



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik

Hak Cipta Dilindungi 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.



State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

No.6813/ KOM-D/SD-S1/2024

## ANALISIS SINEMATOGRAFI DALAM FILM “MANIPULATOR” PADA PLATFROM YOUTUBE FERRY IRWANDI



UIN SUSKA RIAU

### SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

**M. IQBAL NUGRAHA**

**NIM : 12040311571**

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM  
RIAU  
2024**

- 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.

**TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR SINEMATOGRAFI DALAM  
FILM MANIPULATOR PADA PLATFROM YOUTUBE FERRY  
IRWANDI**

Disusun Oleh :



**M. Iqbal Nugraha**  
NIM : 12040311571

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal : 28 Mei 2024

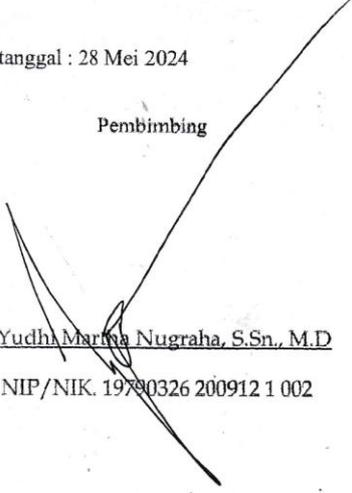
Mengetahui  
Ketua Program Studi

Pembimbing



Dr. Muhammad Badri, M.Si

NIP. 19810313 201101 1 004



Yudha Marha Nugraha, S.Sn., M.D

NIP/NIK. 19790326 200912 1 002



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 : M. Iqbal Nugraha  
NIM : 120403115711  
Judul : Analisis Sinematografi dalam Film "Manipulator" pada Platfrom Youtube Ferry Irwandi

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

Hari : Kamis  
Tanggal : 20 Juni 2024

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 Juni 2024



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A  
NIP. 19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A  
NIP. 19811118 200901 1 006

Sekretaris/ Penguji II,

Dewi Sukartik, M.Sc  
NIP. 19810914 202321 2 019

Penguji III,

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

Penguji IV,

Rohayati, M. I.Kom  
NIK. 19880801 202012 2 018

- a. Pengutuban hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutuban 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.



**PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL**

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

Nama : M. Iqbal Nugraha  
 NIM : 12040311571  
 Judul : Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi dalam Film "Manipulator" pada Platfrom Youtube Ferry Irwandi

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Rabu  
 Tanggal : 24 Januari 2024

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

Pekanbaru, 24 Januari 2024  
**Penguji Seminar Proposal,**

Penguji I,

**Dr. Usman, S.Sos, M.I.Kom**  
 NIP. 19860526 202321 1 013

Penguji II,

**Rusyda Fauzana, M.Si**  
 NIP.19840504 2019032 011

- 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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 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 dibawah ini:

Nama : M Iqbal Nugraha  
NIM : 12040311571  
Tempat/ Tgl. Lahir : Pematang Reba, 10 September 2001  
Fakultas/Pascasarjana : Dakwah Dan Komunikasi  
Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya "**Analisis Sinematografi Dalam Film Manipulator Pada Platform Youtube Ferry Irwandi**"

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila 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, 04 Juli 2024  
Yang membuat pernyataan



**M Iqbal Nugraha**  
NIM. 12040311571



- 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.

Pekanbaru, Senin 27 Mei 2024

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 : M. Iqbal Nugraha  
 NIM : 12040311571  
 Judul Skripsi : Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi Dalam Film Manipulator Pada Platfrom Youtube Ferry Irwandi

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

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

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

*Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Pembimbing,

*(Signature)*  
**Yudhi Martha Nugraha, S.Sn., M.D**  
 NIP/NIK. 19790326 200912 1 002

Mengetahui :  
**Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,**

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

## ABSTRAK

: M. Iqbal Nugraha

: 12040311571

: Ilmu Komunikasi

: Analisis Sinematografi Dalam Film Manipulator Pada Platform Youtube Ferry Irwandi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya ini tanpa izin penulisan atau penerbitan.  
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.

Daar Belakang sinematografi merupakan salah satu elemen penting dalam produksi film yang berperan dalam membangun suasana, karakter, dan narasi visual. Film "Manipulator" karya Ferry Irwandi yang tersedia di platform YouTube menawarkan beragam teknik sinematografi yang mendukung penyampaian pesan-pesan sosial dan psikologis yang kompleks. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menganalisis sinematografi dalam Manipulator. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik pengambilan gambar sinematografi dalam Film Manipulator dengan melakukan Analisa pada *camera angle, type shot, composition, continuity, dan cutting*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian teori, peneliti akan melihat kembali film tersebut untuk kemudian diteliti berdasarkan teori dan referensi dari artikel, jurnal dan buku yang bersangkutan dengan teknik pengambilan gambar sinematografi. Penelitian ini menggunakan teori Joseph V. Mascelli mengenai unsur sinematografi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa unsur sinematografi yang digunakan dalam Film Manipulator untuk menyampaikan cerita, suasana dan emosi kepada penonton, yaitu angle shot (sudut pengambilan gambar) dan type shot (ukuran gambar). Adapun sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam Manipulator adalah *eye level/nomal angle, low angle dan high angle*. Adapun gambar dalam sebuah frame terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol menggunakan *Composition Rule of third, Golden mean area, Diagonal depth*. Dalam penelitian ini terdapat type shot yang dapat ditemukan yaitu *close up, medium close up, big close up, medium shot, medium long shot, long shot dan extreme long shot*. Kemudian film ini menggunakan *Continuity Content Continuity, Movement Continuity, Position Continuity, Sound Continuity, Dialogue Continuity*, Dan menggunakan *Cutting Jump cut, Cut in, Cut away, Cut on movement, Cut rhime*. Dengan menggunakan teknik-teknik ini secara efektif, pengambilan gambar sinematografi dalam Film Manipulator ini meningkatkan pengalaman menonton dan mendukung naratif film secara keseluruhan. Teknik sinematografi memiliki peran penting dalam menghasilkan berbagai jenis bidikan dan ukuran gambar dalam sebuah film.

**Kata Kunci :** Teknik Pengambilan Gambar, Sinematografi, Film Manipulator



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang memperjualbelikan atau menyebarkan secara umum atau untuk tujuan komersial tanpa izin dari Universitas Islam Sumatera Utara  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

## ABSTRACT

**: M. Iqbal Nugraha**  
**: 12040311571**  
**: Communication Sciences**  
**: Cinematography Analysis in the Manipulator Film on Ferry Irwandi's Youtube Platform**

Cinematographic background is an important element in film production which plays a role in building atmosphere, character and visual narrative. The film "Manipulator" by Ferry Irwandi, which is available on the YouTube platform, offers a variety of cinematographic techniques that support the delivery of complex social and psychological messages. The aim of writing this thesis is to analyze the cinematography in Manipulator. The aim of this research is to determine cinematographic shooting techniques in Film Manipulator by analyzing camera angle, shot type, composition, continuity and cutting. This research uses a qualitative descriptive method with the type of research used is theoretical research, the researcher will look at the film again and then research it based on theory and references from articles, journals and books related to cinematography shooting techniques. This research uses Joseph V. Mascelli's theory regarding cinematographic elements. The results of this research show that there are several cinematographic elements used in the Manipulator Film to convey the story, atmosphere and emotions to the audience, namely angle shot (angle of shooting) and type shot (image size). The shooting angles used in the Manipulator are eye level/normal angle, low angle and high angle. The image in a frame looks attractive and the object you want to display looks more prominent using the Composition Rule of thirds, Golden mean area, Diagonal depth. In this research, there are types of shots that can be found, namely close up, medium close up, big close up, medium shot, medium long shot, long shot and extreme long shot. Then this film uses Continuity Content Continuity, Movement Continuity, Position Continuity, Sound Continuity, Dialogue Continuity, and uses Cutting Jump cut, Cut in, Cut away, Cut on movement, Cut rhyme. By using these techniques effectively, the cinematography shots in Manipulator Film enhance the viewing experience and support the film's overall narrative. Cinematography techniques have an important role in producing various types of shots and image sizes in a film.

**Keywords: Cinematographic Techniques, Cinematography, Film Manipulator**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, yang menjadi sumber kekuatan utama dan kesehatan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, shalawat dan salam kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa perubahan besar bagi kehidupan seluruh makhluk hidup di bumi ini. Mulai dari zaman jahiliyah menuju ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “**Analisis Sinematografi Dalam Film Manipulator” Pada Platfrom Youtube Ferry Irwandi**” Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UIN Suska) Riau.

Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang peneliti hormati dan sayangi. Terkhusus kepada Ayahanda Abu Bakar dan Ibu Amelia Silviani, yang menjadi alasan utama peneliti untuk menyelesaikan perkuliahan. Menjadi kekuatan utama peneliti untuk tetap melangkah dalam menyelesaikan penelitian. Dan senantiasa mencurahkan tenaga, harta, dan senantiasa mendo‘akan agar anaknya kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan agama. Semoga allah SWT membalas setiap keringat yang kalian korbankan atas semua kasih sayangmu yang tak terukur oleh apapun nilainya.

Capaian terimakasih ini peneliti sampaikan juga kepada insan-insan yang telah memberikan semangat, dukungan, saran, dan masukan serta bimbingan yang sangat berharga. Untuk itu melalui rangkaian kata dalam skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Dr. Helmiati, M.Ag selaku WR 1 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. Mas‘ud selaku WR II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
2. 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.

Edi Erwan, S.Pt, M.Sc, Ph.D, selaku WR III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd. MA. Ph.D, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag selaku WD 1 Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag, selaku WD 2 Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S. Ag., M.I.kom selaku sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

6. Bapak Yudhi Martha Nugraha M.DS selaku pembimbing serta orang yang saya hormati dan saya sayangi. Beliau membimbing dan membantu penulis dalam proses penulisan skripsi ini serta kritikan dan saran yang sangat kompeten

7. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Pembimbing Akademik (PA) penulis yang membimbing penulis selama masa perkuliahan.

8. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau yang telah memberikan ilmunya selama berlangsungnya proses perkuliahan.Seluruh staff Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan Prodi Ilmu Komunikasi yang telah banyak membantu di bidang akademik dan kemahasiswaan.

9. Kepada Yelsa Destiana yang tak kalah penting kehadirannya, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis semansa kuliah ini. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis.

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-satu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat di selesaikan.

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

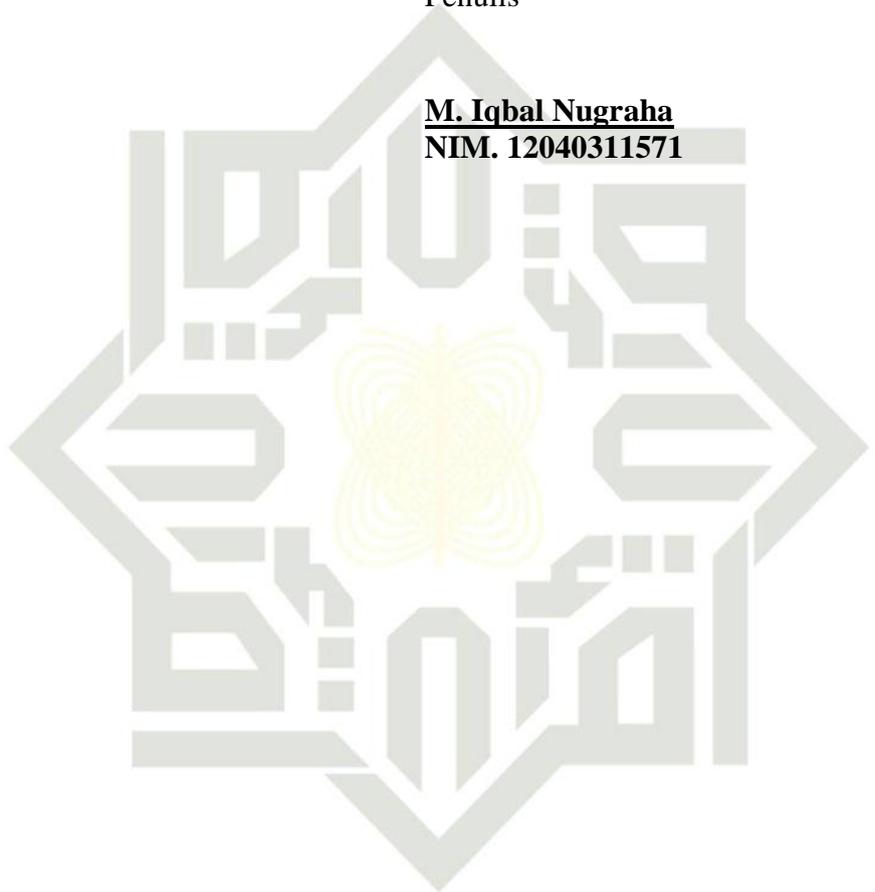
*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pekanbaru, Mei 2024

