA* 9, no. 1 (28 April 2016): 10, <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>.

<sup>48</sup> Nurdien Harry Kistanto, “Tentang Konsep Kebudayaan,” *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan* 10, no. 2 (3 Februari 2017): 5, <https://doi.org/10.14710/sabda.v10i2.13248>.

<sup>49</sup> Hildgardis M.I Nahak, “Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi,” *Jurnal Sosiologi Nusantara* 5, no. 1 (25 Juni 2019): 65–76, <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.

<sup>50</sup> Winny Gunarti Widya Wardani, Wulandari Wulandari, dan Syahid Syahid, “Strategi Visual Punden Berundak Situs Gunung Padang dalam Genre Fotografi Landscape sebagai Pesan Budaya,” *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya* 21, no. 2 (16 Desember 2019): 185, <https://doi.org/10.25077/jantro.v21.n2.p185-193.2019>.

<sup>51</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 164-165.



#### 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 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.

- tumbuhan, hewan, benda, ruang dan waktu, serta manusia yang ada disana.
- c. Sistem Organisasi Sosial, didalamnya terdapat kelompok-kelompok sosial yang kemudian membentuk masyarakat. Kelompok sosial paling dekat dengan kehidupan sehari-hari yaitu kerabat atau keluarga inti.
  - d. Sistem Teknologi, untuk mempertahankan kehidupannya manusia membuat alat-alat yang dapat membantu dalam memudahkan kehidupan. Pada sistem teknologi tradisional, peralatan yang digunakan adalah peralatan fisik, dapat berupa alat produksi, alat pembuat api, senjata dan wadah sebagai alat untuk memuat barang.
  - e. Sistem Mata Pencarian, adalah segala upaya yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sistem mata pencarian tradisional seperti berburu dan meramu, beternak, bercocok tanam di lading dan menangkap ikan.
  - f. Sistem Religi, dalam memahami unsur religi kita perlu tau tentang *religious emotion* atau emosi keagamaan. Emosi keagamaan merupakan perasaan/dorongan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat religius. Terdapat tiga unsur dalam memahami unsur religi, yaitu: sistem keyakinan, upacara keagamaan, dan penganutnya.
  - g. Kesenian, merupakan segala keinginan manusia akan keindahan, bentuk keindahan itu sendiri berasal dari kreatifitas manusia. Dalam menikmati keindahan ada dua kesenian besar yaitu: seni rupa dan seni suara.

#### 2.2.5. Budaya Minangkabau

Kebudayaan Minangkabau memiliki daerah asal seluas provinsi Sumatera Barat saat ini, namun daerah kepulauan Mentawai tidak termasuk di dalamnya. Orang Minangkabau membagi daerah mereka menjadi bagian-bagian khusus. Dalam pembagian tersebut, terdapat pertentangan antara wilayah *darek* (darat) dan *pasisie* (pesisir), dimana adanya anggapan bahwa orang pesisir berasal dari darat, sedangkan daerah darat sendiri diartikan sebagai daerah utama atau daerah asal.<sup>52</sup>

Secara geografis kebudayaan ini berkembang di daerah Sumatera Barat, perbatasan selatan Sumatera Utara, setengah dari daratan Riau, perbatasan barat Jambi, dan perbatasan utara Bengkulu. Salah satu hal yang menonjol pada kebudayaan ini yaitu masyarakatnya menganut sistem matrilineal dimana penurunan garis keturunan diturunkan dari ibu.<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Koentjaraningrat, *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia* (Jakarta: Djambatan, 2007), 249.

<sup>53</sup> Malik, "Ikatan Kekerabatan Etnis Minangkabau dalam Melestarikan Nilai Budaya Minangkabau di Perantauan sebagai Wujud Warga NKRI.": 20.





## 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 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.

Seperti kebudayaan lainnya, kebudayaan Minangkabau dibentuk dari unsur-unsur budaya universal seperti:

