

No. 6881/KOM-D/SD-S1/2024

**SINEMATOGRAFI VIDEOGRAFER KOMUNITAS PCXPKU
DALAM PEMBUATAN VIDEO CINEMATIC MOTOR****SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

NABIL TRI KUSTANTO**NIM. 12040313313****PRODI ILMU KOMUNIKASI****FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI****UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM****RIAU****2024**

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

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

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

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

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

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

Nama : Nabil Tri Kustanto
NIM : 12040313313
Judul : Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor

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

Hari : Senin
Tanggal : 22 Juli 2024

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

Pekanbaru, 22 Juli 2024



Prof. Dr. Idris Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 1980111200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

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

Sekretaris/ Penguji II,

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

Penguji III,

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19880801 202012 2 018

Penguji IV,

Rusyda Fauzana, S.S., M.Si
NIP. 19840504 201903 2 011

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Undang-Undang

yang sebagian atau seluruhnya tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

untuk kepentingan pendidikan, penelitian, karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

tidak mengizinkan sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengizinkan sebagian atau seluruhnya 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 : Nabil Tri Kustanto
NIM : 12040313313
Judul : Manfaat Aplikasi Capcut Sebagai Editing Video Cinematic Motor Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru

Telah Diseminarkan Pada:
Hari : Kamis
Tanggal : 7 Maret 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, 7 Maret 2024


Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Penguji II,


Dr. Drs. Nurdin, M.A

19660620 200604 1 015


Yudhi Martha Nugraha, S.Sn., M.Ds

19790326 200912 1 002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabil Tri Kustanto
Nim : 12040313313
Tempat/Tanggal Lahir : Sei Sekala, 27 November 2002
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU dalam Pembuatan Video Cinematic Motor

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 11 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Nabil Tri Kustanto
NIM. 12040313313



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

2. Dilarang meng...
b. Pengutipan...
Hak...
Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

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

ABSTRAK

Nama : Nabil Tri Kustanto
Nim : 12040313313
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor

Peneliti ini mengeksplorasi sinematografi videografer komunitas pcxpku dalam pembuatan video cinematic motor. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam seni dan kreativitas. Salah satu bentuk ekspresi seni yang semakin diminati adalah produksi video, khususnya dalam konteks pembuatan video sinematik motor. Cinematography berasal dari bahasa Inggris, dan dalam bahasa Latin disebut sebagai cinema yang berarti gambar, dan graphoo yang berarti menulis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang juga dikenal sebagai penelitian lapangan, sebuah pendekatan metodologis yang berasal dari disiplin ilmu sosiologi dan antropologi, yang kemudian diadaptasi dalam konteks pendidikan. Metode penelitian kualitatif memulai prosesnya secara induktif, di mana peneliti mengamati berbagai fakta dan fenomena sosial langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan situasi kejadian dan peristiwa tanpa melakukan pencarian atau penjelasan hubungan tertentu, serta tidak menguji hipotesis atau melakukan prediksi. Berdasarkan hasil penelitian, Komunitas PCXPKU dalam pembuatan video sinematik motor mengadopsi teori cinematography dari Joseph V. Mascelli. Mereka menerapkan empat unsur dalam proses pengambilan gambar, yaitu kontinuitas, sudut pengambilan gambar, komposisi, dan teknik pemotongan. Dari empat unsur yang dihasilkan, videographer PCXPKU sudah menerapkan unsur sinematografi dari Joseph V. Mascelli. Berharap dengan adanya seperti ini memudahkan dan memajukan dunia cinematic motor kepada lainnya.

Kata Kunci : Sinematografi, Videografer, Cinematic Motor, Remaja Komunitas PCXPKU

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

ABSTRACT

Name : *Nabil Tri Kustanto*
Nim : *12040313313*
Study Program : *Communication Sciences*
Title : *PCXPKU Community Videographer Cinematography in Making Cinematic Motorcycle Videos*

This researcher explores the cinematography of PCXPKU community videographers in making cinematic motorbike videos. The development of information and communication technology has changed various aspects of life, including art and creativity. One form of artistic expression that is increasingly in demand is video production, especially in the context of making cinematic motorbike videos. Cinematography comes from English, and in Latin it is called cinema, which means picture, and graphoo, which means writing. This research uses qualitative research methods, also known as field research, a methodological approach originating from the disciplines of sociology and anthropology, which was then adapted in an educational context. The qualitative research method begins the process inductively, where the researcher observes various facts and social phenomena directly in the field. In this research, the researcher describes situations and events without searching for or explaining certain relationships, and does not test hypotheses or make predictions. Based on the research results, the PCXPKU Community in making cinematic motorbike videos adopted the cinematography theory of Joseph V. Mascelli. They apply four elements in the shooting process, namely continuity, shooting angle, composition, and cutting techniques. Of the four elements produced, the PCXPKU videographer has applied cinematography elements from Joseph V. Mascelli. We hope that something like this will make it easier and advance the world of cinematic motorbikes for others.

Keywords: *Cinematography, Videographer, Cinematic Motorcycle, PCXPKU Community Youth*

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

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 **“Sinematorafi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor”** 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. Terutama dan yang paling utama kepada Ayahanda Drs. Usnadi dan Ibu Anita Wati yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta semangat agar skripsi ini selesai dengan tepat pada waktunya. Tidak lupa pula ucapan 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 mengungkapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Khairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Ibu Prof. Dr. Helmiati, M.Ag selaku WR 1 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Prof. Dr. Mas‘ud selaku WR II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt, M.Sc, Ph.D, selaku WR III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. 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.
3. 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.

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

4. Bapak Suardi, S.Sos., M.I.Kom 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
5. Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc., Sc selaku Pembimbing Akademik (PA) penulis yang membimbing penulis selama masa perkuliahan.
6. 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.
7. Kepada yang peneliti sayangi,cintai dan ucapan terima kasih yang tidak pernah berhenti kepada Ayahanda Drs.Usnadi dan Ibunda Anita Wati,kepada Abang dan Kakak Ipar Peneliti Abangnda Reza Kustanto,S.S.T,Anggraini Yuni Setiyowati S.K.M, Abangnda Wiranda Kustanto S.E, dan Nuzul Lainatussyifa,S.E, Serta Keponakan peneliti yang cintai kelak menjadi anak berbakti dan bisa seperti atong dan enti,ayah dan ibun,bapak dan mama,serta om dan onty kalau bertemu jodohnya, Ananda Ammar Azka Kustanto,Ananda Hanan Raffan Kustanto.
8. Teman – teman kelas Ilkom F 2020 dan Broadcasting J 2021 yang selama ini menjadi tempat peneliti dan keluarga selama berada di perkuliahan
9. Terima kasih kepada Basecamp Adek, yang menjadi tempat berbagi cerita,suka dan duka selama peneliti berkuliah. Sukses untuk kita semuanya
10. Terima kasih kepada keluarga ilmu komunikasi angkatan 2020 yang sudah berteman dan sehat selalu untuk kita semua
11. Kepada keluarga besar Himakom Uinsuska Riau yang sudah menjadi rumah dan tempat peneliti menjadi pengalaman berproses terbaik
12. Terima kasih kepada teman terbaik peneliti Ryan Andestha, Naufal Alfarez,M.Iqbal Nugraha,Mohammad Irzam,Dwi Ferdian Syahputra,Randyka Wahid,Muhammad Zaky Anuari,Ridho Arif Fandi,Wahyu Bahri Arwana,Siti Rusni Hernawan,Cantika Ayu Devi,Dita Aprillia Putri,dan Ulfatul Ummah sudah memberikan semangat dan dukungan hingga selesainya penelitian ini.
13. Kepada keluarga besar komunitas PCXPKU terima kasih sudah memberikan pendapat dan menyambut peneliti kedalam komunitas ini sehingga bisa selesainya perkuliahan ini.
14. Terima kasih kepada teman teman KKN Pangkalan kerinci yang sudah mebersamakan dan memberi dukungan kepada peneliti sekiranya kalian semua sehat selalu dan sukses.