Penulis

**M. Iqbal Nugraha**

**NIM. 12040311571**



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Dilarang Salin, Diambil, atau Dianggap sebagai milik UIN Suska Riau
1. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  2. 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

|                                          |      |
|------------------------------------------|------|
| <b>ABSTRAK</b> .....                     | i    |
| <b>ABSTRAK</b> .....                     | ii   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....              | iii  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                  | vi   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                | viii |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....               | ix   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....           | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                 | 1    |
| 1.2 Pengesahan Istilah .....             | 5    |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                | 6    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....              | 6    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....             | 6    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....          | 7    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....     | 9    |
| 2.1 Kajian Terdahulu .....               | 9    |
| 2.2 Landasan Teori .....                 | 15   |
| 2.3 Konsep Operasional .....             | 27   |
| 2.4 Kerangka Berpikir .....              | 30   |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....   | 32   |
| 3.1 Desain Penelitian .....              | 32   |
| 3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....    | 32   |
| 3.3 Sumber Data .....                    | 32   |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....        | 33   |
| 3.4 Validitas Data .....                 | 34   |
| 3.5 Teknik Analisis Data .....           | 34   |
| <b>BAB IV GAMBARAN UMUM</b> .....        | 36   |
| 4.1 Gambaran Umum Film Manipulator ..... | 36   |
| 4.2. Credit .....                        | 38   |



UIN SUSKA RIAU

**BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 40**

5.1 Hasil Penelitian ..... 40

5.2 Pembahasan Penelitian ..... 68

**BAB VI PENUTUP ..... 75**

6.1 Kesimpulan ..... 75

6.2. Saran ..... 76

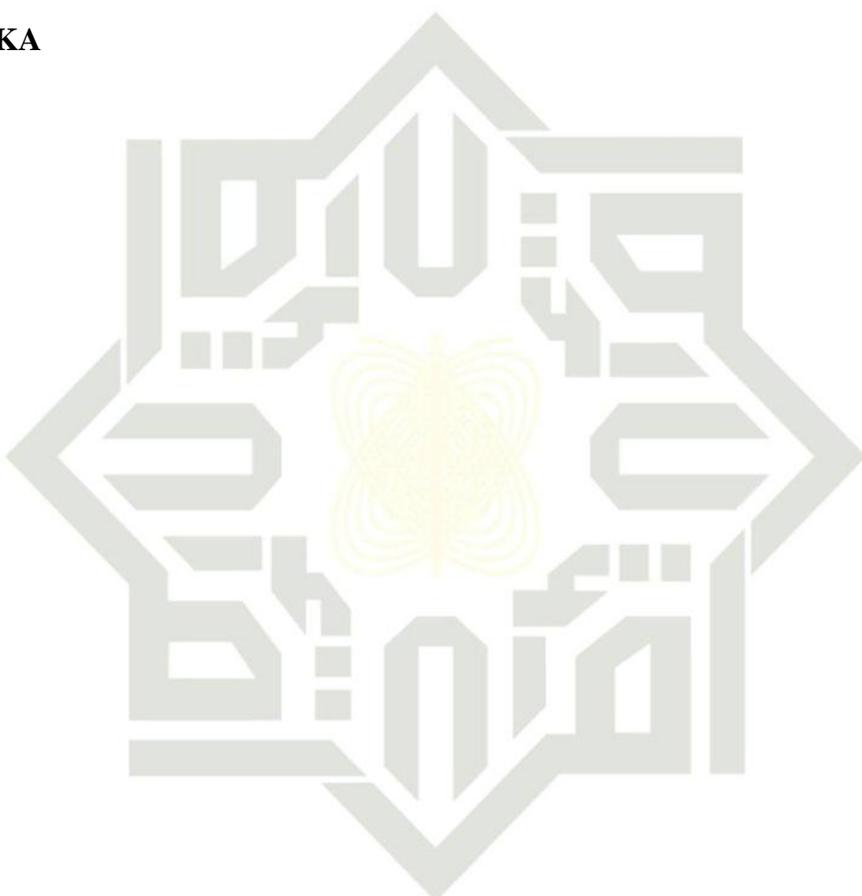
**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

- Hak Cipta Di**  
**Ungi Undang-**  
**la**
1. Dilarang i ngutip sebagai
    - 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.

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

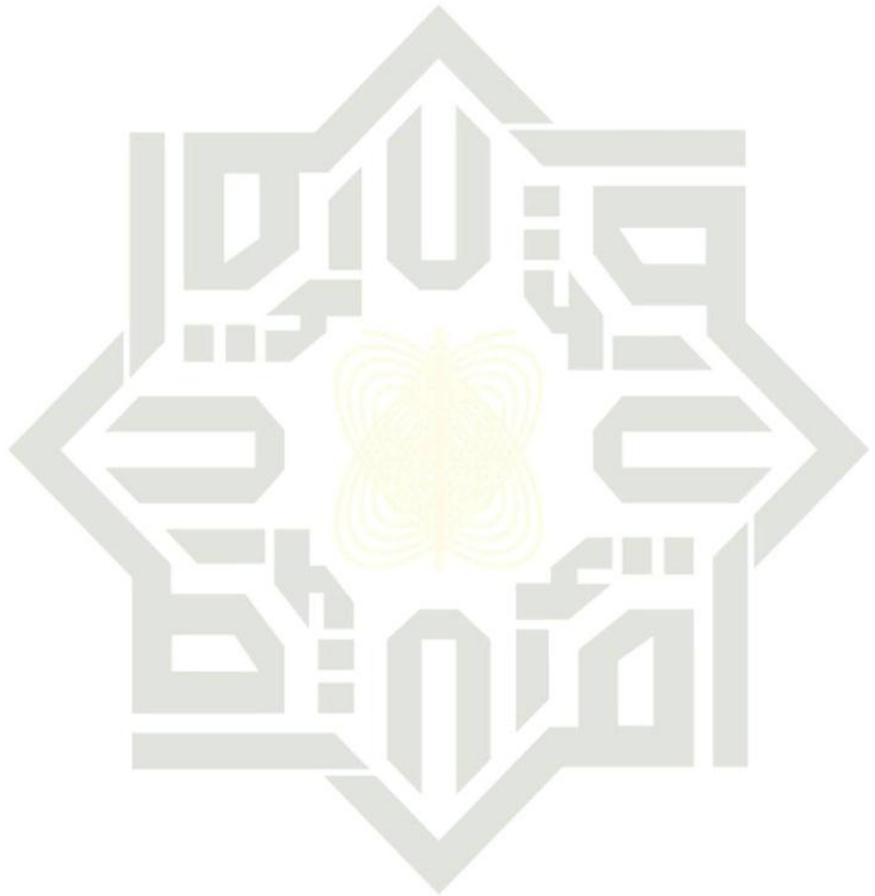


UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Tidak diperbolehkan untuk menyalin, sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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 TABEL

|           |                                                                        |    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 | Konsep Operasional Sinematografi Dalam film pendek “Manipulator” ..... | 28 |
| Tabel 4.1 | Credit Film Manipulator .....                                          | 38 |
| Tabel 5.1 | Profil Film Manipulator .....                                          | 40 |



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutipkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p> <p>1. Dilihat dari segi jenisnya, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena sosial yang sedang diteliti. Penelitian kualitatif biasanya menghasilkan data yang bersifat deskriptif dan kualitatif, yang kemudian dianalisis secara tematik atau grounded theory.</p> <p>2. Dilihat dari segi metode pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan informan. Wawancara mendalam biasanya menghasilkan data yang bersifat deskriptif dan kualitatif, yang kemudian dianalisis secara tematik atau grounded theory.</p> | <p>Gambar 2.1 Bagan Alur Pikir Penelitian ..... 31</p> <p>Gambar 4.1 Film Pendek Manipulator ..... 36</p> <p>Gambar 5.1 Potongan Adegan Menunjukkan Teknik <i>High Angle</i> ..... 43</p> <p>Gambar 5.2 Potongan Adegan Menunjukkan <i>High Angle</i> ..... 43</p> <p>Gambar 5.3 Potongan adegan menunjukkan <i>High Angle</i> ..... 44</p> <p>Gambar 5.4 Potongan adegan menunjukkan <i>High Angle</i> ..... 45</p> <p>Gambar 5.5 Potongan adegan <i>low angle</i> ..... 45</p> <p>Gambar 5.6 Potongan adegan <i>low angle</i> ..... 46</p> <p>Gambar 5.7 Potongan adegan <i>low angle</i> ..... 47</p> <p>Gambar 5.8 Potongan adegan <i>eye angle</i> ..... 47</p> <p>Gambar 5.9 Potongan adegan <i>eye angle</i> ..... 48</p> <p>Gambar 5.10 Potongan adegan <i>eye angle</i> ..... 49</p> <p>Gambar 5.11 Potongan adegan <i>eye angle</i> ..... 49</p> <p>Gambar 5.12 Potongan adegan <i>eye angle</i> ..... 50</p> <p>Gambar 5.13 Potongan adegan <i>eye angle</i> ..... 51</p> <p>Gambar 5.14 penerapan <i>extreme close up</i> pada film pendek <i>manipulator</i> ..... 52</p> <p>Gambar 5.15 Penerapan <i>Big Close Up</i> pada film pendek <i>manipulator</i> ... 53</p> <p>Gambar 5.16 Penerapan <i>Close Up</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 54</p> <p>Gambar 5.17 Penerapan <i>Medium Close Up</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 55</p> <p>Gambar 5.18 Penerapan <i>Medium Shot</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ... 56</p> <p>Gambar 5.19 Penerapan <i>Medium Long Shot</i> pada film pendek ..... 57</p> <p>Gambar 5.20 Penerapan <i>Extreme Long Shot</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 58</p> <p>Gambar 5.21 Penerapan <i>Rule Of Third</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> .. 60</p> <p>Gambar 5.22 Penerapan <i>The Golden Mean</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 61</p> <p>Gambar 5.23 Penerapan <i>Diagonal Depth</i> pada film pendek ..... 62</p> <p>Gambar 5.24 Penerapan <i>Continuity</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 64</p> <p>Gambar 5.25 Penerapan <i>Cutting</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 66</p> <p>Gambar 5.26 Penerapan <i>Continuity</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 72</p> <p>Gambar 5.27 Penerapan <i>Cutting</i> pada film pendek <i>Manipulator</i> ..... 73</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Saat mengamati sebuah film, terlepas dari alur film yang menarik, ada beberapa hal yang membangkitkan perasaan penonton dan membawanya ke dunia nyata, antara lain metode pengambilan gambar sinematografi, warna gambar, atau pencahayaan gambar.

Sinematografi terdiri dari dua suku kata *Cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *Kinema*, yang berarti gerakan dan *Graphoo* yang berarti menulis. Jadi *Cinematography* bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak. Di dalam kamus teletalk yang disusun oleh Peter Jarvis *Cinematography* diartikan sebagai *The craft of making picture* (Pengrajin gambar), bisa diartikan sebagai kegiatan menulis yang menggunakan gambar gerak sebagai bahannya (Mei Prabowo, 2022).

Dalam sinematografi kita mempelajari bagaimana membuat gambar bergerak, seperti apa gambar terlihat, bagaimana menyusun potongan-potongan gambar bergerak menjadi suatu susunan gambar yang mampu mengkomunikasikan implikasi dan menyampaikan data atau mengkomunikasikan pemikiran tertentu. Seorang pembuat film tidak sekedar merekam setiap adegan, tetapi lebih jauh lagi bagaimana mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil, seperti jarak, tinggi, sudut, waktu pengambilan gambar, dan sebagainya (Mei Prabowo, 2022).

Salah satu unsur sinematografi adalah film. Secara umum, film dapat dibagi menjadi dua unsur yaitu unsur sinematik dan unsur naratif. Komponen-komponen tersebut disusun secara berurutan dan saling berhubungan sehingga membentuk suatu film. Unsur film adalah gaya penanganannya, komponen naratif atau cerita adalah bahan pengajaran yang kemudian dipersiapkan, dan kedua komponen ini bekerja sama untuk menjadikan medium film.