- a. Bahasa, dalam kebudayaan minang atau dalam bahasa asal, *Baso Minang* adalah bahasa Austronesia yang digunakan oleh masyarakat minang. Bahasa ini memiliki kemiripan dengan bahasa Melayu.
- b. Sistem Pengetahuan, pada saat usia remaja, anak laki-laki akan meninggalkan kampung dan mencari ilmu di luar dengan harapan mereka pulang sebagai orang dewasa.
- c. Sistem Organisasi Sosial, suku di minang dipimpin oleh seorang penghulu suku, sedangkan kampung dipimpin oleh penghulu andiko. Karena menganut matrilineal, suku diwariskan dari ibu kepada anaknya. Harta dan warisan akan diwariskan kepada anak perempuan.
- d. Sistem Teknologi, desa bagi orang Minangkabau disebut dengan nagari, biasanya terdapat masjid, balai adat, dan pasar disana. Ketiganya memiliki fungsi yang berbeda masjid untuk beribadah, balai adat untuk tempat siding adat, dan pasar untuk proses jual beli yang letaknya di pusat nagari.
- e. Sistem Mata Pencaharian, sebagian besar masyarakat Minangkabau hidup dengan bercocok tanam. Namun ada juga masyarakat yang hidup dengan menghasilkan kerajinan tangan seperti kerajinan perak bakar dari Koto gadang dan lain-lain.
- f. Sistem Religi, mayoritas masyarakat Minangkabau beragama islam, sesuai dengan landasan hidup mereka “*adat basandikan syarak, syarak basandikan kitabullah*”.
- g. Kesenian, ada banyak kesenian di Minangkabau diantaranya randai, saluang jo dendang, talempong, tari piriang, tari payuang, dan lain-lain.<sup>54</sup>

### 2.3 Konsep Operasional

Konsep harus dioperasionalkan agar dapat diukur. Pada dasarnya, konsep operasional berusaha menjelaskan konsep dengan parameter atau indikator-indikator.<sup>55</sup> Konsep operasional pada penelitian ini didasarkan pada teori Sinematografi Joseph V. Mascelli dan teori semiotika Charles S. Peirce. Konsep tersebut meliputi:

**Tabel 2. 1 Konsep Operasional Semiotika dan Sinematografi dalam Film *Magical Minangkabau***

Film	Variabel	Indikator	Penjelasan
------	----------	-----------	------------

<sup>54</sup> *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*, 249-264.

<sup>55</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Depok: Predana Media Group, 2018), 26.

**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 mass
  - 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.

Film <i>Magical Minangkabau</i>	Unsur-unsur Sinematografi	1. <i>Camera Angle</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>High Angle</i>(letak kamera diatas objek).</li> <li>2. <i>Eye Angle</i>(letak kamera sejajar dengan mata objek)</li> <li>3. <i>Low Angle</i>(letak Kamera dibawah objek)</li> </ol>
		2. <i>Type Shot</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Big Close Up</i> (BCU) pengambilan gambar dari kepala sampai dagu dengan tujuan untuk memperlihatkan detail ekspresi objek.</li> <li>2. <i>Close Up</i> (CU) pengambilan gambar dari kepala hingga leher dengan tujuan memperlihatkan ekspresi objek.</li> <li>3. <i>Medium Close Up</i> (MCU) pengambilan gambar yang menampilkan mimik wajah objek.</li> <li>4. <i>Medium Shot</i> (MS) pengambilan gambar dari kepala hingga pinggang objek dengan tujuan untuk memperlihatkan <i>gesture</i> objek.</li> </ol>

**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 mass
  - 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.

		<ol style="list-style-type: none"> <li>5. <i>Knee Shot</i> (KS) Pengambilan gambar dari kepala hingga lutut objek dengan tujuan memperlihatkan <i>gesture</i> objek.</li> <li>6. <i>Full Shot</i> (FS) pengambilan gambar objek secara penuh dengan tujuan memperlihatkan objek bergerak.</li> <li>7. <i>Long Shot</i> (LS) pengambilan gambar secara penuh dan memperlihatkan latar belakang.</li> <li>8. <i>Extreme Long Shot</i> (ELS) pengambilan gambar dengan tujuan untuk memperlihatkan <i>landscape</i> disekitar objek.</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. <b><i>Camera Movement</i></b></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Panning</i> (pergerakan kamera ke kanan dan ke kiri)</li> <li>2. <i>Tilting</i> (pergerakan kamera ke atas dan ke bawah)</li> <li>3. <i>Dolly</i> (pergerakan kamera menjauhi dan mendekati objek)</li> <li>4. <i>Tracking</i> (pergerakan kamera mengikuti</li> </ol>



#### 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 mass
  - 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.

		objek ke kanan dan ke kiri)
		5. <i>Crane</i> (pergerakan kamera meninggi dan merendah)
	<b>4. Composition</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Intersection of Third</i> (pembagian <i>frame</i> kamera menjadi 3 garis vertikal dan horizontal)</li> <li>2. <i>Headroom</i>, yaitu ruang kosong diantara ujung objek dengan batas <i>frame</i>.</li> <li>3. <i>Noseroom</i>, yaitu ruang kosong di depan objek berguna saat interaksi.</li> <li>4. <i>Walking Room</i>, yaitu ruang kosong yang sejajar dengan arah objek berjalan</li> </ol>
	<b>5. Continuity</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Content Continuity</i>, kesinambungan gambar pada isi cerita dalam sambungan beberapa <i>shot</i>.</li> <li>2. <i>Movement Continuity</i>, kontiunitas gambar dengan gerakan pada gambar.</li> <li>3. <i>Position Continuity</i>, Kontiunitas gambar dengan</li> </ol>