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

15. Terima kasih kepada seluruh pihak lainnya yang sudah memberikan semangat dan dukungan sehingga selesainya perkuliahan ini.

penulis sangat mengharapkan kritik dan saran pembaca bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, 11 Juli 2024

Penulis

Nabil Tri Kustanto

NIM. 12040313313

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

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Kegunaan Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	15
2.3 Kerangka Pemikiran	19
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Pendekatan Penelitian	20
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	20
3.3 Sumber Data	20
3.4 Informan Penelitian	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data	22



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

3.6 Validasi Data	23
3.7 Teknik Analisis Data	24
BAB IV GAMBARAN UMUM	
4.1 Sejarah Komunitas PCXPKU	26
4.2. Visi Misi Komunitas PCXPKU	27
4.3 Aktivitas Komunitas PCXPKU.....	28
4.4 Cinematic Motor Komunitas PCXPKU	28
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Penelitian	29
5.2 Pembahasan Penelitian	34
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	43
6.2. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar Informan	22
Tabel 4.1	Struktur PCXPKU	27
Tabel 5.1	Daftar Informan	29



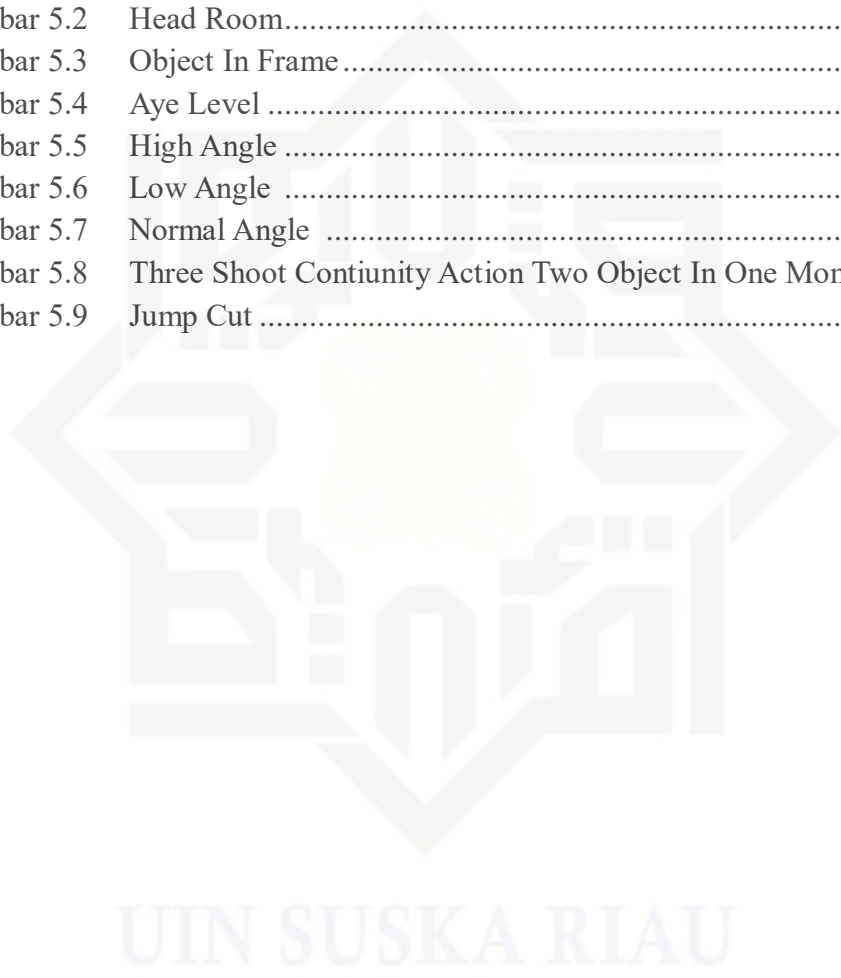


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1	Looking Room.....	36
Gambar 5.2	Head Room.....	36
Gambar 5.3	Object In Frame.....	37
Gambar 5.4	Aye Level	38
Gambar 5.5	High Angle	39
Gambar 5.6	Low Angle	39
Gambar 5.7	Normal Angle	40
Gambar 5.8	Three Shoot Contiunity Action Two Object In One Moment	41
Gambar 5.9	Jump Cut	42



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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia seni dan kreativitas. Salah satu bentuk ekspresi seni yang semakin populer adalah produksi video, khususnya dalam konteks pembuatan video cinematic motor. (Amalia dkk., 2023) Kota Pekanbaru, sebagai salah satu pusat aktivitas otomotif yang semakin berkembang, menyaksikan minat masyarakat terhadap pembuatan video cinematic motor yang semakin meningkat. Fenomena yang sekarang terjadi ialah banyak nya remaja memodifikasi motor mereka dengan berusaha dan terlihat bagus dengan modifikasi semampunya sehingga mereka percaya diri dengan usaha modifikasi motor pcpk mereka yang terbaik. (Fitri & Wahyuningsih, 2023) Capcut menjadi salah satu aplikasi yang banyak sekali menggunakan template video yang baik dan tentunya dilengkapi banyaknya fitur seperti transisi serta beberapa transisi lainnya .

Kreativitas seorang videografer adalah kemampuannya dalam menciptakan konten visual yang tidak hanya unik dan menarik, tetapi juga bermakna. Ini meliputi menggunakan imajinasi untuk merancang komposisi visual, memilih sudut pengambilan gambar yang original, dan menerapkan teknik editing yang inovatif. Selain itu, kreativitas videografer juga mencakup kemampuan untuk menangkap inti cerita atau pesan yang ingin disampaikan melalui penggunaan visual dan audio dengan cara yang efektif

Seorang videografer motor pcpk menghadapi tantangan unik yang berbeda dengan rekan-rekan mereka yang tidak menggunakan motor pcpk dalam pekerjaan mereka. Berikut adalah beberapa masalah kreatif yang sering dihadapi oleh mereka. Mobilitas videografer motor pcpk harus mengatasi keterbatasan dalam mobilitas saat membawa peralatan mereka dari satu lokasi ke lokasi lain dengan aman dan efisien.