Kedua komponen ini sangat penting dan harus terhubung untuk membantu audiens memahami alasan dan tujuan dari cerita. Selain komponen naratif dan sinematik, ada komponen lain yang tidak kalah pentingnya dalam



sebuah film, yaitu sinematografi (Yudhi David Ricardo Panjaitan, Nafisatul Hasanah, S. Kom., 2022).

Ada beberapa alasan mengapa sinematografi sangat penting dalam sebuah film yaitu : Penyampaian Narasi Visual, artinya sinematografi membantu menyampaikan cerita melalui gambar. Visual yang kuat dan komposisi yang tepat dapat mengkomunikasikan informasi penting tanpa harus mengandalkan dialog. Misalnya, sudut kamera yang rendah dapat memberikan kesan kekuasaan atau dominasi, sementara sudut kamera yang tinggi dapat membuat subjek terlihat kecil atau lemah (Prabowo, 2022).

Membangun Atmosfer dan Mood yaitu Pencahayaan dan warna yang dipilih secara cermat dapat menciptakan suasana tertentu yang mendukung tema dan emosi film. Cahaya lembut dengan warna hangat dapat menciptakan suasana nyaman dan romantis, sementara cahaya tajam dengan warna dingin dapat menambahkan elemen ketegangan atau kengerian (Prabowo, 2022).

Mengembangkan Karakter, Penggunaan close-up dan framing yang tepat dapat membantu penonton memahami emosi dan motivasi karakter. Selain itu, pergerakan kamera yang mengikuti karakter tertentu bisa menekankan pentingnya karakter tersebut dalam cerita. Memperkuat Tema dan Symbolisme, Melalui pilihan visual tertentu, sinematografi dapat memperkuat tema dan simbolisme yang ada dalam film. Misalnya, penggunaan bayangan dan refleksi bisa mencerminkan dualitas atau konflik batin dalam karakter (Prabowo, 2022).

Estetika Visual, Sinematografi yang baik membuat film menjadi estetik dan menyenangkan untuk ditonton. Komposisi yang simetris, warna yang harmonis, dan pergerakan kamera yang halus bisa memberikan pengalaman visual yang memikat.

Untuk memperkuat argumen mengenai urgensi sinematografi dalam film, kita bisa merujuk pada berbagai sumber dan data yang menyoroti peran penting sinematografi yaitu salah satunya Penelitian dalam bidang studi film dan media menunjukkan bahwa sinematografi memiliki dampak signifikan pada persepsi penonton dan pengalaman menonton. Studi yang dilakukan oleh

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.



Smith dan Henderson (2008) mengindikasikan bahwa teknik sinematografi dapat mempengaruhi emosi penonton dan keterlibatan mereka dalam cerita (Henderson, 2017).

Film pendek adalah jenis film dengan cerita singkat yang memiliki durasi kurang dari 60 menit. Durasi yang singkat memungkinkan para pembuat film lebih memilih dengan hati-hati apa yang akan ditampilkan dalam setiap adegan, memastikan setiap momen memiliki arti bagi penonton. Industri film saat ini tidak hanya digerakkan oleh perusahaan produksi besar, tetapi juga oleh karya video dari para sineas muda yang secara mandiri mampu menciptakan film (Yana, 2013).

Sebuah film pendek dapat membahas masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat. Masalah-masalah ini muncul akibat perbedaan pendapat, aturan yang mempengaruhi perkembangan zaman, fenomena, dan faktor lainnya yang akhirnya berdampak pada masyarakat. Perubahan-perubahan tersebut kemudian disebut sebagai dinamika sosial. Perubahan ini biasanya terjadi karena aktivitas masyarakat itu sendiri, di mana mereka memiliki peran penting dalam pembangunan komunitas mereka. Dalam sebuah kelompok masyarakat, setiap individu memiliki peran sosial tertentu. Peran sosial adalah serangkaian perilaku yang diharapkan dari seseorang berdasarkan status sosial mereka (Dewi et al., 2022)

Salah satu film pendek yang mengeksplorasi isu-isu kontroversial dalam masyarakat dan peran sosial yang berdampak pada kelompok masyarakat adalah "Manipulator" yang disutradarai oleh Ferry Irwandi pada tahun 2020. Ulasan ini akan berfokus pada tema yang diangkat dalam film pendek "Manipulator" yang dirilis di YouTube pada tahun 2020. Penggunaan film pendek sebagai sarana kritik dan saran untuk mengatasi berbagai masalah menjadi semakin populer pada zaman sekarang.

Film pendek berjudul "Manipulator" disutradarai oleh seorang YouTuber bernama Ferry Irwandi dan diunggah di saluran YouTube miliknya yang bernama "Ferry Irwandi". Film pendek ini secara garis besar menceritakan tentang sekelompok orang yang sedang bermain permainan

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
- © Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - 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.

"Werewolf". Film ini juga mengangkat isu-isu sosial yang sedang terjadi di Indonesia, terlihat dari percakapan antar tokohnya yang sering menghubungkan berbagai masalah dalam game dengan situasi di masyarakat Indonesia.

Bercerita tentang sekelompok teman beranggotakan delapan orang yang sedang memainkan game "Werewolf". Latar ceritanya adalah sebuah kedai kopi dan vape bernama "Agung Coffee & Vape". Sementara itu, setting waktu juga tertulis di awal cerita film, yakni Jumat 29 November 2019. Film ini menggunakan teknik pengambilan gambar (angle) "eye level". Sudut pandang eye level dibuat sejajar dengan mata atau objek yang dibidik. Posisi kamera tidak miring ke atas maupun ke bawah. Posisi ini adalah yang paling banyak.

Alasan penulis mengambil film manipulator ini ialah karena menurut penulis film ini berfokus pada visual atau naratif, sehingga teknik pengambilan gambar perlu disesuaikan untuk mendukung elemen-elemen tersebut. Kemudian analisis sinematografi dalam film manipulator membutuhkan perencanaan yang matang dan presisi untuk menciptakan narasi, visual yang kuat dan menggugah penonton dengan memperhatikan aspek-aspek teknis dan *artistic*, film ini dapat mencapai kualitas sinematografi yang dapat memukau penonton. Namun permasalahannya apabila dalam film "Manipulator" perpaduan teknik sinematografi dengan alurnya kurang tepat, maka pesan yang akan disampaikan juga akan susah tersampaikan. Maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik pengambilan gambar sinematografi yang digunakan dalam film ini dan bagaimana teknik tersebut mempengaruhi estetika visual dan suasana dalam film.

Beberapa alasan di atas, menjadikan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang teknik pengambilan gambar sinematografi yang digunakan kameramen pada proses pembuatan film tersebut menggunakan teori sinematografi *Joseph V. Mascelli*. Sehingga penulis mengambil judul

## “Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi Dalam Film Pendek Manipulator Pada Platfrom Youtube Ferry Irwandi.”

### 1.2 Pengesahan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini, penulis memberi batasan dan penjelasan istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian sebagai berikut:

#### 1. Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar sinematografi adalah cara yang digunakan selama pengambilan gambar dan dalam proses produksi film untuk menciptakan film yang dinamis dan dimana keunikan suatu film ini terletak pada teknik pengambilan gambarnya (Reviansyach Dewandra & Ariffudin Islam, 2022).

#### 2. Sinematografi

Sinematografi terdiri dari dua suku kata *Cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *Kinema*, yang berarti gerakan dan *Graphoo* yang berarti menulis. Jadi *Cinematography* bisa diartikan menulis dengan gambar yang bergerak. Di dalam kamus yang disusun oleh Peter Jarvis *Cinematography* diartikan sebagai *The craft of making picture* (Pengrajin gambar), bisa diartikan sebagai kegiatan menulis yang menggunakan gambar gerak sebagai bahannya (Mei Prabowo, 2022).

#### 3. Film Pendek

Film pendek adalah sebuah film dengan durasi kurang dari 60 menit yang menampilkan cerita singkat. Dengan waktu tayang yang lebih singkat, pembuat film bisa lebih selektif dalam memilih materi, memastikan bahwa setiap adegan memiliki arti penting untuk dipahami oleh penonton (Mei Prabowo, 2022).

#### 4. Manipulator

Manipulator” merupakan film pendek yang disutradarai oleh seorang pembuat konten di YouTube, Ferry Irwandi. Film ini diunggah di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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 seluruhnya karya tulis ini tanpa mencantumkan atau 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.

channel YouTube milik Ferry Irwandi sendiri dengan nama channel "Ferry Irwandi". Secara umum film pendek ini bercerita tentang sekelompok orang yang sedang memainkan game "Werewolf".

Ferry Irwandi

Ferry Irwandi merupakan seorang konten kreator atau Youtuber yang rajin membuat konten tentang stoikisme. Stoikisme sendiri merupakan aliran filsafat yang membantu kita mengontrol emosi negatif dan mensyukuri segala sesuatu yang kita miliki sekarang.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Analisis Sinematografi Dalam Film Pendek Manipulator Pada Platform Youtube Ferry Irwandi ?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pokok permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis Sinematografi Dalam Film Pendek Manipulator Pada Platform Youtube Ferry Irwandi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dimaksud untuk memberikan berbagai manfaat baik teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

#### 1.5.1 Kegunaan Teoritis

Untuk memberikan sumbangsih akademik bagi penulis, khususnya mahasiswa ilmu komunikasi pada umumnya.

Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah peneliti dapatkan selama kuliah ilmu komunikasi di Fakultas Dakwah dan komunikasi di UIN Suska Riau.

Hasil penelitian dimaksudkan untuk menjadi dokumen akademik yang bermanfaat sebagai bahan referensi bagi dunia akademik..

#### 1.5.2 Kegunaan Praktis

Menambah wawasan serta pengetahuan bagi peneliti tentang pengambilan gambar sinematografi dalam pembuatan film.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
- © Hak cipta milik UIN Suska 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.

2. Dapat dijadikan bahan untuk referensi bagi penelitian yang selanjutnya.

Penelitian ini juga dilakukan sebagai syarat guna untuk memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi di jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Dalam rangka mengetahui dan memudahkan penelitian ini secara keseluruhan, penulis melampirkan penulisan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, penegasan masalah, rumusan masalah, tujuan, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR**

Bab ini menguraikan kajian teori, kajian terdahulu, dan kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian.

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

Bab ini menjabarkan tentang desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas dan teknik analisis data.

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

Gambaran umum berisikan tentang lokasi penelitian, yaitu Menjelaskan tentang Sejarah, visi dan misi, dan struktur organisasi.

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

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan tentang bagaimana Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi Dalam Film Pendek Manipulator Pada Platfrom Youtube Ferry Irwandi.

Menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

## BAB VI : PENUTUP

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

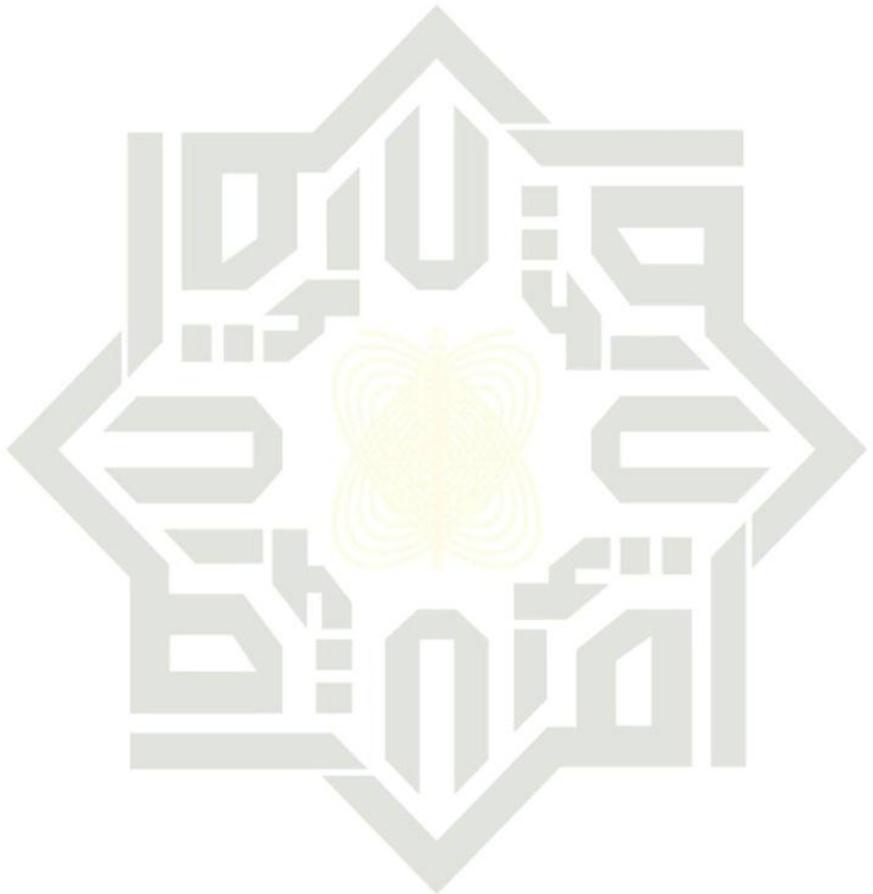
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- 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.