**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 mass
  - 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.

			blocking pemain, property dan lain-lain. 4. <i>Sound Continuity</i> , kesinambungan gambar dengan suara. 5. <i>Dialogue Continuity</i> , kesinambungan gambar dengan dialog atau percakapan para pemeran.
	<b>Tipologi Tanda Charles S. Peirce</b>	<b>1. Tanda</b>	Sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk tanda itu sendiri.
		<b>2. Objek</b>	Sesuatu yang dirujuk oleh tanda. Hubungan antara tanda dan objek bersifat konkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal.
		<b>3. Interpretan</b>	Konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu. Jenis tanda ini bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat.

Sumber: Olahan peneliti, 2021



## 2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu model yang menghubungkan teori dengan faktor-faktor yang telah diketahui dalam penelitian. Kerangka pemikiran berisi tentang peta konseptual bagaimana peneliti berfikir pada penelitian ini. Berikut bagan yang akan menjelaskan kerangka berfikir peneliti:



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

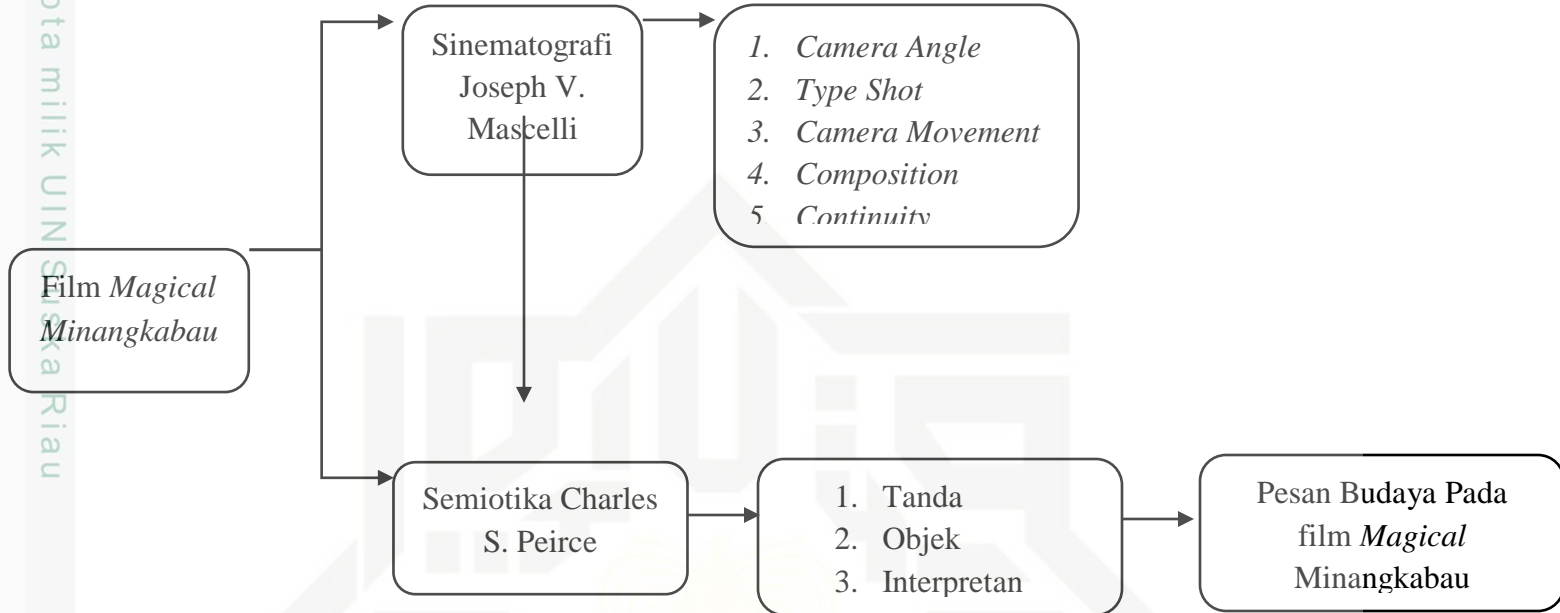
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu mass
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang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

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**



Sumber : Olahan peneliti, 2021

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 mass
  - 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 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak menekankan besarnya populasi atau sampling karena yang pada penelitian ini yang ditekankan adalah kedalaman (kualitas) data.<sup>56</sup>

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, factual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat objek tertentu.<sup>57</sup>

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap film *Magical* Minangkabau dengan cara pemutaran film dan peneliti secara langsung terlibat dalam menganalisis isi dari film tersebut. Karena penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis, maka lokasi penelitian tidak sama seperti yang dilakukan dengan penelitian lapangan. Kemudian waktu penelitian ini dilakukan dalam waktu 2 bulan, yaitu dari bulan November hingga Desember 2021.