Seorang videografer hendaknya memiliki kemampuan cinematography yang baik. Cinematography merupakan salah satu upaya untuk menggambarkan kepada khalayak melalui teknik penggabungan video dan teks untuk menghasilkan visual yang profesional. Cinematography memiliki etika seperti pencahayaan, pengetahuan, komposisi, kebebasan berekspresi dan imajinasi. cinematography tentu harus dijalankan oleh videografer komunitas pcpk agar

video dapat dihasilkan dengan kualitas yang diinginkan. Menurut Joseph V. Maselli A.S.C, Cinematography mempunyai lima unsur yaitu continuity, angle shot, type shot, composition dan cutting. Cinematography merupakan salah satu upaya untuk menggambarkan kepada khalayak, melalui penggunaan teknik yang menggabungkan video dan teks sehingga menghasilkan visual yang profesional. (Putri, 2021)

Aplikasi capcut merupakan aplikasi editing video dalam smartphone android yang sangat populer dikalangan editor pemula. Aplikasi ini dapat memungkinkan pengguna untuk melakukan editing video yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga effect-nya yang mudah dimengerti.(Darmawan, 2023) Penggunaan aplikasi capcut tidak perlu membutuhkan skill, pengguna dapat menghasilkan video yang diinginkan. Aplikasi capcut akan terhubung langsung dengan aplikasi tiktok sehingga video yang telah dibuat pada aplikasi capcut akan bisa langsung di upload pada aplikasi tiktok. Aplikasi tiktok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video music. Sesuai dengan perkembangan sekarang, aplikasi tiktok dapat digunakan oleh semua kalangan baik anak kecil, remaja, ataupun dewasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sejauh mana sinematografi video dalam konteks pembuatan video cinematic motor pada komunitas PCXPKU.(Fitri & Wahyuningsih, 2023) Dengan demikian, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana seorang videografer dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas video cinematic motor yang dihasilkan oleh para pembuat konten di Komunitas PCXPKU.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk memahami sejauh mana sinematografi mengubah knsep cinematic dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas produksi video cinematic motor, serta bagaimana aplikasi ini dapat memfasilitasi kreativitas dan inovasi di kalangan pembuat konten lokal. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pembuat konten, industri kreatif, dan pihak-pihak terkait didalam komunitas PCXPKU dalam memanfaatkan teknologi pengeditan video untuk menghasilkan karya yang lebih berkualitas dan menarik.(Rohmah, 2021) Perkembangan teknologi dan media sosial telah memainkan peran penting dalam memberikan ruang bagi remaja untuk

mengekspresikan diri mereka. Editing video menjadi kegiatan yang semakin populer di kalangan remaja motor, karena memberikan mereka kesempatan untuk mengabadikan momen-momen epik dan perjalanan mereka dengan gaya yang unik dan artistik. Dalam konteks ini, aplikasi editing video menjadi alat yang sangat penting untuk menghasilkan karya-karya yang menarik dan menginspirasi.(Nurdiansyah & Handayani, 2023)

Salah satu konsep videografer video yang semakin populer di kalangan remaja motor komunitas PCXPKU adalah cinematic . Sinematografi adalah salah satu bentuk sebuah pergerakan dalam bidang industri film dengan memikirkan konsep dan tipe pengambilan kamera. Sinematografi adalah seni dan teknik dalam menangkap gambar bergerak untuk film atau video. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani, di mana "sinema" berarti gerakan dan "grafi" berarti menulis atau mencatat. Dengan kata lain, sinematografi dapat dipahami sebagai "menulis dengan gerakan."

Dalam penerapannya, sinematografi melibatkan berbagai elemen dan keputusan kreatif yang mempengaruhi penyampaian cerita melalui gambar. Beberapa aspek penting dari sinematografi meliputi:

1. Komposisi dan Framing: Ini berkaitan dengan bagaimana gambar diatur dalam bingkai. Komposisi meliputi penempatan objek, aktor, dan elemen lain dalam frame, sementara framing berhubungan dengan sudut pandang dan batas gambar. Teknik komposisi yang efektif dapat memperkuat narasi dan mengarahkan perhatian penonton.

2. Pencahayaan: Pencahayaan sangat penting dalam menciptakan suasana dan mood. Sinematografer memilih jenis cahaya, intensitas, dan arah untuk mempengaruhi tampilan objek dan menciptakan efek dramatis.

- 3.Kamera dan Gerakan Kamera: Pilihan kamera, lensa, dan gerakan kamera (seperti pan, tilt, dolly, atau crane) memengaruhi dinamika visual dan pengalaman penonton. Gerakan kamera dapat menambah energi, menyoroti detail penting, atau mengikuti karakter.

- 4.Panjang dan Sudut Lensa: Lensa dengan berbagai panjang fokus mempengaruhi kedalaman dan perspektif gambar. Lensa wide-angle memberikan

kesan ruang yang luas, sementara telephoto lens membuat objek tampak lebih dekat.

5. Warna dan Kontras: Penggunaan warna dalam sinematografi memperkuat tema dan emosi. Kontras antara terang dan gelap juga membantu menyoroti elemen tertentu atau menciptakan efek visual yang diinginkan.

6. Pencapaian Estetika dan Tema: Sinematografer berusaha menciptakan tampilan estetika yang selaras dengan tema dan suasana film. Ini bisa melibatkan pilihan warna, tekstur, dan efek visual untuk menyampaikan pesan yang diinginkan.

7. Teknik Pengambilan Gambar: Teknik seperti slow motion, time-lapse, dan penggunaan filter juga merupakan bagian dari sinematografi. Teknik-teknik ini menambah dimensi visual dan menekankan aspek tertentu dari cerita.

Sinematografi merupakan bagian penting dari produksi film dan video yang tidak hanya menciptakan gambar yang menarik tetapi juga mendukung penceritaan dan penyampaian emosi serta suasana. (Angin & Hutagalung, 2022) Mereka tidak hanya ingin merekam momen-momen epik perjalanan mereka dengan motor, tetapi juga memiliki keinginan untuk menghasilkan konten video berkualitas tinggi yang memukau dan menarik. Aplikasi CapCut muncul sebagai salah satu alat editing video yang sangat populer di kalangan remaja, menyediakan kemudahan penggunaan dan berbagai fitur kreatif untuk menghasilkan video dengan gaya sinematik yang profesional.

Dalam konteks ini, penelitian tentang manfaat aplikasi CapCut sebagai alat editing video cinematic bagi remaja pengguna motor komunitas PCXPKU menjadi relevan.

Selain itu, fenomena budaya otomotif di Kota Pekanbaru semakin berkembang menjadi komunitas yang solid dan dinamis. (Gani, 2022) Melalui penggunaan aplikasi CapCut, diharapkan remaja motor dapat lebih aktif berbagi pengalaman, tips, dan karya-karya kreatif mereka dengan sesama penggemar otomotif, memperkuat jaringan komunitas di dunia maya.

Dengan mengidentifikasi manfaat aplikasi CapCut sebagai alat editing video cinematic, penelitian ini tidak hanya akan memberikan wawasan yang

berharga dalam hal penggunaan teknologi dalam budaya otomotif remaja di Kota Pekanbaru, tetapi juga dapat memberikan sumbangan konseptual dan praktis terhadap pengembangan konten video kreatif dalam konteks yang lebih luas. (Surniandari dkk., 2023)

1.2 Penegasan Istilah

a. Sinematografi

Cinematography berawal dari bahasa Inggris, bahasa Latin dari cinematography adalah cinema yang berarti sebagai gambar dan graphoo yang berarti menulis. Cinematography merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik pengambilan gambar serta menggabungkan-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Sinematik terdiri dari kata *si-ne-ma-tik* yang berhubungan dengan film. Cinematic merupakan unsur pembangun sebuah film, unsur tersebut terdiri dari *mise en scene*, sinematografi, editing, dan suara.

b. Videografer

Videografer adalah orang yang bertugas mengambil gambar video dan mengoperasikan kamera saat pengambilan gambar video, videografer disebut juga sebagai juru kamera atau kameramen.

c. *Cinematic* Video

Konten animasi ialah konten yang menampilkan karakter 2 Dimensi atau 3 Dimensi dengan cerita seperti kehidupan makhluk hidup. media yang menggabungkan aspek audio dan visual untuk membuat tampilan konten yang variatif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana Penggunaan Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video *Cinematic* Motor.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana penggunaan Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor.