### 1. Kajian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan kajian terdahulu yang menurut peneliti relevan dengan pembahasan yang akan diteliti, sebagai berikut :

1. Jurnal yang berjudul “Analisis Teknik Sinematografi Dalam Videoklip “Till We Meet Again” oleh Filza Rezeki, Nursapia Harahap, Zuhriah. Tujuan penelitian ini menganalisis dan mengklasifikasikan bagaimana teknik sinematografi yang digunakan dalam video klip “Till We Meet Again” melalui scene per scene dalam video klip tersebut dengan menggunakan asas Teknik sinematografi. jenis pendekatan deskriptif, yaitu dengan mengungkap fakta, keadaan, fenomena, dan variabel dalam sumber data primer kemudian menyuguhkan apa adanya. Hasil dari penelitian ini yaitu, (1) Teknik sinematografi pada videoclip “Till We Meet Again” pada aspek camera angle menunjukkan bahwa videoklip ini lebih mengarah kepada camera angle subyektif. Menunjukkan terdapat 4 kali penggunaannya dalam adegan di videoclip, (2) Teknik sinematografi pada videoclip “Till We Meet Again” pada aspek level camera angle menunjukkan bahwa videoklip ini lebih mengarah kepada penggunaan level camera angle normal yang ditunjukkan pada aspek ini terdapat 4 pengambilan, (3) Teknik sinematografi pada videoklip “Till We Meet Again” pada aspek tipe shot menunjukkan bahwa video ini lebih mengarah kepada tipe shot close up yang ditampilkan ada 12 kali pengambilan menggunakan tipe shot ini. Videoklip, Sinematografi, Till WeMeet Again. Persamaan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang sinematografi, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian, dimana penelitian ini meneliti tentang film “Till We Meet Again”, Sedangkan peneliti meneliti tentang film “Manipulator” (Filza Rezeki, Nursapia Harahap, 2023).



- 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. Jurnal yang berjudul, “Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom”. Oleh Rika Permata Sari, Assyari Abdullah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik sinematografi yang digunakan dalam videoklip Monokrom berdasarkan teori Joseph V Mascelli yang dikenal dengan prinsip Camera angle, type shoot, compositon. Jenis Pendekatan ini menggunakan metode Analisis Isi Kuantitatif dengan pendekatan Deskriptif. hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik camera angle yang paling banyak digunakan adalah teknik eye level sebesar 50.54%. Sedangkan type shoot yang sering digunakan adalah long shoot sebesar 39.78%. Untuk compositon menggunakan nose room sebesar 50%. Dengan demikian kesimpulan yang peneliti dapatkan dari videoklip Monokrom ialah Davy Linggar sebagai sutradara fokus memperlihatkan objek dan lingkungan sekitar. Kemudian teknik-teknik sinematografi yang digunakan ternyata hampir keseluruhan diterapkan dalam videoklip Monokrom tersebut sehingga sinematografi dalam menyampaikan pesannya sangat kuat dan tersampaikan dengan baik. Persamaan penelitian ini sama sama membahas tentang sinematografi, sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitian, dalam penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif, sedangkan metode peneliti menggunakan metode kualitatif (Sari & Abdullah, 2020).
3. Jurnal yang berjudul “Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Parasite”. Oleh Yudhi David Ricardo Panjaitan, Nafisatul Hasanah, S. Kom., M.M. Tujuan penelitian ini adalah memberi penjelasan tentang bagaimana Teknik sinematografi dalam film Parasite. Jenis pendekatan pada penelitian ini menggunakan metode analisa kualitatif deskriptif yang diperoleh dari referensi penelitian yang jelas dengan menjawab semua pertanyaan dengan detail. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan ialah studi literatur dari jurnal, makalah, buku dan film Parasite se- bagai studi kasus untuk melihat komposisi dan makna yang terkandung dalam film parasite. Hasil dari penelitian ini adalah penulis dapat mengetahui alur cerita dan pemaparan makna yang diberikan oleh

produsen film parasite yang terstruktur mulai dari sindiran hingga representasi kritik sosial yang disajikan dalam bentuk bentuk film yang dibaluti dengan ketegangan dan kengerian tersendiri. Persamaan dari penelitian ini adalah sama sama menggunakan metode kualitatif, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada objek yang diteliti (Yudhi David Ricardo Panjaitan, Nafisatul Hasanah, S. Kom., 2022).

4. Jurnal yang berjudul “Kesan Multiperspektif Sinematografi Dalam Teknik Pengambilan Gambar Film “Birdman” oleh Abu Vahreza, Elda Franzia Jasjfi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana menampilkan kesan multiperspektif karakter dalam teknik pengambilan gambar film “Birdman”. Teknik pendekatan pada penelitian ini adalah bersifat deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure. Hasil dari penelitian yaitu memunculkan kesan multiperspektif apabila ditemukan pertanda seperti konflik, kejadian, tindakan karakter, atau kehadiran bentuk visual lainnya. Persamaan penelitian ini yaitu sama sama membahas mengenai Teknik pengambilan gambar sinematografi, perbedaannya terletak pada objek yang diteliti dimana penelitian ini membahas tentang kesan multiperspektif, sedangkan penelitian peneliti membahas Teknik pengambilan sinematografi saja (Vahreza & Jasjfi, 2020).

5. Jurnal yang berjudul “Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkup” Oleh Rafi Mahendra, Anggy Trisnadolib, Erwin Setyo Nugroho. Tujuan penelitian ini adalah agar masyarakat, khususnya generasi muda dapat mengetahui cerita rakyat “Batu Belah Batu Betangkup”. Hasil dari penelitian ini yaitu film animasi 3D Batu Belah Batu Betangkup 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 Betangkup ini hamper sesuai dengan standar teknik pengambilan gambar. Persamaan penelitian adalah sama sama membahas tentang



- 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 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.

sinematografi, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, yaitu film Manipulator dengan film animasi 3d Batu Belah Batu Betangkup (Mahendra et al., 2018).

6. Jurnal yang berjudul “Analisis Teknik Pengambilan Gambar One Shot Pada Film 1917 Karya Sam Mendes” oleh Febry Reviansyach Dewandra , Muh Ariffudin Islam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana teknik pengambilan gambar one shot. Teknik pendekatan pada penelitian ini adalah bersifat deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian yaitu menunjukkan bahwa teknik pergerakan kamera yang paling banyak digunakan yaitu teknik pergerakan Follow Camera. Sedangkan angle camera yang paling banyak digunakan yaitu Eye Level dan tipe Shot yang paling banyak digunakan adalah wide shot. Persamaan penelitian ini adalah sama sama menganalisis Teknik pengambilan gambar sinematografi, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti yaitu dimana penelitian ini membahas tentang Teknik Pengambilan Gambar One Shot Pada Film 1917 Karya Sam Mendes sedangkan penelitian peneliti membahas Teknik pengambilan sinematografi pada film Manipulator (Reviansyach Dewandra & Ariffudin Islam, 2022).
7. Jurnal yang berjudul “Penggambaran Nilai Kebudayaan Pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” oleh Amelia Agnes Cikita, Hasriani Amin, Sitti. Utami R Kamil. Tujuan penelitian ini adalah ntuk mengetahui bagaimana penggunaan teknik sinematografi yang digunakan dalam menggambarkan nilai kebudayaan yang ada pada film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck berdasarkan lima Unsur Teknik Sinematografi yakni Komposisi (composition), Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle), Ukuran Gambar (Size Shot), Kesenambungan (Continuity), dan Cutting/Editing. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film ini menggunakan tiga sudut pengambilan gambar yaitu objektif, subjektif dan point of view, level angle yang sering



digunakan adalah eye level, ukuran gambar yang sering yaitu long shot, medium shot dan medium long shot untuk menunjukkan informasi tempat serta kejadian dalam film, penggunaan komposisi bertujuan menonjolkan latar budaya Minangkabau serta cutting continuity agar adegan dalam film berjalan dengan lancar dan masuk akal tidak ada gambar yang terpotong sehingga pesan/nilai yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada penonton. Persamaan penelitian ini adalah sama sama menggunakan lima Unsur Teknik Sinematografi, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti yaitu dimana penelitian ini membahas Nilai Kebudayaan Pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck sedangkan penelitian peneliti membahas Teknik pengambilan sinematografi pada film Manipulator (Cikita et al., 2022).

8. Jurnal yang berjudul “ Visualisasi Emosi Melalui Teknik Pengambilan Gambar Dalam Film Pendek “Tembok Imaji” oleh Triadi Syadian, Rinanda Purba, Sri Wahyuni, Saidah Khoiriah Nasution. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan artian kesan emosional pada setiap adegan dalam film pendek “Tembok Imaji”. Teknik pendekatan pada penelitian ini adalah bersifat deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian yaitu film pendek “Tembok Imaji” mampu memberikan kesan emosi yang beragam. Ekspresi dari visi pengambilan gambar mampu memberikan makna di setiap sudut shot nya. Persamaan penelitian ini adalah sama sama menganalisis Teknik pengambilan gambar sinematografi film pendek, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti yaitu dimana penelitian ini membahas tentang Visualisasi Emosi melalui teknik Pengambilan Gambar sinematografi pada film pendek sedangkan penelitian peneliti membahas Teknik pengambilan sinematografi pada film Manipulator (Triadi Syadian, Rinanda Purba, Sri Wahyuni, 2023).
9. Jurnal yang berjudul “Film Dokumenter Betawi Ondel-Ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar” oleh Arta Uly Siahaan, Muhammad Daru Kardewa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah film dokumenter untuk

#### 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.

memberikan informasi yang lebih jelas untuk mengenalkan Budaya Betawi kepada masyarakat Betawi asli dan masyarakat Kota Batam. Film ini juga memberikan informasi sinematografi Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada film dokumenter. Teknik pendekatan pada penelitian ini adalah Jenis Pendekatan ini menggunakan metode Analisis Isi Kuantitatif. Hasil dari penelitian yaitu telah berhasil dalam menghasilkan sebuah film dokumenter “Ondel-Ondel di Negeri si Lancang Kuning” berdasarkan sinematografi Teknik pengambilan gambar dan berhasil sebagai media informasi dalam mengenalkan kebudayaan Betawi juga memperkenalkan forum betawi yang ada di Kota Batam. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai Teknik pengambilan gambar sinematografi, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan, dimana penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode kualitatif (Kardewa & Siahaan, 2017).

10. Jurnal yang berjudul “Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3d Berjudul Tamiya” oleh Surasa, Sudarman, Suparna, Muhammad Iqbar Fatirdzul Haj. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan secara jelas mengenai penerapan teknik teknik sinematografi pada sebuah produksi film animasi 3D dan hal apa saja yang dapat meningkatkan kualitas sebuah sinematografi film animasi 3D. Teknik pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan metode penelitian kualitatif literatur dan pengembangan dari berbagai sumber buku dan dimplementasikan dalam pembuatan film animasi. Hasil dari penelitian yaitu dalam film animasi 3D “Tamiya”, ini lebih menonjolkan kualitas dalam bidang sinematografinya. Sinematografi tidak hanya tentang tool seperti kamera, crane, atau lainnya, tapi konsep sinematografi ialah apa yang sebenarnya sang pembuat film ingin berikan. Ada beberapa aspek penting yang dapat mempengaruhi kualitas sebuah sinematografi diantaranya komposisi, light and color, movement, dan storytelling. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai sinematografi, sedangkan perbedaannya terletak pada objek



- 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 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.

yang diteliti, dimana penelitian ini membahas tentang Film Animasi 3d Berjudul Tamiya, sedangkan penelitian peneliti membahas tentang film pendek “Manipulator” (SURASA et al., 2022).