### 3.3 Sumber Data

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber data pertama di lokasi atau objek penelitian.<sup>58</sup> Pada penelitian ini, sumber data diperoleh langsung dengan cara menonton film *Magical* Minangkabau yang memiliki durasi 3 menit 27 detik yang diperoleh dari saluran *youtube* Ferry Irwandi.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder yang kita butuhkan.<sup>59</sup> Data sekunder ini digunakan untuk mendukung data primer. Pada penelitian ini, data sekunder didapat dari kolom deskripsi laman *youtube* Ferry Irwandi, website, buku, dan jurnal..

<sup>56</sup> Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, 56.

<sup>57</sup> Kriyantono, 59.

<sup>58</sup> Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 132.

<sup>59</sup> Bungin, 132.



## 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 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.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu teknik atau cara yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data.<sup>60</sup> Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi. Tujuan dari menggunakan metode ini yaitu untuk menggali data-data masa lampau seperti buku, internet dan dokumen lain yang mendukung objek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mendapat data dari adegan-adegan yang ada pada film *Magical Minangkabau*.

### 3.5 Validitas Data

Validitas merupakan tolak ukur kesahihan data yang dikumpulkan selama penelitian. Dalam menguji penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dimana peneliti mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi dari sumber yang berbeda.<sup>61</sup> Pada penelitian ini, peneliti melakukan validitas data dengan cara mengecek ulang informasi dengan sumber yang berbeda, apakah ada kesesuaian dengan film *Magical Minangkabau*.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Analysis Interactivef* Miles dan Huberman. Dalam teknik analisis ini, Miles dan Huberman membagi data menjadi beberapa bagian yaitu pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan verifikasi data. Tahapan penelitiannya sebagai berikut; (1) mencatat semua temuan di lapangan baik itu observasi, wawancara maupun dokumentasi. (2) menelaah kembali data yang telah didapat kemudian memisahkan yang penting dan tidak penting, pekerjaan ini diulang untuk mencegah kekeliruan klasifikasi (3) mendiskripsikan data yang telah dipisahkan berdasarkan fokus dan tujuan penelitian), dan (4) membuat analisis akhir dalam bentuk hasil laporan penelitian.<sup>62</sup>

Setelah peneliti memiliki data yang cukup, maka akan dilakukan analisis. Data yang bersumber dari dokumentasi tadi akan di analisis menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli dan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Pada film *Magical Minangkabau*, peneliti akan menganalisis teknik sinematografi menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli seperti *camera angle, type of shot, camera movement, composition dan continuity*. Kemudian setelah di analisis teknik sinematografinya, hasil analisis tersebut akan menjadi rujukan untuk

<sup>60</sup> Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, 95.

<sup>61</sup> Kriyantono, 172.

<sup>62</sup> Ilyas Ilyas, "PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI HOMESCHOOLING," *Journal of Nonformal Education* 2, no. 1 (28 Februari 2016): 94, <https://doi.org/10.15294/jne.v2i1.5316>.



menganalisis penyampaian pesan pada budaya Minangkabau menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dengan pengelompokan indikator unsur budaya universal seperti; bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian. Pengelompokan data ini bertujuan untuk membuat sistematika dan menyederhanakan data-data yang ada. Penelitian ini akan disajikan dalam format tabel dan gambar data untuk memberikan keakuratan data. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai fasilitator yang berusaha untuk menafsirkan adegan-adegan yang ada pada film *Magical* Minangkabau yang hasilnya nanti akan diuraikan dalam bentuk deskriptif.

© 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 mass
  - 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 mass
  - 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 Gambaran Umum Film *Magical Minangkabau*

**Gambar 4. 1 *Magical Minangkabau***



Film *magical Minangkabau* merupakan film berdurasi 3 menit 26 detik bergenrekan film dokumenter yang dibuat oleh Ferry Irwandi pada tanggal 21 Juni 2017 hingga tahun 2019. Setelah 2 tahun proses produksi, film ini akhirnya tayang dan kemudian diunggah pada kanal *youtube* Ferry Irwandi pada tanggal 21 Oktober 2019.

Film ini sendiri bercerita tentang perjalanan Ferry Irwandi menjelajah bumi Minangkabau. Tidak hanya menampilkan destinasi wisata, film ini juga menggambarkan kuliner, seni dan budaya yang ada di bumi Minangkabau.