1.5 Kegunaan Penelitian

- a. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi perkembangan broadcasting Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau dan sebagai acuan dan bahan referensi bagi peneliti serupa dimasa yang akan datang.
- b. Secara teoritis, Penelitian ini untuk menambah kajian serta referensi dalam bidang ilmu komunikasi khususnya yang menggunakan metode kualitatif pada umumnya. Dengan melakukan penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dalam mengatasi masalah dalam pembuatan video, mengenai Bagaimana Penggunaan Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor studi ini akan meningkatkan pemahaman remaja pengguna motor komunitas PCXPKU. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada literatur akademik di bidang media, seni, dan teknologi.

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 : TINJAUAN PUSTAKA

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, informan, 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 Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor.

BAB VI : PENUTUP

Menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

DAFTAR 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 mengurnikan 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 mengurnungkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini untuk mendukung segala kebutuhan, penelitian melakukan tinjauan pustaka terkait judul penelitian yang hampir memiliki kesamaan dengan “Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor”.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Sutisna, Filda Angelina, Iswahyu Pranawukir, dan Efendi pada tahun 2023, yang mana judulnya ialah “Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Capcut Terhadap Keterlibatan Dan Kesetiaan Pelanggan” Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi juga semakin tidak stabil. Teknologi informasi berkembang dengan sangat cepat sehingga membawa kita ke era baru yaitu era digital. Di era digital ini, kita dapat menyaksikan banyak sekali perkembangan aplikasi yang tersedia di smartphone, terutama untuk aplikasi video pembelajaran yang sebelumnya hanya dapat digunakan di komputer. (Sutisna dkk., 2023) Di era modern yang penuh dengan inovasi teknologi seperti sekarang ini, peranan teknologi telah menjadi katalisator utama dalam membentuk lanskap bisnis. Konsep penaran teknologi mengacu pada penyatuan berbagai teknologi yang berbeda untuk menciptakan solusi baru, produk, atau layanan yang lebih canggih dan berdaya saing. Fenomena ini telah menciptakan peluang bisnis yang signifikan dalam ranah technopreneurship, dimana para pengusaha berinovasi dengan menggabungkan teknologi yang berbeda untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan pasar yang semakin kompleks. Technopreneurship mencakup jaringan elemen yang saling berhubungan dinamis dan rumit yang mendorong perpaduan teknologi dan kewirausahaan. Ini merupakan lingkungan dimana inovasi, ketajaman bisnis, dan kecakapan teknologi bertemu untuk mendorong penciptaan, dan pengembangan usaha berbasis teknologi. Technopreneurship ini memupuk lahan subur bagi individu dan organisasi untuk memanfaatkan teknologi yang muncul, menumbuhkan ide-ide kreatif, dan mengubahnya menjadi solusi yang dapat dipasarkan untuk menjawab tantangan kontemporer. Semakin berkembangnya zaman, teknologi informasi juga semakin berkembang. Teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga

mendorong kita ke era yang baru yaitu era digital. Pada era digital ini, kita dapat menemukan banyaknya perkembangan aplikasi-aplikasi yang ada di smartphone, terutama pada aplikasi pengetitan video yang dulunya hanya bisa dioperasikan melalui komputer, tetapi dengan perkembangannya zaman itu bukan hal yang perlu dipermasalahkan, karena sekarang sudah dapat dioperasikan melalui smartphone.

2. Penelitian ini juga dilakukan oleh Vanie Wijaya, Noferianto Sitompul, U Heri Mulyanto, dan Sri Wahyuni dengan judul “Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Capcut Bagi Ibu-Ibu Gabungan Organisasi Wanita Sambas” Pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK) saat ini mendorong manusia memanfaatkan segala sesuatu dengan menerapkan teknologi digital yang ada. Teknologi Digital mengutamakan semua kegiatan dilakukan secara komputer/digital yang serba otomatis dan canggih dimana ditandai dengan munculnya smartphone dengan berbagai smart aplikasi yang ada di dalamnya.(Wijaya dkk.,2023) Berbagai aplikasi di smartphone yang dapat di pergunakan dalam berkomunikasi masih dihubungkan dengan penggunaan aplikasi media sosial yang sungguh sangat populer dikalangan masyarakat (Danuri, 2019) Mulai dari munculnya facebook,Instagram, whatsapp, telegram sampai pada aplikasi tiktok yang sekarang ini luas dikenal.
3. Penelitian tentang aplikasi capcut juga pernah di teliti oleh Muhammad Ardiansyah dan Riswanto. Semakin berkembangnya zaman, teknologi informasi juga semakin berkembang. (Ardiansyah dkk., 2023) Teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga mendorong kita ke era yang baru yaitu era digital. Pada era digital ini, kita dapat menemukan banyaknya perkembangan terutama pada aplikasi-aplikasi yang ada di smartphone, terutama pada aplikasi pengedit video yang dulunya hanya bisa dioperasikan melalui komputer, tetapi dengan perkembangannya zaman itu bukan hal yang perlu dipermasalahkan, karena sekarang sudah dapat dioperasikan hanya melalui smartphone. Aplikasi pengedit video merupakan aplikasi untuk membantu pekerjaan seorang video editor. Seorang video editor merupakan

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



sebuah profesi dimana mereka melakukan pengeditan video di presisi dan tingkatkan kualitas dari video tersebut . Dengan aplikasi pengedit video yang telah berkembang dengan maju, para video editor bisa menggunakan berbagai jenis software yang bisa diakses baik gratis ataupun berbayar.

4. Penelitian selanjutnya yaitu tentang " Peningkatan Keterampilan Guru Melalui Pelatihan Editing Video Pembelajaran Berbasis Enam Langkah di MIN 6 Kabupaten Langkat yang langsung diteliti oleh Ahmad Salman Farid. Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu aspek teknologi yang memiliki dampak signifikan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan video pembelajaran.(Farid, 2023) Video pembelajaran tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi secara lebih visual dan menarik, tetapi juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Dalam konteks ini, penguasaan keterampilan editing video menjadi krusial untuk memastikan bahwa guru mampu menghasilkan materi pembelajaran yang berkualitas. Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 6 di Kabupaten Langkat, Propinsi Sumatera Utara, merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki tantangan dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Meskipun langkah-langkah awal telah diambil, banyak guru di MIN 6 masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi, terutama dalam pengeditan video pembelajaran. Kurangnya keterampilan dalam mengelola perangkat lunak editing video menjadi hambatan utama dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan mempertimbangkan konteks tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini diinisiasi dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan guru di MIN 6 Kabupaten Langkat melalui pelatihan editing video pembelajaran. Fokus pada enam langkah dalam proses editing video dipilih karena pendekatan ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dan komprehensif, mulai dari konsepsi ide hingga penyebaran materi kepada siswa. Kabupaten Langkat, sebagai wilayah yang memiliki keberagaman kultural dan lingkungan yang unik,

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



menambah kompleksitas dalam menyusun materi pembelajaran yang relevan dan menginspirasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik lokal, sambil tetap mempertimbangkan kerangka kerja yang dapat diadopsi dengan mudah oleh guru dan siswa.