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Sinematografi

#### 1. Pengertian Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu mengambil gambar dan menggabungkannya dengan gambar lain untuk menciptakan satu kesatuan yang utuh. Secara teknis, sinematografi adalah seni dan ilmu merekam cahaya baik secara elektronik pada sensor gambar atau secara kimiawi pada film. Dalam sinematografi, setiap pengambilan gambar disusun dengan pemahaman bahwa segala sesuatu dalam bingkai memerlukan perhatian. Sinematografi juga membantu pemirsa dan penggemar karya agar tidak bosan saat menonton (Anjaya & Deli, 2020).

Sinematografi merupakan seni dan teknik menangkap cerita secara visual dan membuat film. Serangkaian shot yang membentuk narasi yang kohesif. Dalam sinematografi, menyusun setiap pengambilan gambar dengan mempertimbangkan lokasi segala sesuatu dalam bingkai. Sinematografi erat kaitannya dengan fotografi karena pada dasarnya yang pertama kali dibutuhkan adalah sebuah foto, kemudian itu berkembang menjadi sinematografi (Anjaya & Deli, 2020).

Sinematografi melibatkan pembelajaran bagaimana membuat sebuah video, seperti apa sebuah gambar, dan bagaimana bagian-bagian dari sebuah video dapat digabungkan untuk membuat serangkaian gambar yang dapat menyampaikan makna tertentu, menyampaikan informasi, atau menyampaikan gagasan tertentu. Pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan saja, namun juga mengetahui cara mengontrol dan mengatur setiap adegan yang direkam, antara lain: Jarak, tinggi, sudut, waktu perekaman, dan lain-lain (Mei Prabowo, 2022).



- 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. Teori Sinematografi *Joseph V. Mascelli*

Dalam dunia sinematografi, tidak lepas dari dunia perfilman, yang di satu sisi mengidealkan kualitas teknis dan mengidealkan estetika di sisi lain. Sedangkan metode sinematografi dalam kamus bahasa Indonesia (KBBI) dapat diartikan sebagai Teknik perfilman, Teknik pembuatan film.

Menurut *Joseph V. Mascelli A.S.C* ada beberapa aspek yang diperlukan agar suatu teknik film mempunyai nilai *sinematik* yang baik. Ini tentang menetapkan motivasi dan tujuan pengambilan gambar serta kesinambungan cerita yang menyampaikan pesan film tersebut. Yang dimaksud dengan 5c adalah *camera angles, close up/shot size, compositions, continuity, dan cutting/editing* (Mascelli A.S.C, 2010).

### 1. *Camera Angle* (sudut pandang kamera)

*Camera angle* merupakan Sudut pandang yang mewakili penonton. Perhatian khusus harus diberikan pada perspektif kamera yang bagus, karena gambar yang bagus membuat plot lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan sebagai mata yang melihatnya.

Menggunakan sudut kamera yang tepat berkontribusi pada visualisasi dramatis cerita. Pemilihan sudut kamera sembarangan tanpa mempertimbangkan nilai estetika, dapat melukai atau membingungkan pemirsa dan sulit untuk dipahami (Mascelli A.S.C, 2010).

Tipe-tipe camera angle

#### 1. Angle kamera objektif

Perspektif kamera dari sudut pandang penonton. Perspektif ini tidak mencakup penonton atau pemain tertentu. Perspektif ini tidak mewakili siapa pun. Peristiwa dalam adegan tersebut tidak tersembunyi dari sudut pandang pemirsa. Oleh karena itu, penonton tidak terlibat aktif dalam adegan tersebut. Dalam hal ini, aktor tampak berada di lokasi tersembunyi dan mungkin tidak melihat ke arah kamera selama adegan berlangsung (Samtrimandasari, 2023).



- 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. Angle kamera subjektif

Teknik, digunakan untuk menunjukkan arah yang dihadapi karakter. Penonton dibawa ke dalam film sebagai partisipan aktif, atau menggantikan aktor film, mengamati peristiwa melalui mata mereka.

Perspektif kamera objektif menggunakan beberapa metode. Dengan kata lain, kamera berperan sebagai mata penonton, membawa mereka ke dalam adegan. Tujuannya adalah untuk memberikan efek dramatis pada gambar saat berpindah dari satu tempat ke tempat lain di dalam objek. Penonton dapat melihat peristiwa melalui mata pemain tertentu. Hal ini memungkinkan penonton berperan sebagai mata penonton yang tidak terlihat dan merasa seolah-olah menjadi salah satu aktor dalam adegan tersebut (Ramadhan, 2021).

## 3. Angle kamera *point of view*

Sudut pandang ini merupakan kombinasi dari sudut pandang kamera sebelumnya. Dalam perspektif ini, kamera ditempatkan sedekat mungkin dengan objek subjektif. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan bahwa penonton sedang bersentuhan dengan salah satu pemainnya. Sudut kamera "sudut pandang" (singkatnya POV-nya) merekam adegan dari sudut pandang pemain tertentu. POV shot adalah sedekat shot objektif dalam kemampuan "mengapproach" sebuah shotsubjektif dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subjektif yang titik pandangnya digunakan sehingga penonton mendapatkan kesan berdiri beradu pipi dengan yang berada di luar layer (Atikah, 2021).

### *Level camera angle* (ketinggian kamera)

Ini adalah sudut di mana kamera menangkap gambar suatu objek. Perspektif ini secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga bagian tergantung pada motivasi yang diperoleh yaitu :



- 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.

### 1. *Normal angle/Eye*

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

### 2. *High level angle*

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

### 3. *Low level angle*

Sudut ini merupakan kebalikan dari sudut pengambilan high angle. Pada sudut ini pengambilan gambar dilakukan dibawah sudut pandang mata dari objek dengan motivasi yang ditampilkan objek seperti lebih berwibawa dan kuat. Sementara frog angle ialah sudut yang digunakan sangat jauh dibawah dari garis sejajar dengan tanah (Sari & Abdullah, 2020).

Pemilihan sudut pengambilan gambar sangatlah penting karena akan tercermin motivasi dari sebuah shot. Apakah hanya karena bagus semata ataukah memang bertujuan untuk menjelaskan sebuah peristiwa tertentu. Akan lebih baik jika camera angle tersebut memang menjelaskan sebuah peristiwa yang harus dilihat oleh penonton.

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

Ukuran gambar bisa mengacu pada objek manusia, namun ukuran gambar juga bisa digunakan untuk memotret objek. Shot size terdiri dari beberapa jenis.

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

motivasi yang berbeda, sebagai berikut: (Cahyani et al., 2023).

### 1) *Close Up*

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

- a. *Ekstreem Close Up*, adalah pengambilan gambar sangat dekat yang memperlihatkan dengan jelas detail objek seperti mata, hidung, mulut, dan telinga.
- b. *Big Close Up*, Sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional suatu objek. Jenis rekaman ini biasanya hanya menangkap kepala subjek.
- c. *Close Up*, Subjek manusia biasanya difoto dari bahu hingga kepala. *Close-up* juga bagus untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut in*.
- d. *Medium Close Up*, Jenis shot yang dibatasi ukuran dari dada hingga kepala dan menampilkan wajah subjek dengan lebih jelas. (Reviansyach Dewandra & Ariffudin Islam, 2022).

### 2) *Medium shot*

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

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

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

*Medium Long Shot*, pengambilan gambar dari pinggang hingga atas kepala, latar belakang dan objek utama sebanding. (Semedhi, 2011).

### *Long Shot*

*Long shot* terbagi lagi menjadi tiga bagian di antaranya *full*





teori ini. Karena masih banyak variasi lain dari teori point-of-interest untuk menyorot objek (Yekti Herlina, 2007).

*Golden mean area* (area utama titik perhatian)

*Golden mean area* (area fokus utama) merupakan salah satu cara untuk menciptakan kombinasi yang baik, terutama untuk close-up. Tujuannya untuk mempertegas ekspresi wajah dan detail objek. Untuk membuat *Golden mean area*, bagilah layar menjadi dua secara horizontal dan kemudian menjadi tiga di bagian atas. Artinya, objek berada di paruh atas layar dan terbelah seperti layer (Gunawan & Pahlevi, 2023).

*Diagonal depth*

*Diagonal depth* Panduan untuk pengambilan gambar luas (long shot) yang mempertimbangkan elemen diagonal sebagai bagian dari gambar. Bertujuan untuk mengekspresikan rasa kedalaman dan tiga dimensi. Salah satu unsur yang perlu diperhatikan pada diagonalnya adalah objek yang dijadikan latar depan. Objek pusat harus terlihat jelas dan menonjol, dan elemen latar belakang akan menambah dimensi ekstra untuk membuat gambar tampak tiga dimensi (Baihaqi & Ibrahim, 2022).

#### 4. *Continuity* (Kesesinambungan gambar)

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

*Content Continuity*, yaitu kesinambungan gambar pada isi cerita yang terangkum dalam sambungan berbagai shot.

*Movement Continuity*, Kontinuitas gambar dalam gerakan yang terkonstruksi atau terjadi secara spontan (alami).

*Position Continuity*, kesinambungan posisi property dan posisi lainnya yang berdasarkan komposisi dan arah pengambilan gambar. Kontinuitas atau kesinambungan gambar untuk blok pemain, posisi *property* (penempatan artistik), dan berbagai posisi lainnya disesuaikan



dengan komposisi gambar pada sudut kamera yang berbeda.

*Sound Continuity*, Kontinuitas atau kesinambungan suara dalam suatu gambar, baik suara langsung (suara yang direkam langsung pada saat pembuatan film) maupun suara tidak langsung (efek suara dan ilustrasi musik).

*Dialogue Continuity*, Kesinambungan dialog yang dicapai dalam dialog para aktor sesuai dengan syarat cerita dan logika visual (kebutuhan gambar yang sesuai dengan naskah) (Lestari & Relawati, 2020).

### 5. *Cutting (Editing)*

Editing diperlukan dalam sinematografi sebagai transisi antara gambar-gambar yang terhubung secara ritmis, sehingga persepsi penonton tidak merasa bahwa gambar-gambar tersebut terputus-putus. Ini disebut pengeditan tak kasat mata, atau dengan kata lain, menggabungkan bagian-bagian gambar yang tampaknya tidak digabungkan menjadi satu. Berbagai jenis potongan dikenal dalam teknik fliming (Yudhi David Ricardo Panjaitan, Nafisatul Hasanah, S. Kom., 2022).

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

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

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

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

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



- 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 menyalin, 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.

f) *Cut rhime*, pergantian shot atau adegan dengan loncatan ruang dan waktu pada kejadian yang (hampir) sama dalam suasana yang berbeda (Setyawan, 2015).

## 2 Film

### 1. Pengertian Film

Film merupakan produk peradaban manusia yang diciptakan melalui proses kreatif mewujudkan mimpi dengan menggunakan teknologi, dan hasilnya dapat dilihat oleh semua orang. Proses kreatif berbasis teknologi inilah yang pada akhirnya menjadi salah satu hiburan yang merepresentasikan penonton sebagai tontonan hiburan (Apriliany & Hermiati, 2021).

Bisa dibilang film adalah pertunjukan gerak dan bahasa yang diterjemahkan menjadi sebuah pertunjukan. 5CM, Despicable Me, dan Ketika Cinta Bertasbih adalah film lain yang terkenal saat ini. Tidak dapat disangkal bahwa film adalah media yang lebih trendi dibandingkan novel saat ini (Alfathoni, 2020).

Definisi film berbeda-beda di setiap negara. Salah satunya adalah di Yunani, film disebut *cinema*, yang merupakan singkatan dari *cinematograph* (nama kamera Lumiere bersaudara). Dalam bahasa Inggris, kata “*movies*” berasal dari “*move*” yang berarti gambar bergerak atau gambar hidup (Vera, 2016).

Dari pengertian tentang film tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan suatu karya seni yang berupa gambar bergerak atau media komunikasi yang dapat dilihat dan dipertontonkan serta memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak umum.

Definisi film menurut UU No. 8 Tahun 1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah satu media komunikasi massa audio visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya dengan atau tanpa suara, yang dapat ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem



- 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.

lainnya.