### 4.2 Penghargaan

1. Tahun 2020: MLDSPOT Content Hunt Season 3 (*Inspiring Place*).<sup>63</sup>

### 4.3 Credit

- |                 |                      |
|-----------------|----------------------|
| 1. Director     | : Ferry Irwandi      |
| 2. Drone Shot   | : Cahyo Afif Nugroho |
|                 | : Hanip Nurjati      |
| 3. Video Editor | : Ferry Irwandi      |

<sup>63</sup> “Inilah Pemenang MLDSPOT Content Hunt Season 3.”



#### 4.4 Ferry Irwandi

Ferry Irwandi lahir pada tahun 1980 di Jambi. Terjun di dunia seni sejak masuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan aktif pada kegiatan teater dan penulisan naskah di sekolah. Kemudian saat masuk Sekolah menengah Atas (SMA) ia mulai mengikuti kesenian musik di Jambi.

Ketertarikan Ferry Irwandi pada dunia sinematografi mulai kelihatan ketika ia menjadi seorang mahasiswa STAN dan mengikuti SCENE, yaitu sebuah perkumpulan untuk mahasiswa pembuat film. Setelah menyelesaikan studinya, ia kemudian bekerja di Kementerian Keuangan Republik Indonesia (Kemenkeu) dan mulai memproduksi banyak karya di bidang infografis, animasi dan film-film untuk kementerian.<sup>64</sup>

#### 4.5 Karya Lainnya

1. Jouska (2020)
2. Paranoid (2020)
3. Manipulator (2020)
4. Resepsi (2021)
5. Sudut Mati Komedi (2021).<sup>65</sup>

<sup>64</sup> KUYOU, "Biodata Ferry Irwandi Lengkap Agama dan Umur, YouTuber yang Perankan Pria Minang di YouTube," diakses 24 Desember 2021, <https://kuyou.id/homepage/read/19439/biodata-ferry-irwandi-lengkap-agama-dan-umur-youtuber-yang-perankan-pria-minang-di-youtube/>.

<sup>65</sup> "Ferry Irwandi," IMDb, diakses 24 Desember 2021, <http://www.imdb.com/name/nm1259282/>.





#### 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 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.

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah peneliti dapatkan menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli dan teori semiotika Charles S. Peirce untuk mengkaji pesan budaya yang disampaikan pada film *magical* Minangkabau, maka peneliti menemukan bahwa film *magical* Minangkabau merupakan film pendek dokumenter yang memiliki pesan budaya Minangkabau di dalamnya. Pada film *magical* Minangkabau teknik sinematografi yang digunakan untuk menyampaikan pesan budaya Minangkabau berupa *camera angle* menggunakan *high angle*, *eye angle*, dan *low angle* untuk memberi kesan dominasi, kesetaraan dan lemah pada bagian visual tertentu. *Type of shot* yang digunakan yaitu *big close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *full shot*, *long shot*, dan *extreme long shot* dengan tujuan memberi detail dan menampakan keadaan sekitar objek. *Camera movement* yang digunakan adalah *panning*, *tilting*, *dolly*, *tracking*, dan *crane* agar memberi kesan gambaran objek secara menyeluruh dengan keadaan sekitarnya. Kemudian film ini menggunakan *composition intersection of third*, *headroom*, *noseroom*, dan *walking room* untuk mempertegas gambar. Lalu untuk *continuity*-nya menggunakan *content continuity* dan *movement continuity* untuk memberi kejelasan kesinambungan dari gambar pertama kepada gambar selanjutnya..

Pada film *magical* Minangkabau juga ditemukan pesan budaya Minangkabau yang peneliti dapatkan menggunakan kajian semiotika Charles S. Peirce yaitu berupa tanda, objek, dan interpretan, dengan cara menganalisis potongan gambar yang ada pada film tersebut. Dari ke-7 unsur budaya, peneliti hanya menemukan 5 unsur budaya yaitu bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, religi, dan kesenian. Pesan budaya yang ingin disampaikan dalam film *magical* Minangkabau ini yaitu ajakan untuk mengenal budaya sendiri yang direpresentasikan melalui bahasa Minangkabau, tanggung jawab kepada keluarga yang direpresentasikan dengan simbol *suntiang*, bersyukur yang direpresentasikan dengan simbol pegelaran tradisi *pacu jawi* dan tari piring, hubungan manusia dengan penciptanya yang direpresentasikan melalui *gonjong* pada rumah gadang, kerja keras yang direpresentasikan melalui mata pencaharian masyarakat Minangkabau seperti bertani dan berdagang, dan kebersamaan yang direpresentasikan melalui simbol dinding-dinding rumah gadang.



## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang telah peneliti sajikan diatas, maka peneliti akan memberi saran sebagai berikut:

1. Harapan peneliti dengan film ini kanal *youtube* Ferry Irwandi dapat mempertahankan atau bahkan lebih bagus lagi dalam film-film selanjutnya baik dari segi visual maupun isi cerita.
2. Harapan peneliti kepada penonton ataupun kreator film dan media hiburan lainnya dapat lebih kritis dalam membuat sebuah film baik itu dari sinematografinya maupun dari segi penyampaian pesan pada konten yang dibuat.
3. Harapan peneliti penelitian ini nantinya dapat menjadi sumber referensi mahasiswa/i ilmu komunikasi dalam membuat sebuah konten baik itu film, iklan, video klip yang lebih bagus baik dari sinematografi maupun isi cerita.
4. Dikarenakan penelitian ini berfokus pada dua bidang yaitu sinematografi dan semiotika, maka peneliti berharap film ini lebih dapat dianalisis menggunakan metode lainnya, baik dari segi audio maupun teknik editingnya.

© 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 mass
  - 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

### Buku

- Baksin, Askurifai. *Videografi : Operasi Kamera & Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Widya Padjajaran, 2019.
- Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: Iagemaking for Cinematographers and Directors*. 2nd ed. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Focal Press, 2012.
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Depok: Predana Media Group, 2018.
- Fachrudin, Andi. *Dasar-dasar produksi televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Koentjaraningrat. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan, 2007.
- . *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Littlejohn, Stephen W., dan Karen A. Foss, ed. *Encyclopedia of Communication Theory*. Los Angeles, Calif: Sage, 2009.
- Semedhi, Bambang. *Sinematografi-Videografi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Seto Wahyu Wibowo, Indiwani. *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013.
- Sobur, Alex. *Analisis teks media : suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

### Jurnal

- Aditya Pradana, Farrij, dan Budi Santos. “Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Moral melalui Film Cek Toko Sebelah.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 8, no. 1 (1 September 2019): 73.
- Anisti. “Komunikasi Media Film Wonderful Life.” *Jurnal Komunikasi* 8, no. 1 (Maret 2017): 7. <https://doi.org/10.31294/jkom.v8i1.2261>.
- Andreanto, Alvin, I Gusti Ngurah Wirawan, dan Hen Dian Yudani. “PERANCANGAN FILM PENDEK DOKUMENTER SEMANGGI SUROBOYO KHAS SURABAYA,” t.t., 6.
- Ardiyanti, Handrini. “PERFILMAN INDONESIA: PERKEMBANGAN DAN KEBIJAKAN, SEBUAH TELAHAH DARI PERSPEKTIF INDUSTRI BUDAYA” 22, no. 2 (2017): 17.
- Fachrozy, Audry, dan Sri Wahyuni. “PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA PENCIPTAAN FILM FIKSI BERJUDUL “ JUARA “.” *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain* 1, no. 1 (21 April 2020): 353–62.
- Fandi, Fauzan Arif Baren. “REPRESENTASI BUDAYA BATAK TOBA DALAM FILM TOBA DREAMS” 4, no. 2 (2017): 11.
- Franzia, Elda, Yasraf Amir Piliang, dan Acep Iwan Saidi. “Rumah Gadang as a Symbolic Representation of Minangkabau Ethnic Identity.” *International*

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 mass

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 mass

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.

*Journal of Social Science and Humanity* 5, no. 1 (2015): 44–49. <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2015.V5.419>.

Harahap, Siti Rahma. “Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck.” *Pena Cendikia* 2, no. 1 (30 Maret 2019). <https://ejurnal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/pena/article/view/43>.

Hidayat, Taufik. “TOURIST SATISFACTION ON CULTURE EVENT: THE CASE OF PACU JAWI (COW RACING) IN WEST SUMATRA, INDONESIA” 12, no. 4 (2020): 10.

Ilyas, Ilyas. “PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI HOMESCHOOLING.” *Journal of Nonformal Education* 2, no. 1 (28 Februari 2016). <https://doi.org/10.15294/jne.v2i1.5316>.

Izzati, Fauziana, dan Putri Dahlia. “KAIN TENUN SONGKET DAN FUNGSI BUDAYANYA BAGI MASYARAKAT DI NAGARI PANDAI SIKEK.” *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design* 1, no. 1 (1 Maret 2021): 1–9. <https://doi.org/10.53666/artchive.v1i1.1557>.