5. Penelitian selanjutnya diambil dari jurnal peneliti yaitu Ismaun, Farid Wajidi, M. Imam Quraisy dengan judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN PERSONAL BRANDING MELALUI APLIKASI CAPCUT VIDEO EDITOR PADA ANGGOTA KAWAO ART MANAGEMENT" Di era Industri 4.0, kecanggihan teknologi benar-benar menjadi alat utama untuk menopang segala aktifitas keseharian manusia salah satu diantaranya adalah penggunaan media sosial yang semakin hari semakin bertambah dan berkembang tak terkecuali di Indonesia. Negara Indonesia, mengalami peningkatan penggunaan media sosial seperti yang diungkap dari berbagai sumber yang menyebutkan bahwa Indonesia mengalami pertumbuhan penggunaan media sosial yang menempatkan Indonesia menempati peringkat ke 3 dengan pengguna internet terbesar setelah China (Junawan & Laugu, 2020). Hadirnya internet sendiri dalam pemanfaatannya menyesuaikan setiap fungsi untuk membuat aktivitas manusia menjadi cepat dan mudah. Apalagi di masa wabah Covid-19, semua aktivitas yang semula offline kini beralih ke online. (Wajidi & Quraisy, 2023) Pemanfaatan internet dalam dunia bisnis banyak digunakan pelaku usaha sebagai media promosi produk yang dijual, memudahkan pertukaran informasi, menyebarkan katalog produk yang akan dipasarkan serta mempermudah diskusi ataupun konsultasi secara online antara penjual dan pelanggan dimana konsumen terlibat secara proaktif dan interaktif (Cut Devi Maulidasaria, 2020). Pemanfaatan internet secara maksimal perlu pula didukung kemampuan untuk menghadirkan konten yang menarik dan berkualitas.
6. Penelitian selanjutnya Umar Abdul Hamid tentang judulnya yaitu "Kreativitas Editor Pada Proses Video Editing Dalam Konsep Color Grading Di Studio A Creative Pekanbaru" Dalam teknologi



komunikasi, media broadcast meliputi sebagian besar media yang populer dan merupakan salah satu dari kategori pokok lain untuk menjaring semua sarana yang bermanfaat bagi individu. Teknologi komunikasi khususnya di bidang photography dan videography telah menjadi bagian yang terpenting saat ini. Hampir di setiap aktivitas broadcasting menggunakan jasa photography dan jasa videography. Teknologi saat ini membuat para videographer menggunakan kamera sebagai produksi karya audio visual (dapat didengar dan dilihat).(UMAR ABDUL HAMID.2021) Produksi ini mulai dari video prewedding, video wedding, company profile, video klip, iklan, film pendek, film dokumenter maupun film layar lebar dan untuk membuat sebuah produksi video memerlukan kreativitas atau ide-ide yang dituangkan dalam sebuah karya. Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (person) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (product) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (process) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (press) yang dipengaruhi tekanan ekologis..

7. Penelitian selanjutnya Moh Rosyid Mahmudi, Ria Apriani, Wiwik Okta Susilawati tentang judulnya yaitu “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Melatih Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV“Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan.(Mahmudi dkk., 2023) Guru harus mampu memahami siswa dengan individualitas yang berbeda agar dapat membantu mereka dalam mengatasi tantangan belajar, sesuai dengan kemajuan dankebutuhan zaman. Program “MerdekaBelajar” yang dibuat bekerja sama dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Republik Indonesia, Nadiem Makarim, bermaksud menjawab tuntutan pendidikan erarevolusi 4.0. Studi independen.Wacana yang digaungkan

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



Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim adalah merdeka belajar. Merdeka belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati perubahan yang terjadi (Nasution, 2021); (Nurazijah et al., 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan penguasaan empat keterampilan berbahasa yang berbeda, khususnya dalam bidang menyimak.

8. Penelitian selanjutnya yaitu Ahmad Murodi, Raden Ahmad Barbanas, dan Yuni Antika tentang judulnya "Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati" Editing video merupakan sebuah proses penyusunan dan menata hasil rekaman video menjadi satu kebutuhan berdasarkan naskah sehingga sebuah video memiliki satu kesinambungan dalam menyampaikan sebuah pesan (Rahman, 2018, p. 18). Seiring dengan berkembangnya zaman kemampuan editing video ini sangat dibutuhkan karena Video adalah salah satu media antar pribadi yang lahir di zaman teknologi modern (Bungin, 2009, p. 65). Melalui video orang dapat menyampaikan gagasan-gagasan mereka kepada orang lain.
9. Penelitian selanjutnya yaitu Baiq Rina Amalia Safitri, Pahriah, W. Irawan Putrayadi dengan judul "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Mahasiswa PTI Guna Membentuk Calon Guru Yang Profesional" Perkembangan IPTEK secara langsung membuat perubahan paradigma pula dalam pendidikan. Penggunaan teknologi dalam Pendidikan menjadi salah satu hal yang penting. (Murodi dkk., 2023) Paradigma yang terus berubah dan berkembang menuntut tenaga pendidik untuk terus melakukan inovasi sesuai dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik. Maka dalam mempersiapkan itu perlu adanya peningkatan kompetensi mahasiswa sesuai dengan kondisi lapangan persekolahan (Doyan, Susilawati, Zuhdi, Taufik, Gunada, & Mustofa, 2021). Hal ini selaras dengan visi program studi pendidikan teknologi informasi (PTI) yaitu menghasilkan lulusan yang profesional dan berdaya saing melalui pendidikan dan pembelajaran berbasis riset pada tahun 2025"

terkhususnya adalah mahasiswa PTI. Menurut (Gunawan, Harjono, & Sutrio, 2017), menyatakan perkembangan teknologi dapat menghasilkan peluang munculnya inovasi dalam pembelajaran teknologi. Maka guru sebagai garda terdepan dalam mendidik di zaman ini harus memiliki kemampuan untuk membuat video pembelajaran tersebut. Selain itu salah satu upaya peningkatan hasil belajar pada saat salah satu pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi komunikasi (TIK) menggunakan media video dalam penyajian materi pembelajaran.

10. Penelitian selanjutnya Ketut Meli Astuti, I Made Suarjana, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna dengan judul "Media Audio Visual PERISA tentang Pembelajaran Keberagaman Sosial untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar" Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berdampak pada pemahaman yang rendah terhadap konsep budaya di kalangan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berorientasi budaya lokal yang efektif bagi siswa kelas V SD. (Baiq Rina Amalia Safitri dkk., 2023) Penelitian ini menggunakan model pengembangan media pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari 33 siswa kelas V SD. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan kuesioner, lembar rating scale, dan tes sebagai instrumen penelitian. Desain penelitian menggunakan pendekatan preeksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu Media Petualangan Negeri Indonesia (PERISA), merupakan media audio visual berbentuk video yang memvisualisasikan keragaman budaya lokal di Indonesia. Media PERISA memiliki tingkat validitas isi yang sangat tinggi dengan skor 0,92. Respons guru dan siswa terhadap media PERISA juga sangat positif, dengan skor respons guru sebesar 3,81 (dinyatakan sangat baik) dan skor respons siswa sebesar 3,00 (dinyatakan baik). (Ketut Meli Astuti dkk., 2023) Penelitian ini juga menemukan perbedaan signifikan dalam pemahaman konsep budaya siswa sebelum dan



setelah menggunakan media audio visual PERISA. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media PERISA berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep budaya lokal. Media ini dapat dijadikan alat pendukung yang berdampak positif dalam proses pembelajaran.