## 2. Jenis Film

Dalam bukunya Media Semiotics, Marcel Danesi menulis tentang tiga jenis atau kategori utama film: film fitur, dokumenter, dan film animasi (Pratama., 2014).

### Film Fitur

Film fitur adalah sebuah karya fiksi dan strukturnya adalah cerita yang selalu terungkap dalam tiga fase. Tahap praproduksi merupakan tahap pembuatan skenario. Skenario dapat berupa adaptasi dari novel, cerita pendek, fiksi yang direvisi, kisah nyata, atau materi cetakan lainnya, atau ditulis khusus untuk adaptasi film (Marcel, 2010).

### 2) Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film non-fiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata, dimana setiap individu berdiri di depan kamera atau pewawancara tanpa persiapan apa pun dan langsung menggambarkan perasaan dan pengalamannya dalam situasi nyata. Realitas (Pratista, 2017).

### Film Animasi

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Penciptaan tradisional dari animasi gambar-bergerak selalu diawali hampir bersamaan dengan penyusunan storyboard, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita (Marissa et al., 2022).

## 3. Unsur-Unsur Pembentukan Film

Film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur formatif: unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini berinteraksi dan terus menerus terhubung satu sama lain (Pratama., 2014).

### Unsur Naratif

Unsur naratif mengacu pada cerita atau aspek tematik sebuah



- 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. Dalam hal ini unsur-unsurnya adalah watak, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Mereka berinteraksi untuk menciptakan rangkaian peristiwa yang memiliki tujuan dan sasaran serta terikat oleh aturan, atau hukum sebab akibat (logika sebab dan akibat)(Yasa, 2022).

#### Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis pembuatan film. Yang terdiri dari (a) Mise en scene yang memiliki empat elemen pokok : setting atau latar, tata cahaya, kostum, dan make-up, (b) Sinematografi, (c) editing, yaitu transisi sebuah gambar (shot) ke gambar lainnya, dan (d) Suara, yaitu segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran (Darma, 2022).

#### 4. Struktur Film

##### a) Shot

Shot adalah *a consecutive series of pictures that constitutes a unit of action in a film*, Bagian dari rangkaian gambar panjang yang diambil hanya dalam satu take saja. Secara teknis, suatu pengambilan gambar terdiri dari juru kamera yang mulai menekan tombol rekam dan diakhiri dengan menekan kembali tombol rekam.

##### Scence

Adegan adalah bagian pendek dari keseluruhan cerita yang menunjukkan alur yang sedang berlangsung berkaitan dengan ruang, waktu, isi (cerita), tema, tokoh, atau motif. Sebuah adegan biasanya terdiri dari beberapa gambar yang dihubungkan satu sama lain.

##### Sequence

Sequence adalah Segmen besar yang menampilkan acara secara lengkap. Sebuah sequence biasanya terdiri dari beberapa adegan yang terhubung satu sama lain. Dalam karya sastra, urutan dapat diartikan sebagai bab atau kumpulan bab (Studi Televisi & Fakultas Seni Rupa dan Desain, 2017).

#### 5. Film Pendek

Film pendek adalah sesuatu yang dikemas melalui cerita pendek



- 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.

yang berdurasi kurang dari 60 menit dan mempunyai keterbatasan pada konsep visualisasi, pendanaan, penokohan, dan dialog. Film pendek populer di kalangan pembuat film independen. Selain biaya produksinya yang relatif murah, film pendek juga menawarkan kebebasan berekspresi yang lebih besar. Namun banyak pembuat film yang hanya melihat ini sebagai batu loncatan untuk film layar lebar (Sau, 2020).

Secara historis, film pendek bermula sebagai sinema independen di Indonesia pada tahun 1970-an dengan berdirinya Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Saat itu, mahasiswa IKJ sedang antusias membuat film dengan biaya sendiri. Pada tahun 90an, film independen biasa disebut dengan film indie (Widjajanto & Surya, 2021).

Hal ini menunjukkan bahwa film dibuat bukan untuk tujuan komersil dan masuk dalam industri perfilman, melainkan semata-mata karena motif idealisme dan aktualisasi diri. Di era internet dan teknologi digital pada tahun 2000an, istilah film independen kembali berubah menjadi film pendek atau short film. Film pendek atau short film mengacu pada berbagai peraturan festival film pendek internasional yang berdurasi kurang dari 50 menit (Widjajanto & Surya, 2021).

Film pendek juga merupakan suatu karya kreatif seni dan budaya yang dibuat dengan cara merekamnya pada pita seluloid, kaset video, atau bahan ciptaan teknologi lainnya dalam bentuk dan ukuran apa pun melalui proses kimia, elektronik, dan lainnya serta melibatkan media komunikasi audiovisual yang dibuat berdasarkan sinematografi. Hal ini dapat dilakukan dan ditampilkan pada sistem proyeksi mekanis, elektronik, dan lainnya, dengan atau tanpa audio. Film pendek adalah film berdurasi penuh, termasuk karya animasi, yang berdurasi kurang dari 60 menit. Ada pula film dokumenter pendek tentang dirinya, yaitu film nonfiksi dengan muatan utama dokumenter, informasi, dan pengetahuan, dengan durasi tayang mencapai 60 menit (Nurmalawati & Majid, 2017).

## 6. Sinopsis Film Manipulator

Manipulator adalah film pendek berdurasi sekitar 17 menit yang di



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu 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.

putar di platform Youtube dengan akun yang bernama Ferry Irwandi. Film ini di rilis pada tanggal 21 November 2020 dengan total babak keseluruhan adalah 3 dan film manipulator ini sendiri adalah film yang masuk kedalam babak ke 3 tersebut. Film ini di sutradarai oleh Ferry Irwandi dan penulis naskahnya adalah dirinya sendiri.

Di dalam film ini membawakan cerita yang berfokus pada isu-isu yang terjadi dalam masyarakat Indonesia, film ini ditunjukkan dan diangkat untuk menyinggung dan menyadarkan tentang apa yang terjadi di dalam masyarakat Indonesia.

Film ini dibawa dengan menggunakan permainan Warewolf yang dimana secara singkat permainan ini dimainkan dengan beberapa orang yang masing-masing memiliki peran dan tugasnya masing-masing dengan tujuan antara 2 pihak yakni Warewolf dan Warga salah satunya bisa memenangkan permainan dengan membunuh Werewolfnya atau Werewolf berhasil membunuh semua tiang-tiang dari kekuatan warga biasa.

Role dibagikan dengan menggunakan Kartu Joker, King, Queen, dan kartu angka biasa. Film ini mengemas semua isu tersebut dengan permainan ini dimana fokus dari film ditunjukkan dari padatnya dialog dan masing-masing dialog memiliki causalitas dan peran yang sangat penting untuk memahami isi film ini.

Mereka membawa isu-isu sebagai contoh cerminan dari kebencian terhadap orang yang digambarkan pada tokoh Iskandar yang langsung role nya terbunuh karena mereka yang berada di meja merasa tidak nyaman dan tidak menyukai apa yang karakter Iskandar ini gambarkan pada film sehingga dia langsung dibunuh rolenya pada saat awal-awal cerita mulai berjalan.

### 2.3 Konsep Operasional

Konsep harus dioperasionalkan agar dapat diukur. Pada dasarnya, konsep operasional berusaha menjelaskan konsep dengan parameter atau indikator-indikator. Konsep operasional pada penelitian ini didasarkan pada teori Sinematografi *Joseph V. Mascelli* tersebut meliputi:



**Tabel 2.1**  
**Konsep Operasional Sinematografi**  
**Dalam film pendek “Manipulator”**

| Film                      | Variabel                  | Indikator           | Penjelasan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------|---------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Film Pendek “Manipulator” | Unsur-unsur Sinematografi | <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>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                           |                           | <i>Type Shot</i>    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Ekstream Close Up</i>, adalah pengambilan gambar tujuan untuk memperlihatkan <i>landscape</i> disekitar objek</li> <li>2. <i>Big Close Up</i>, Sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional suatu objek.</li> <li>3. <i>Close Up</i>, Subjek manusia biasanya difoto dari bahu hingga kepala.</li> <li>4. <i>Medium Close Up</i>, Jenis shot yang dibatasi ukuran dari dada hingga kepala dan menampilkan wajah subjek dengan lebih jelas</li> <li>5. <i>Medium shot</i>, merupakan tipe pengambilan menampilkan sebatas pinggang hingga atas kepala</li> <li>6. <i>Knee Shot</i>, menampilkan bagian atas kepala hingga lutut dari objek</li> <li>7. <i>Medium Long Shot</i>, pengambilan gambar dari pinggang hingga atas kepala</li> </ol> |
|                           |                           | <i>Composition</i>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Rule of third</i> (Aturan sepertiga layar) Membuat garis imajiner untuk membagi layar menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal.</li> <li>2. <i>Golden mean area</i> (area utama titik perhatian) membagi layar menjadi dua secara horizontal dan</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 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 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.

|                                         |  |                                                             |  |  |  |  |                         |                       |                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------|--|--|--|--|-------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> |  | <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p> |  |  |  |  | <p><i>Continuty</i></p> | <p><i>Cutting</i></p> | <p>kemudian menjadi tiga di bagian atas.</p> <p>3. <i>Diagonal depth</i> Panduan untuk pengambilan gambar luas (long shot) yang mempertimbangkan elemen diagonal sebagai bagian dari gambar</p> | <p>1. <i>Content Continuity</i>, kesinambungan gambar pada isi cerita dalam sambungan beberapa shot.</p> <p>2. <i>Movement Continuity</i>, kontiunitas gambar dengan gerakan pada gambar.</p> <p>3. <i>Position Continuity</i>, Kontiunitas gambar dengan blocking pemain, property dan lain- lain.</p> <p>4. <i>Sound Continuity</i>, kesinambungan gambar dengan suara</p> <p>5. <i>Dialogue Continuity</i>, kesinambungan gambar dengan dialog atau percakapan para pemeran.</p> | <p>1. <i>Jump cut</i>, suatu pergantian shot dimana kesinambungan waktunya terputus karena loncatan dari satu shot ke shot berikutnya yang berbeda waktunya.</p> <p>2. <i>Cut in</i>, suatu shot yang disisipkan pada shot utama (master shot) dengan maksud untuk menunjukkan detail.</p> <p>3. <i>Cut away</i>, suatu shot yang di ambil pada saat yang sama sebagai reaksi dari shot utama.</p> <p>4. <i>Cut on direction</i>, suatu sambungan shot dimana shot pertama dipertunjukkan suatu objek yang bergerak menuju suatu arah. Shot berikutnya objek lain yang mengikuti</p> |
|-----------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------|--|--|--|--|-------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



|                                  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| © Hak cipta milik UIN Suska Riau |  |  | <p>arah shot pertama.</p> <p>5. <i>Cut on movement</i>, sambungan shot dari suatu objek yang bergerak ke arah yang sama, dengan latar belakang yang berbeda.</p> <p>6. <i>Cut rhime</i>, pergantian shot atau adegan dengan loncatan ruang dan waktu pada kejadian yang (hampir) sama dalam suasana yang berbeda</p> |
|----------------------------------|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### 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.