Junaedi, Hartarto, Mochamad Hariadi, dan I. Ketut Eddy Purnama. “Penerapan Sinematografi Dalam Penempatan Posisi Kamera Dengan Menggunakan Logika Fuzzy.” *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 4, no. 2 (27 Desember 2018): 55–61. <https://doi.org/10.23917/khif.v4i2.7028>.

Kistanto, Nurdien Harry. “TENTANG KONSEP KEBUDAYAAN.” *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan* 10, no. 2 (3 Februari 2017). <https://doi.org/10.14710/sabda.v10i2.13248>.

Kusniyati, Harni, dan Nicky Saputra Pangondian Sitanggung. “APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID.” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA* 9, no. 1 (28 April 2016).

Lestari, Kanita Auliyana, dan Dwi Korina Relawati. “Kontinuitas Gambar Sinematografi Dalam Dokumenter Televisi ‘Jurnal Nusantara’ Episode ‘Jagapati Sang Kelud.’” *Jurnal Ilmiah Pemberitaan* 5, no. 1 (30 Juni 2020): 31–43.

Lubis, M Fadli Yanuar, dan Sri Wahyuni. “PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM PILAR.” *Jurnal FSD* 1 (2020): 13.

Mahendra, Rafi, Anggy Trisnadoli, dan Erwin Setyo Nugroho. “Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat ‘Batu Belah Batu Betangkap.’” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)* 2, no. 2 (3 Agustus 2018): 578–83. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.483>.

Malik, Rahman. “Ikatan Kekerabatan Etnis Minangkabau dalam Melestarikan Nilai Budaya Minangkabau di Perantauan sebagai Wujud Warga NKRI.” *Jurnal Analisa Sosiologi* 5, no. 2 (Oktober 2016): 17–27. <https://doi.org/10.20961/jas.v5i2.18102>.





## 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 mass

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.

- Mustika, Wira Gusti, dan Budiwirman Budiwirman. "ANALISIS FUNGSI DAN MAKNA SUNTIANG DALAM PAKAIAN ADAT MINANGKABAU." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 8, no. 2 (28 September 2019): 315–19. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.14712>.
- Nahak, Hildgardis M.I. "UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI." *Jurnal Sosiologi Nusantara* 5, no. 1 (25 Juni 2019): 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.
- Oktavianus, Handi. "PENERIMAAN PENONTON TERHADAP PRAKTEK EKSORSIS DI DALAM FILM CONJURING" 3 (2015): 12.
- Pepayosa, Ananta Yoel, Anggar Erdhina Adi, S Sn, dan M Ds. "PENERAPAN TEKNIK D.O.P DALAM FILM DOKUMENTER PENDEK SEBAGAI TAYANGAN INFORMATIF DI MUSEUM SRI BADUGA BANDUNG," t.t., 10.
- Purnawati, Ely. "Perancangan Periklanan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi (Studi Kasus: Disporabudpar Kabupaten Banyumas)." *Telematika* 9, no. 1 (14 Maret 2016). <https://doi.org/10.35671/telematika.v9i1.407>.
- Purwasito, Andrik. "ANALISIS PESAN MESSAGE ANALYSIS" 9 (2017): 7.
- Putri, Idola P. "Mendefinisikan Ulang Film Indie: Deskripsi Perkembangan Sinema Independen Indonesia." *Jurnal Komunikasi Indonesia* 2, no. 2 (Oktober 2013): 119–28. <https://doi.org/10.7454/jki.v2i2.7838>.
- Putri, Idola Perdini. "INDUSTRI FILM INDONESIA SEBAGAI BAGIAN DARI INDUSTRI KREATIF INDONESIA." *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)* 3, no. 1 (20 Februari 2017): 24. <https://doi.org/10.25124/liski.v3i1.805>.
- Rachmat, Ikkal, dan Abdurrahman Jemat. "FILM DOKUMENTER 'TARIAN CACI', MEDIA PENGETAHUAN BUDAYA TRADISIONAL DALAM INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA (ANALISIS PERSPEKTIF PADA FESTIVAL FILM DOKUMENTER KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN)" 14 (2017): 17.
- Risata, Mukhammad Nurzadi, dan Hata Maulana. "Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion 'Jenderal Soedirman.'" *Jurnal Multinetics* 2, no. 2 (November 2016): 12.
- Sandy, Anggi Stefhanie, dan Triadi Sya'dian. "ANALISIS SINEMATOGRIFI PROGRAM POTRET EDISI ADA GULA, ADA SEJAHTERA DI DAAI TV SUMUT." *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain* 1, no. 1 (21 April 2020): 329–40.
- Sumarto, Sumarto. "Budaya, Pemahaman dan Penerapannya 'Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Keseninan dan Teknologi.'" *Jurnal Literasiologi* 1, no. 2 (7 September 2019). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>.
- Surahman, Sigit. "DAMPAK GLOBALISASI MEDIA TERHADAP SENI DAN BUDAYA INDONESIA Oleh :." *Jurnal Komunikasi* 2, no. 1 (4 Januari 2013): 12. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.