2.2 Landasan Teori

Kerangka teori adalah model konseptual mengenai bagaimana seseorang berteori mengenai hubungan antara beberapa faktor atau konsep untuk menjawab masalah penelitian. Menurut Rachmat Kriyantono fungsi teori adalah membantu seorang peneliti dalam menerangkan fenomena yang menjadi pusat penelitian Landasan teori dalam penelitian memiliki peran penting sebagai kerangka konseptual yang membimbing peneliti dalam menghubungkan hasil temuan dengan teori-teori yang telah ada. Ini tidak hanya membantu dalam menjelaskan hasil penelitian, tetapi juga memperluas pemahaman tentang masalah atau fenomena yang diteliti. Landasan teori bisa berasal dari berbagai bidang ilmu seperti sosiologi, psikologi, ekonomi, atau ilmu komunikasi, sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian yang spesifik.

Menurut Kriyantono, landasan teori adalah fondasi intelektual yang esensial dalam penelitian. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menyusun argumentasi yang kokoh berdasarkan pada kajian literatur dan teori yang relevan, sehingga mendukung validitas dan signifikansi dari temuan yang ditemukan dalam penelitian mereka..(Kriyantono & Sa“diyah, 2018)

2.2.1 Sinematografi

Sinematografi berasal dari bahasa inggris, sedangkan bahasa latin dari cinematography adalah cinema yang memiliki arti gambar dan gropho yang berarti menulis. Cinematography adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana teknik pengambilan gambar lalu menggabungkannya menjadi sebuah kesatuan yang memiliki alur cerita dan gambar yang bagus dilihat. Cinematography memiliki etika seperti pencahayaan, pengetahuan, komposisi, dan memiliki kebebasan untuk bereksperimen dalam berimajinasi. Sinematik terdiri dari kata si-ne-ma-tik yang berhubungan dengan film. Cinematic merupakan unsur pembangun sebuah film, unsur

tersebut terdiri dari mise en scene, sinematografi, editing, dan suara. Didalam teknik cinematography ada lima aspek yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar, agar nanti setiap shot yang dihasilkan dapat menjadi suatu gambar yang utuh dan pesan yang dimaksud tersampaikan dengan baik. Teori Joseph V. Mascelli A.S.C menyebutkan bahwa ada lima unsur yang mengatur shot, diantaranya : Continuity, Camera Angel, Compositition dan Cutting.

a. Continuity

Dalam pengambilan video, "kesinambungan" merujuk pada konsistensi visual antara berbagai adegan dalam sebuah produksi audiovisual. Hal ini penting untuk menjaga ilusi kelanjutan waktu dan ruang antar adegan, sehingga tidak mengganggu penonton dengan perubahan yang tiba-tiba atau tidak konsisten.

- a. Three Shot Contiunity Action Two Object In One Moment: "Three Shot Continuity Action Two Object In One Moment" adalah istilah yang merujuk pada teknik pengambilan gambar dalam sinematografi yang melibatkan tiga shot berbeda untuk menangkap aksi kontinu yang melibatkan dua objek atau lebih dalam momen yang sama. Ini adalah teknik yang dirancang untuk memberikan perspektif yang lebih lengkap atau mendetail terhadap adegan yang sedang direkam

Kesinambungan sangat penting untuk menjaga alur visual yang lancar dan memastikan pengalaman menonton yang menyenangkan. Sutradara dan kru produksi menggunakan teknik seperti pencatatan detail dalam "kontinuitas skrip" untuk memastikan semua elemen ini dipertahankan dengan konsisten dari awal hingga akhir produksi.

b. Angle Shot

Teknik pengambilan video dengan menggunakan "angle shot" mengacu pada pilihan sudut pandang atau posisi kamera terhadap subjek atau adegan yang sedang difilmkan. Pemilihan angle shot memiliki dampak signifikan terhadap cara penonton memandang dan memahami adegan tersebut. Berikut beberapa jenis angle shot yang umum digunakan:



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. High Angle Shot: Kamera ditempatkan di atas subjek dengan sudut menghadap ke bawah. Teknik ini sering digunakan untuk menggambarkan subjek sebagai kecil, lemah, atau tidak berdaya. Contohnya, digunakan untuk menciptakan pandangan dari sudut pandang yang lebih tinggi seperti dewa atau pengamat yang mengintai.
2. Low Angle Shot: Kamera ditempatkan di bawah subjek dengan sudut menghadap ke atas. Angle shot ini menciptakan kesan subjek terlihat dominan, kuat, atau mulia. Penggunaannya dapat menimbulkan rasa hormat atau ketakutan terhadap subjek.
3. Eye Level Shot: Kamera ditempatkan sejajar dengan subjek. Angle shot ini memberikan kesan penonton berada pada posisi yang setara dengan subjek, membangun empati atau koneksi yang lebih dekat dengan karakter atau situasi yang ditampilkan.
4. Normal Angle: Teknik pengambilan kamera dengan menggunakan "normal angle" mengacu pada penggunaan sudut pandang yang umum dan biasa digunakan dalam pengambilan gambar video. Normal angle shot ditempatkan sekitar satu hingga dua meter dari permukaan tanah dan mampu mengambil obyek secara keseluruhan

Pemilihan angle shot tidak hanya berpengaruh pada aspek estetika visual, tetapi juga berperan dalam mengkomunikasikan emosi, kekuatan, dan hubungan antar karakter atau objek dalam adegan. Sutradara dan kameraman memilih angle shot berdasarkan tujuan naratif, emosional, dan visual dari adegan yang sedang difilmkan.

c. Composition

Teknik komposisi dalam pengambilan video merujuk pada cara menyusun dan menata elemen visual di dalam bingkai kamera untuk menciptakan sebuah gambar yang estetik dan efektif secara naratif. Teknik komposisi video memainkan peran kunci dalam membimbing mata

penonton, mengarahkan perhatian mereka, dan menyampaikan pesan secara visual dengan jelas dan efektif.

- b. Looking Room : "Looking room" dalam pengambilan gambar video merujuk pada area kosong di depan subjek yang menghadap ke arah yang dilihat subjek. Konsep ini penting dalam komposisi visual untuk memastikan keseimbangan estetika dan memberikan pandangan yang nyaman bagi penonton.
- c. Head Room : Head room dalam pengambilan video adalah konsep sinematografi yang merujuk pada ruang vertikal di atas kepala subjek dalam bingkai kamera. Tujuannya adalah untuk menjaga keseimbangan visual yang pas dan mengalihkan perhatian penonton secara efektif ke subjek utama.
- d. Object In Frame : Teknik "object in frame" dalam pengambilan video menggambarkan strategi penempatan objek atau elemen penting dalam bingkai kamera untuk menciptakan komposisi visual yang efektif dan memiliki makna. Ini melibatkan pertimbangan lokasi objek dalam bingkai, ukuran relatifnya terhadap latar belakang atau elemen lain, serta interaksi objek tersebut dengan ruang sekitarnya.

d. Cutting

Penyuntingan video, yang dikenal sebagai "cutting", merupakan tahap penting dalam produksi audiovisual di mana berbagai klip atau adegan digabungkan dan disusun untuk membentuk sebuah narasi yang koheren dan menarik. Teknik cutting membutuhkan keahlian dalam mengelola alur cerita, kreativitas dalam memilih klip yang tepat, serta pemahaman yang mendalam tentang bagaimana elemen-elemen audiovisual dapat bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman menonton yang kuat dan bermakna. Para penyunting video sering menggunakan perangkat lunak khusus seperti Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, atau DaVinci Resolve untuk menjalankan proses cutting dengan efisien dan efektif.