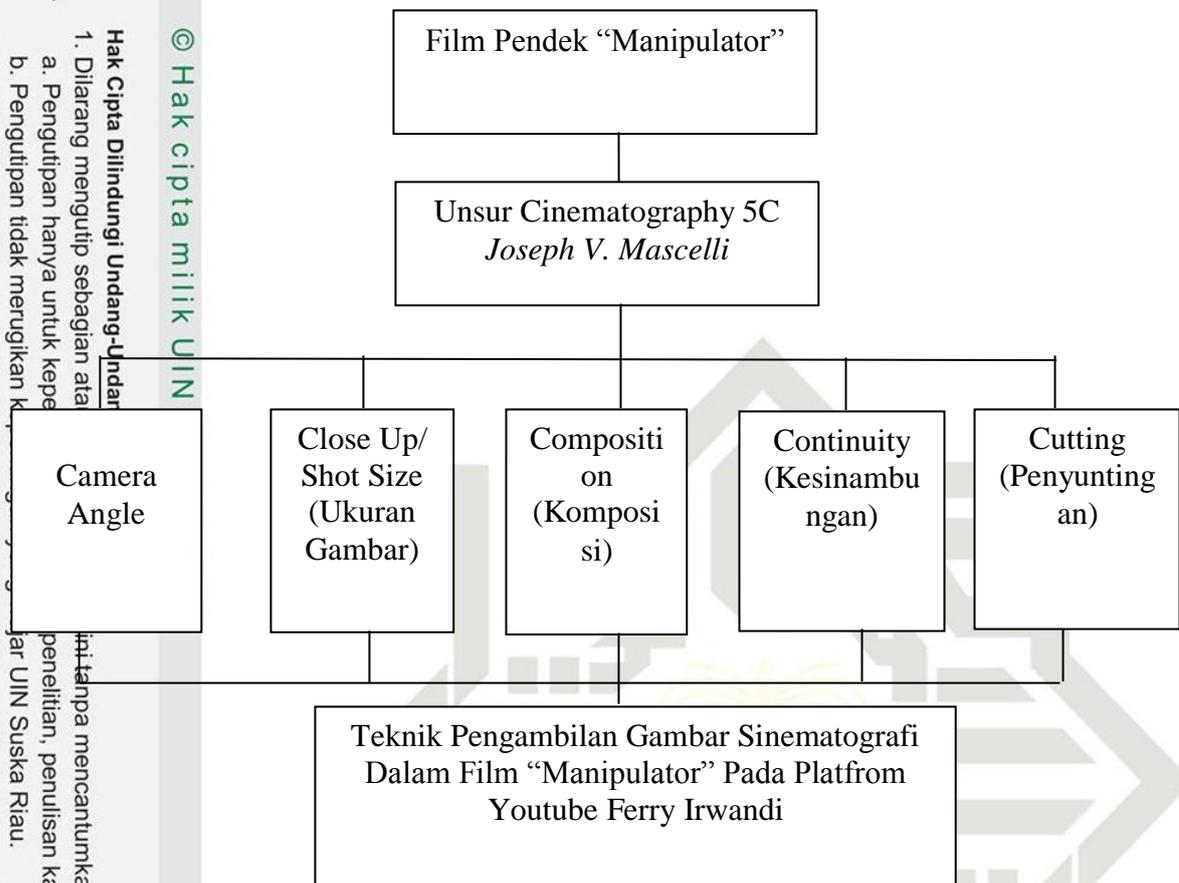
## 4 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir penelitian adalah suatu model konseptual yang menunjukkan bagaimana teori yang digunakan dalam suatu penelitian berkaitan dengan berbagai unsur yang diidentifikasi sebagai fokus penelitian.

Bab ini diawali dengan memaparkan alur pemikiran penelitian, yaitu langkah-langkah berpikir yang dilakukan peneliti ketika menyelidiki masalah yang telah diidentifikasi pada bagian sebelumnya. Bermula dari suatu permasalahan, peneliti mendalami topik penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan pedoman pengumpulan data yang dikembangkan lebih lanjut di lapangan. Setelah itu, peneliti terus menerus berinteraksi dengan objek penelitian, mencatat apa yang dilihat, didengar, dan dirasakannya, serta dikomunikasikan dengan berbagai pemangku kepentingan yang terlibat dalam penelitian.

Semua catatan yang terkumpul dipilih dan dipilah-pilah, kemudian ditetapkan sebagai data penelitian. Selanjutnya, data yang terkumpul diolah dan dianalisis dengan teori-teori yang telah ditetapkan pada bab II. Alur metode penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut :

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tanpa menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk keperluan 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.



**Gambar 2.1**  
**Bagan Alur Pikir Penelitian**

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Rancangan penelitian atau desain penelitian menurut Hasibuan merupakan pedoman untuk melakukan kegiatan penelitian, meliputi penentuan sarana pengumpulan data, sampel, proses pengumpulan data, dan proses analisis data (Fauzi & dkk, 2022).

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Dengan tipe penelitiannya adalah deskriptif kualitatif, tindakan yang dilakukan peneliti adalah dengan mendeskripsikan atau menkonstruksikan suatu teori yang ada secara mendalam terhadap subjek penelitian (Fauzi & dkk, 2022).

### 3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap film Manipulator 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. Adapun waktu penelitian berlangsung setelah proposal diseminarkan.

### 3.3 Sumber Data

#### 3.3.1 Data Primer

Data primer merupakan informasi yang dikumpulkan oleh peneliti lapangan langsung dari responden melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Interaksi langsung atau percakapan antara peneliti dan informan diperlukan untuk pengumpulan data primer. Kelompok fokus atau responden perorangan merupakan sumber data primer. Format file tidak dapat diakses untuk data primer. Informasi ini perlu dicari dan diteliti melalui sumber atau responden, yaitu subjek penelitian. Maka, peneliti akan terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data primer (Syafnidawaty, 2020a). Pada



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

penelitian ini, sumber data diperoleh langsung dengan cara menonton film Manipulator yang memiliki durasi 17 menit 54 detik yang diperoleh dari saluran youtube Ferry Irwandi.

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data penelitian yang dikumpulkan oleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Akibat informasi yang tidak diterima secara langsung, maka peneliti dianggap sebagai pihak kedua. Informasi primer yang diperoleh dapat didukung oleh data sekunder tersebut. Buku, arsip, laporan, publikasi dari sektor publik dan komersial, angka sensus, jurnal, dan sumber lain yang diterbitkan dan tidak diterbitkan adalah tempat yang baik untuk mencari data sekunder (Syafnidawaty, 2020b). Pada penelitian ini, data sekunder didapat dari kolom deskripsi laman youtube Ferry Irwandi, website, buku, dan jurnal.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data didapatkan melalui proses yang disebut dengan pengumpulan data. Pengumpulan data dapat diartikan sebagai proses pengumpulan data empiris dari responden dengan menggunakan metode tertentu (Raco, 2018).

Data dalam penelitian kualitatif pada dasarnya berupa informasi kategori substansif yang sulit dinumerasikan. Secara garis besar data dalam penelitian kualitatif dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu : data yang diperoleh dari hasil observasi, data interview serta data berupa dokumen, teks atau karya seni yang dinarasikan (Pawito, 2007, p. 96).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu segala sesuatu dokumentasi yang berasal dari sumber-sumber data berupa catatan, surat kabar, majalah, naskah, video, dan juga dokumentasi lainnya (Arikunto, 2010, p. 236). Proses dokumentasi penelitian ini adalah :

- a) Mengidentifikasi teknik sinematografi yang dipakai dalam film pendek “Manipulator” pada Platform Youtube Ferry Irwandi, yang mengandung unsur 5C teknik sinematografi. Dilakukan dengan menonton film yang berbentuk atau berformat mp4.



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

c) Mengambil scene-scene yang mengandung teknik sinematografi.

### 3.4 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 (Rachmat Kriyanto, 2014). Pada penelitian ini, peneliti melakukan validitas data dengan cara mengecek ulang informasi dengan sumber yang berbeda, apakah ada kesesuaian dengan film pendek Manipulator.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Proses menyusun urutan data, mengkategorikannya dari deskripsi dasar, dan mengaturnya menjadi sebuah pola dikenal sebagai analisis data. Peneliti menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif untuk memeriksa data penelitian. Teknik deskriptif digunakan karena, ketika data dianalisis, mereka mengambil bentuk informasi dan deskripsi prosa yang terhubung ke data lain untuk menjelaskan kebenaran daripada fakta numerik. Seperti dikemukakan oleh Miles dan Hubberman dan dikutip oleh Sugiyono, analisis kualitatif merupakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dimana meliputi :

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan yang mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna melalui pemilihan, pemfokusan, dan validasi, sehingga lebih mudah untuk membuat kesimpulan.

b. Penyajian data

Penyajian data naratif sering digunakan dalam data kualitatif. Penyajian data berupa pengelompokan fakta yang tersusun secara logis dan mudah dipahami. Penyajian data yang sering dipergunakan pada data



kualitatif adalah bentuk naratif.

Penarikan kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan, yang dilakukan dengan memeriksa hasil reduksi sambil tetap mengacu pada bagaimana masalah dirumuskan dalam bentuk hasil yang diinginkan. Untuk mendapatkan kesimpulan dan menemukan solusi untuk masalah ini, data yang dikumpulkan dibandingkan satu sama lain (Sugiono, 2014).

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. Pada film pendek Manipulator, peneliti akan menganalisis teknik sinematografi menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli seperti camera angle, type of shot, camera movement, composition dan continuity.

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 pendek Manipulator yang hasilnya nanti akan diuraikan dalam bentuk deskriptif.

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 IV GAMBARAN UMUM

### 4.1 Gambaran Umum Film Manipulator



**Gambar 4.1 Film Pendek Manipulator**  
 Sumber : Dokumentasi Youtube Ferry Irwandi

Film Manipulator merupakan film pendek berdurasi 17 menit 53 detik bergenrekan film documenter yang dibuat oleh Ferry Irwandi pada tanggal 29 November 2019, film ini tayang dan diunggah pada kanal youtube Ferry Irwandi pada tanggal 21 November 2020.

Di dalam film ini membawakan cerita yang berfokus pada isu-isu yang terjadi dalam masyarakat Indonesia, film ini ditunjukkan dan diangkat untuk menyinggung dan menyadarkan tentang apa yang terjadi di dalam masyarakat Indonesia.

Film ini dibawa dengan menggunakan permainan Werewolf yang dimana secara singkat permainan ini dimainkan dengan beberapa orang yang masing-masing memiliki peran dan tugasnya masing-masing dengan tujuan antara 2 pihak yakni Werewolf dan Warga salah satunya bisa memenangkan permainan dengan membunuh Werewolfnya atau Werewolf berhasil membunuh semua tiang-tiang dari kekuatan warga biasa.

Film "Manipulator" karya Ferry Irwandi yang tersedia di platform YouTube mengangkat berbagai isu sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat modern. Berikut adalah beberapa isu sosial yang disorot dalam film tersebut:



- 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.

1. Isu Sosial: Film ini menyoroti bagaimana para pemimpin corporate/ para kapitalis yang tidak memikirkan kesejahteraan karyawan karena hanya memikirkan keuntungan. Manipulatif sosial ini dapat terjadi di berbagai tingkat kehidupan masyarakat. Hal ini mencakup manipulatif dalam hubungan personal, tempat kerja, dan lingkungan sosial yang lebih luas.
2. Isu Otoriter : "Manipulator" menggambarkan bagaimana individu atau kelompok yang memiliki kekuasaan dapat mempengaruhi dan mengontrol perilaku serta keputusan orang lain demi keuntungan pribadi atau kelompok mereka.
3. Isu kesetaraan gender : Film ini juga menggarisbawahi ketidaksetaraan sosial yang ada dalam masyarakat, di mana orang-orang yang berada di posisi kekuasaan sering kali mengeksploitasi mereka yang lebih lemah atau kurang beruntung.
4. Isu Deskriminasi : Digambarkan dalam film yaitu menunjukkan dampak psikologis yang signifikan terhadap individu, termasuk stres, kehilangan kepercayaan diri, dan masalah kesehatan mental lainnya.
5. Isu Media dan Informasi : Salah satu aspek penting dari manipulasi sosial yang dibahas adalah peran media dalam menyebarkan informasi dan bagaimana informasi tersebut dapat dimanipulasi untuk membentuk opini publik.
6. Etika dan Moralitas : Film ini mengajak penonton untuk merenungkan isu-isu etika dan moralitas terkait dengan tindakan manipulatif, serta konsekuensi yang timbul dari tindakan tersebut baik bagi individu maupun masyarakat secara keseluruhan.

Melalui penggambaran isu-isu ini, "Manipulator" mengajak penonton untuk lebih kritis dan sadar akan dinamika sosial di sekitar mereka, serta pentingnya menjaga integritas dan keadilan dalam interaksi sosial.



## 4.2 Credit

**Tabel 4.1**  
**Credit Film Manipulator**

|                   |                                                                                                             |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul Film        | Manipulator                                                                                                 |
| Sutradara         | Ferry Irwandi                                                                                               |
| Produser          | Ferry Irwandi                                                                                               |
| Asisten Sutradara | Alya Hanifah                                                                                                |
| Penulis           | Ferry Irwandi                                                                                               |
| Pemeran           | Jovial Da Lopez<br>Arind Kunto<br>Rasya Yusren<br>Axel Christian<br>Velma<br>Ginda Sitorus<br>Ferry Irwandi |
| Penata Kamera     | Ignatius Bagas<br>Agatha Bagus                                                                              |
| Penata suara      | Cahyo Afif Nugroho                                                                                          |
| Penata Cahaya     | Cahyo Afif Nugroho                                                                                          |

## 4.3 Sinopsis Film “Manipulator”

"Manipulator" adalah sebuah film pendek karya Ferry Irwandi yang mengeksplorasi tema manipulasi dalam konteks hubungan antar manusia. Film ini mengikuti kisah seorang pria bernama Andi yang memiliki kemampuan luar biasa untuk memanipulasi pikiran orang lain demi mencapai tujuannya.