## 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 mass

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

- Wardani, Winny Gunarti Widya, Wulandari Wulandari, dan Syahid Syahid. “Strategi Visual Punden Berundak Situs Gunung Padang dalam Genre Fotografi Landscape sebagai Pesan Budaya.” *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya* 21, no. 2 (16 Desember 2019): 185. <https://doi.org/10.25077/jantro.v21.n2.p185-193.2019>.
- Wasri, Nalas, Dra Minarsih, M.Sn, Drs Erwin A, dan M.Sn. “PENERAPAN MOTIF TENUN PANDAI SIKEK SEBAGAI ELEMEN ESTETIS PRODUK HOUSEWARE MELALUI ALAT TENUN BUKAN MESIN (ATBM).” *Serupa The Journal of Art Education* 6, no. 1 (19 November 2017). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/8328>.
- Welsa, Henny, Suharti Suharti, dan Latifah Latifah. “BUDAYA MINANGKABAU DAN IMPLEMENTASI PADA MANAJEMEN RUMAH MAKAN PADANG DI YOGYAKARTA.” *EKUITAS (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)* 1, no. 2 (4 September 2018): 181–203. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y2017.v1.i2.22>.
- Yusman, Ahmad Fauzan, dan Indrayuda Indrayuda. “TALEMPONG PACIK DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT NAGARI BUNGO TANJUNG: STUDI TENTANG POLA DAN BENTUK PEWARISAN.” *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 8, no. 2 (7 Desember 2019): 409–16. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.15732>.

## Website

- IMDb. “Ferry Irwandi.” Diakses 24 Desember 2021. <http://www.imdb.com/name/nm12592822/>.
- Inilah Pemenang MLDSPOT Content Hunt Season 3. “Inilah Pemenang MLDSPOT Content Hunt Season 3.” Diakses 25 November 2021. <https://www.mldspot.com/Trending/inilah-pemenang-mldspot-content-hunt-season-3>.
- Kompasiana.com. “Suku Minangkabau dan Mata Pencahariannya.” KOMPASIANA, 30 Mei 2021. <https://www.kompasiana.com/fathimahazzahra6895/60b30854d541df103663b762/suku-minangkabau-dan-mata-pencahariannya>.
- KUYOU. “Biodata Ferry Irwandi Lengkap Agama dan Umur, YouTuber yang Perankan Pria Minang di YouTube.” Diakses 24 Desember 2021. <https://kuyou.id/homepage/read/19439/biodata-ferry-irwandi-lengkap-agama-dan-umur-youtuber-yang-perankan-pria-minang-di-youtube//>.
- RimbaKita.com. “15++ Pakaian Adat Sumatera Barat - Baju Pria, Wanita & Pengantin Minangkabau,” 19 Oktober 2021. <https://rimbakita.com/pakaian-adat-sumatera-barat/>.
- \_\_\_\_\_. “Suku Minangkabau - Sejarah, Agama, Bahasa, Perkawinan, Budaya, Baju Adat & Kuliner,” 10 November 2021. <https://rimbakita.com/suku-minangkabau/>.

**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 mass
  - 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.

. “Tari Piring - Sejarah, Fungsi, Gerakan, Busana & Keunikan,” 26 September 2021. <https://rimbakita.com/tari-piring/>.

**Skripsi**

Yuwandi, Izar. “Analisis Sinematografi dalam Film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah Ini.” Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018. <http://library.ar-raniry.ac.id>.



UIN SUSKA RIAU

## BIOGRAFI PENULIS



**Muhammad Hamdan E** lahir di Padang Panjang, pada tanggal 28 Mei 1998. Anak dari pasangan Bapak Erizal dan Ibu Mursida. Penulis merupakan anak pertama dari lima bersaudara.

Penulis menempuh pendidikan di SDN 06 Padang Panjang, SMPN 05 Padang Panjang, SMAN 2 Padang Panjang. Kemudian pada tahun 2016 lulus menjadi mahasiswa melalui jalur SBMPTN di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi, Konsentrasi Broadcasting. Selama menekuni pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif di organisasi TV kampus yaitu Suska TV sebagai Video Editor.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) dan lulus serta dapat menyandang gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada tanggal 12 Januari 2022 dengan terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Budaya Minangkabau dalam Film Pendek Dokumenter Magical Minangkabau”**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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 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.