- a. Jump Cut : Jump cut adalah teknik dalam penyuntingan video di mana dua klip berurutan dari adegan yang sama dipotong secara

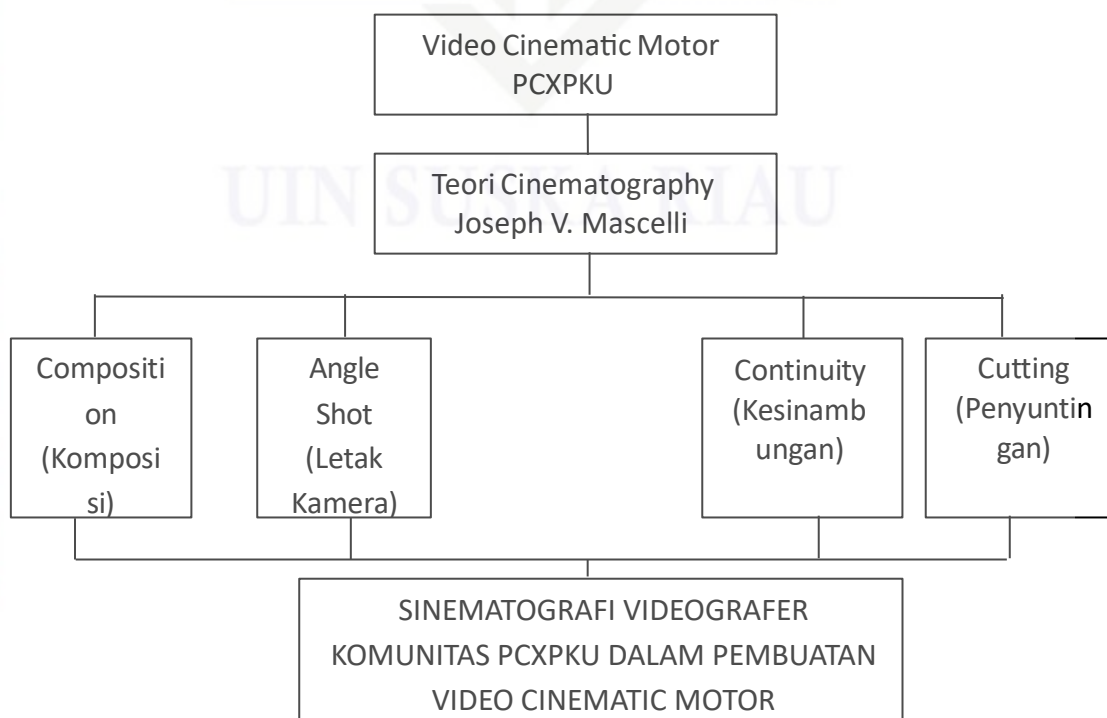
langsung tanpa transisi yang halus di antara keduanya. Ini sering kali menghasilkan efek visual yang terlihat tajam atau loncatan yang jelas dalam waktu atau gerakan subjek dalam klip.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir merupakan sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman pemahaman lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses secara keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan. Dalam konsep kerangka pikir peneliti membuat semacam bagan untuk dapat dipahami dengan baik dan bisa dimanfaatkan untuk penelitian, dari kerangka pikir lah peneliti melakukan wawancara guna untuk mengetahui kreativitas videografer dalam pembuatan video cinematic motor kalangan remaja komunitas PCXPKU. Dari kerangka pikir dapat peneliti jelaskan bahwa kreativitas videografer dalam pembuatan video cinematic ada berapa tahapan yang dilakukan oleh videografer untuk membuat video cinematic.

Gambar 2.1

Kerangka Pikir



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

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif juga disebut dengan penelitian lapangan adalah suatu metodologi yang dipinjam dari disiplin ilmu sosiologi dan antropologi diadaptasi ke dalam setting pendidikan. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang mana seorang peneliti mulai berfikir secara induktif, yaitu menangkap berbagai fakta dan fenomena-fenomena sosial melalui pengamatan dilapangan, kemudian menganalisanya dan berupaya melakukan teorisasi berdasarkan apa yang diamati. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yang mana peneliti memaparkan situasi kejadian peristiwa, tidak mencari atau menjelaskan hubungan, serta tidak menguji hipotesis atau memprediksi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan dan masalah penelitian, yang mana dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang berusaha menggambarkan secara jelas tentang Sinematografi Videografer Komunitas PCXPKU Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Pada lokasi penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara kepada komunitas PCXPKU untuk mengisi dengan beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh mereka sendiri. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai Juli 2024.

3.3 Sumber Data

Metode kualitatif dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan pendekatan yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data. Berikut adalah beberapa jenis dan pendekatan kualitatif yang umum digunakan:

- Survei: Jenis penelitian ini melibatkan pengumpulan data dari responden menggunakan kuesioner atau wawancara terstruktur. Survei kuantitatif sering digunakan untuk mengukur sikap, perilaku, atau karakteristik populasi yang lebih besar. Data yang dikumpulkan dapat dianalisis secara statistik untuk mendapatkan gambaran yang representatif tentang populasi yang diteliti.

- Eksperimen: Pendekatan eksperimen melibatkan pengendalian variabel-variabel tertentu untuk menguji pengaruh satu atau beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Eksperimen kuantitatif sering digunakan untuk menguji hipotesis kausal atau untuk memahami sebab- akibat dalam suatu konteks.
- Analisis Sekunder: Metode ini melibatkan penggunaan data yang telah dikumpulkan sebelumnya oleh pihak lain atau dari basis data yang tersedia untuk tujuan analisis baru. Data sekunder ini dapat berasal dari survei sebelumnya, data pemerintah, atau data dari organisasi lain yang telah dianalisis kuantitatif untuk menjawab pertanyaan penelitian baru. Setiap jenis dan pendekatan kuantitatif ini memiliki kekuatan dan kelemahan tersendiri tergantung pada tujuan penelitian dan sifat data yang tersedia. Penggunaan yang tepat dari metode kuantitatif sesuai dengan konteks penelitian yang dihadapi akan membantu memastikan validitas, reliabilitas, dan generalisabilitas hasil penelitian yang diperoleh anda.

3.4 Informan Penelitian

Informan adalah orang yang diwawancarai dan diminta informasi. Informan dalam penelitian ini berperan sebagai responden. Dalam penelitian kualitatif menentukan informan penelitian, terdapat dua cara yaitu, teknik mengambil sumber data dengan cara mempertimbangkan beberapa pertimbangan, misalnya subjek yang akan diteliti, menurut kita paling mengetahui tentang penelitian yang sesuai harapan kita nantinya, sehingga nanti dalam melakukan penelitian mudah mendapatkan informasi (purposive sampling), dan teknik Snow Ball Sampling. Pada penelitian ini, dalam menentukan informan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik dalam menentukan sampel atau menentukan informan dengan pertimbangan seperti kriteria, dimana kriteria ini dapat mendukung tujuan riset, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kreatifitas videografer dalam pembuatan video cinematic motor kalangan remaja komunitas PCXPKU.