Plot:

Andi, seorang pria karismatik dengan latar belakang yang misterius, memiliki kemampuan untuk mempengaruhi pikiran dan perilaku orang lain dengan mudah. Ia menggunakan kemampuannya untuk keuntungan pribadi, tanpa memperhatikan konsekuensi moral atau etika dari tindakannya. Dalam film ini, Andi menjalankan serangkaian manipulasi terhadap orang-orang di sekitarnya, termasuk teman dekat, rekan kerja, dan bahkan orang asing.



Di awal film, Andi terlihat menjalani kehidupan yang tampaknya normal.

Namun, perlahan-lahan penonton diperlihatkan bagaimana ia memanipulasi situasi demi mendapatkan apa yang ia inginkan, seperti kenaikan jabatan di tempat kerja dan memenangkan hati seorang wanita yang ia cintai. Teknik manipulasi yang digunakan Andi sangat halus dan seringkali tidak disadari oleh korban-korbannya.

Puncak konflik terjadi ketika salah satu dari korbannya, seorang rekan kerja yang curiga, mulai menyadari adanya pola aneh dalam tindakan Andi. Rekan kerja ini mulai menyelidiki lebih dalam dan mengumpulkan bukti untuk mengungkap kebenaran. Ketika Andi menyadari bahwa rahasianya hampir terbongkar, ia menghadapi dilema moral yang serius: apakah ia akan terus menggunakan kemampuannya untuk menutup mulut rekan kerjanya, atau akankah ia akhirnya berhenti dan menghadapi konsekuensi dari tindakannya?.

Film ini mencapai klimaksnya dengan konfrontasi antara Andi dan rekan kerjanya, di mana manipulasi terakhir Andi berbalik melawan dirinya sendiri. Ending film yang mengejutkan mengajarkan penonton tentang dampak dan bahaya manipulasi, serta pentingnya integritas dan kejujuran dalam hubungan antar manusia.

Jadi "Manipulator" tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan wawasan mendalam tentang sifat manipulasi dan konsekuensinya. Film ini mengajak penonton untuk merenungkan tentang bagaimana manipulasi dapat merusak hubungan dan kepercayaan, serta pentingnya bertanggung jawab atas tindakan kita. Melalui karakter Andi, film ini menunjukkan bahwa kemampuan luar biasa tanpa moralitas dan etika yang kuat dapat membawa kehancuran bukan hanya bagi orang lain tetapi juga bagi diri sendiri (Ferry, 2020).

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian skripsi yang penulis bahas adalah bagaimana merealisasikan pengambilan gambar dengan menggunakan rumus *5c Cinematography*, agar visual pada film *Manipulator* dapat memberikan tontonan yang nyaman dilihat dari segi pengambilan gambarnya. Faktor pendukung yang membuat visual pada suatu film menjadi lebih estetik adalah unsur-unsur yang ada didalam frame film tersebut. Berdasarkan analisis penerapan teknik sinematografi dengan rumus 5c di dalam film “Manipulator”, penelitian ini disimpulkan bahwa ada 5 teknik sinematografi karya *Joseph V. Mascelli A.S.C* yang juga dilakukan oleh Tim Ferry Irwandi dalam pembuatan film pendek *Manipulator* yaitu *camera angel* (sudut pengambilan gambar), *Shot size* (ukuran gambar), *composition* (komposisi), *continuity* (kesinambungan), dan *cutting/editing*.

Teknik sinematografi yang digunakan dalam film ini adalah penggabungan antara ketiga jenis *type angle* atau sudut pandang yaitu objektif, subjektif, serta *point of view*. *Level angle* yang sering digunakan adalah *eye level angle* untuk menggambarkan adegan dengan kesan yang natural. Sedangkan untuk menggambarkan adegan yang dramatik menggunakan *low angle level* untuk menyoroti objek atau pemain sebagai penekanan pada alur cerita.

Penggunaan ukuran gambar atau shot size pada film ini cukup bervariasi, mulai dari *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *close up*, *medium close up*, *big close up* hingga *extreme close up*,

Sedangkan untuk menggambarkan adegan yang penuh dengan emosi yang mendalam menggunakan ukuran gambar *extreme close up*. Teknik *continuity* yang digunakan pada film ini menggabungkan antara teknik kesinambungan waktu, ruang serta jenis *One Scene Three Shot Continuity Direction* yang bertujuan untuk menghasilkan alur cerita yang runtut dan logis sehingga mudah untuk dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan. Teknik



*cutting* yang digunakan pada *Manipulator* lebih banyak menggunakan teknik *cut in* yang bertujuan untuk memberikan detail pada objek atau adegan yang hendak ditampilkan.

## 6.2. Saran

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

Harapan peneliti dari hasil penelitian ini terhadap film *Manipulator* karya Ferry Irwandi untuk kedepannya dapat lebih kreatif, inovatif dan bervariasi. Dengan demikian, penelitian karya ilmiah yang dibuat oleh peneliti dapat memberi manfaat dan inspirasi untuk peneliti peneliti selanjutnya.

1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis 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 PUSTAKA

- Alathoni, M. A. M. (2020). *Pengantar Teori Film*.
- Araya, A., & Deli. (2020). Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi dan Efek Yang Dihasilkan. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 604–612. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Apiliary, L., & Hermiati. (2021). Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 192. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5605/4861>
- Atikah, N. N. (2021). Peran Sinemagtografi Dalam Dunia Perfilman. *Jurnal Prosiding (1) Juli, 2021*(1), 1–14.
- Baihaqi, A., & Ibrahim, K. (2022). *Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian Karya Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi*. 1–17.
- Bahyani, N. N. T. D., Dwiyani, N. K., & Yasa, G. P. P. A. (2023). *Penataan Kamera Dalam Pemilihan Komposisi Gambar Film Dokumenter Tari Baris Memedi Pada Program Bali Santhi Inews Bali*. 03(01), 31–37. <https://jurnal2.isi.dps.ac.id/index.php/calaccitra>
- Bikita, A. A., Amin, H., & Kamil, S. U. R. (2022). *Penggambaran Nilai Kebudayaan Pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*. 4(1), 12–27.
- Darma, S. (2022). Unsur Pembentuk Film Pada Produksi Film Fiksi Sebagai Media Pembelajaran Pada SMK Broadcasting Bina Creative Medan. *CORAL Community Service Journal*, 1, 115–121.
- Dewi, P. E. K., Minheere, P. W., Dewi, P. C., & Susanto, P. C. (2022). Thematic and Visual Analysis of the Short Film “Manipulator” As a Form of Commentary on Social Dynamics. *Prosiding Sintesa*, 5, 341–352. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/2259%0Ahttps://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/viewFile/2259/1784>
- Dheviyani, D., Manesah, D., & Utama, U. P. (2024). *Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira ( 2019 ) Sutradara Ponti*. 1, 42–59.
- Fauzi, A., & dkk. (2022). Metodologi Penelitian. In *Suparyanto dan Rosad (2015)*.
- Filza Rezeki, Nursapia Harahap, Z. (2023). *ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM VIDEOKLIP “TILL WE MEET AGAIN.”* 2(4), 1607–1614.

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.



Gunawan, R., & Pahlevi, A. (2023). *Analisis Komponen Visual Pesan Maskulinitas Pada Series Peaky Blinders Season 6*. 10(1), 98–112.

Kadewa, M. D., & Siahaan, A. U. (2017). Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-Ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 28.

Kesatri, A. K., & Relawati, K. D. (2020). Kontinuitas Gambar Sinematografi dalam Dokumenter Televisi “Jurnal Nusantara” Episode “Jagapati Sang Kelud.” *Jurnal Ilmiah Pemberitaan*, 5(1), 31–43.

Mahendra, R., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2018). Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat “Batu Belah Batu Betangkap.” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(2), 578–583. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.483>

Marcel, D. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media* (M. Bagus (ed.)). Jalasutra.

Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03(2), 37–44.

Mascelli A.S.C, J. V. (2010). *he five C’S of cinematography motion picture filming techniques simplified = Lima jurus sinematografi angle kontinuitas close up komposisi*.

Mei Prabowo, M. K. (2022). *Pengantar Sinematografi* (M. Istiqlal (ed.)).

Nurmalawati, N., & Majid, A. H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Film Pendek Terhadap Kemampuan Siswa Kelas V Min Lhokseumawe Dalam Menulis Karangan Narasi. *Master Bahasa*, 5(2), 97–105.

Pratama, D. (2014). Eksploitasi Tubuh Perempuan Dalam Film: Air Terjun Pengantin Karya Rizal Mantovani (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(4), 297.

Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. montase press.

Rachmat Kriyanto, P. D. (2014). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*.

Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>

Ramadhan, R. (2021). Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film Sasmita Narendra. *Nirmana*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.9-16>

Reviansyah Dewandra, F., & Ariffudin Islam, M. (2022). Analisis Teknik



- Pengambilan Gambar One Shot Pada Film 1917 Karya Sam Mendes. *Jurnal Barik*, 3(2), 242–255. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Printrimandasari, E. N. A. (2023). Analisis Angle Kamera Point of View (Pov) Dalam Membangun Penceritaan Terbatas Pada Film “Searching.” *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.24821/sense.v6i1.9543>
- Rahmat, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 1(6), 418. <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i1.9236>
- Rahmat, F. (2020). Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Pada Peserta Didik Kelas Xii Mipa 6 Sma Negeri 1 Pontianak. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.37905/jjll.v1i1.6917>
- Rahmedhi, B. (2011). *Sinematografi-vidiografi : Suatu Pengantar*.
- Rahmatyawan, H. (2015). *Buku Ajar Editing*.
- Rahmatyawan, P., & Fakultas Seni Rupa dan Desain, F. (2017). *Kajian Struktur Visual Pada Pasca Produksi Film Eksperimental Sweet Rahwana (2017) Hery Sasongko*. 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.52290/i.v14i1.101>
- Rahmatyawan, P. D. (2014). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif.pdf. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (p. 12).
- Rahmatyawan, S., SUDARMAN, S., SUPARNA, S., & HAJ, M. I. F. (2022). Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(3), 261–269. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>
- Rahmatyawan, S. (2020a). *Data Primer*. Universitas Raharja.
- Rahmatyawan, S. (2020b). *Data Sekunder*. Universitas Raharja.
- Triadi Syadian, Rinanda Purba, Sri Wahyuni, S. K. N. (2023). Visualisasi Emosi Melalui Teknik Pengambilan Gambar Dalam Film Pendek “Tembok Imaji.” *Urnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif, Vol 8, No.* <https://ejournal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/PROPORSI/article/view/1843>
- Vahreza, A., & Jasjfi, E. F. (2020). Kesan Multiperspektif Sinematografi dalam Teknik Pengambilan Gambar Film “Birdman.” *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 159–165.
- Vera, N. (2016). *Komunikasi Massa*. Ghalia Indonesia.



## RIWAYAT HIDUP PENULIS



M. Iqbal Nugraha, lahir 10 September 2001 di Pematang Reba, Rengat Barat, Indragiri Hulu, Riau. Penulis merupakan anak ke 3 dari 4 bersaudara pasangan Amelia Silvani, SH dan Drs. Abu Bakar. Penulis menamatkan pendidikan dasar SDN 028 Pematang Reba. Penulis kemudian melanjutkan Pendidikan menengah di SMP 2 Rengat. Setelah itu penulis melanjutkan sekolah menengah akhir di SMAN 1 Rengat.

- Hak Cipta © Ha
1. Dilarang untuk menyalin, mendistribusikan, atau menyalin ulang isi dari dokumen ini tanpa izin dari UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- UIN SUSKA RIAU

Setelah menamatkan pendidikan sekolah menengah akhir, penulis melanjutkan studi di Pekanbaru pada tahun 2020, tepatnya jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syari Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU). Tanggal 30 Juni 2024 penulis dinyatakan LULUS sebagai sarjana Ilmu Komunikasi dengan judul “Analisis Sinematografi Dalam Film “Manipulator” Pada Platform Youtube Ferry Irwandi” dan resmi menyandang gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) dengan predikat memuaskan.