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

Tabel 3.1
Daftar Informan

No	Daftar Informan	Jabatan Informan
1	Febriyan Saputra	Wakil Ketua PCXPKU (Videografer)
2	Algiffahri Figriwal Adha	Wakil Ketua PCXPKU (Editor)
3	Danang Aditya	Ketua PCXPKU (Videografer)

Sumber: Data Observasi

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data atau objek penelitian. Teknik pengumpulan data digunakan sebagai dasar dalam menyusun instrument penelitian yang digunakan untuk memenuhi data-data penelitian. Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpuulan data yang digunakan yaitu metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mengamati suatu peristiwa dengan menyaksikan langsung dari lapangan. Menurut Zainal Arifin, Observasi merupakan suatu proses yang dilakukan dengan pengamatan, dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis, logis, objective, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena baik dalam situasi sebenarnya maupun buatan (Iryana, 2022).

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara dalam penelitian kualitatif berbeda dengan wawancara pada biasanya. Wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang memiliki tujuan yang memiliki tujuan dan dilampirkan dengan beberapa pertanyaan informal (Rachmawati, 2020).

Menurut Esterberg pada Sugiyono, wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan

sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diproses melalui dokumen-dokumen. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini penulis melakukan foto dan buku-buku, tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah penelitian.

3.6 Validitas Data

Validitas data membuktikan bahwa apa yang diamati oleh peneliti sesuai dengan kenyataan dan apakah penjelasan yang diberikan sesuai dengan yang sebenarnya ada dan terjadi. Validitas data disebut juga keabsahan data sehingga instrument atau alat ukur yang digunakan akurat dan dapat dipercaya.

Dalam mendapatkan tingkat kepercayaan atau kebenaran hasil penelitian, ada berbagai cara yang dapat dilakukan salah satunya dengan triangulasi, yaitu mengecek data yang diperoleh dengan beberapa sumber baik tokoh masyarakat maupun sumber tertulis. Triangulasi bertujuan untuk mengecek data kebenaran data tertentu dengan membandingkan data yang diperoleh dari sumber lain antara hasil dua peneliti atau lebih serta membandingkan dengan menggunakan teknik yang berbeda, misalnya observasi, wawancara dan dokumen.

Menurut Maleong, Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan pengecekan sumber lain untuk pembandingan, yaitu dengan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori dalam penelitian secara kualitatif. Artinya teknik triangulasi adalah sebagai upaya untuk menghilangkan perbedaan- perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks pengumpulan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan, dengan kata lain bahwa peneliti dapat melakukan check dan recheck temunya dengan cara membandingkan.

Adapun macam-macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan pengguna yaitu, Triangulasi Sumber, Triangulasi Metode, Triangulasi Penyidik, dan Triangulasi Teori.

Dalam penelitian ini untuk mengkaji validitas data penulis akan menggunakan triangulasi sumber yaitu membandingkan hasil data yang diperoleh dari narasumber satu kemudian dibandingkan dengan hasil data penelitian dari narasumber yang lainnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan Menyusun secara sistematis data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dan memilih mana yang penting serta mana yang perlu dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Dalam penelitian ini Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kualitatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Miles dan Hubberman yang dikutip oleh Sugiyonon halaman yaitu:

1. Reduksi data.

Reduksi data merupakan penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan dan keabsahan data mentah menjadi informasi yang bermakna, sehingga g lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya.

2. Penyajian data (Data Display) yang sering dipergunakan pada data kualitatif adalah bentuk naratif. Penyajian data berupa sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis dan mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami sebelumnya.

3. Penarikan kesimpulan Langkah ketiga dalam analisis data kualitati menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis data yang dilakukan melihat hasil reduksi dan tetap mengaju pada rumusan masalah secara tujuan yang

akan dicapai. Data yang telah disusun dibandingkan antara satu dengan lainnya untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan (Sugiyono, 2016)

**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 mengurnungkan 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Sejarah Komunitas PCXPKU

PCXPKU adalah salah satu komunitas umum atau terbuka bagi siapapun yang memiliki motor Honda PCX untuk mencari relasi serta menjalin persaudaraan. Komunitas ini sudah berdiri sejak tahun 2020 tahun dimana awalnya musim covid 19 melanda tetapi tidak mematahkan semangat para remaja untuk terus berkembang dalam memodifikasi serta membuat cinematic motor sesuai mereka inginkan. Dalam komunitas ini style motor apapun itu diterima dan disambut dengan baik seperti thailook style, proper style, racing style, standar style, touring style dan lainnya. Seiring terbangunnya komunitas ini banyaknya remaja ataupun orang tua berminat untuk bergabung dengan komunitas PCXPKU semakin berkembang pesat dan mendapatkan respon positif karena ini adalah sebuah konten yang menarik para pengguna media sosial untuk membuat suatu video cinematic yang menarik untuk ditonton. Komunitas PCXPKU dalam membuat konten tentunya mengikuti trend yang sekarang ini sedang viral tidak termakan zaman serta senantiasa mengikuti apapun itu yang sedang menjadi trending.

Komunitas ini sering melakukan kolaborasi dengan beberapa komunitas dan tim motor lainnya dalam hal acara sunmori, night ride, serta kontes motor juga membuat konten cinematic. Bahkan selain komunitas PCXPKU juga hadirkan sebuah merchandise berupa stiker dan jaket yang harganya terjangkau dan pas untuk budget murah dan kualitas terbaik. Selama dibentuknya komunitas PCXPKU sudah memiliki perkembangan cukup signifikan yaitu dilaksanakannya kegiatan berupa sunmori keliling di kota pekanbaru, nightride keliling kota pekanbaru bersama tim Matic Serumpun, camp bersama tim Matic Serumpun, dan Tour De Siak yang semuanya sukses dilaksanakan. Di tahun 2022 menjelang pertengahan komunitas PCXPKU mengalami redup dikarenakan kurangnya solidaritas karena beberapa faktor dimana para member sibuk dengan kegiatan masing-masing seperti sekolah, kuliah, kerja, berdagang, dan lainnya. Menjadikan salah satu faktor masalah yang cukup besar karena ini adalah salah satu bentuk setianya seorang member atau tidak terhadap komunitas PCXPKU. Di tahun 2023 awal PCXPKU memulai kembali berkumpul bersama dengan beberapa member yang bisa bergabung menjadikan salah satu kembalinya masa kejayaan PCXPKU untuk kembali menunjukkan eksistensi kepada yang lainnya.

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

Komunitas PCXPKU berdiri masih muda dimana awalnya diciptakan komunitas ini berawal dari remaja dulunya bergabung dengan komunitas HPCI yaitu sebuah komunitas yang memiliki motor PCX diseluruh Indonesia tetapi kali ini ada beberapa chapter dimana salah satunya berada di provinsi riau. Setelah mengikuti dan memahami bagaimana selera anak muda atau remaja tentunya ada dan banyak yang tidak diketahui, maka dari itu remaja yang mulai mengundurkan diri dari komunitas tersebut untuk menciptakan sebuah komunitas yang lebih menarik serta diminati oleh remaja. Mencoba berawal dari hanya beberapa remaja lalu terciptalah komunitas PCXPKU dimana antara lainnya adalah:

Tabel 4.1

Struktur PCXPKU

NO	NAMA	JABATAN
1	Danang Aditya	Ketua
2	Alghifari Figiwal Adha	Wakil Ketua
3	Dedy Haryadi	Bendahara
4	Ryan Pratama	Anggota
5	Febriyan Saputra	Anggota
6	Fitrah Ramadhan	Anggota
7	Indah Putri Wulandari	Anggota
8	Desseprima Diko	Anggota
9	Muhammad Kevin Luthfi	Anggota
10	Gilang Palasara Syam	Anggota

4.2 Visi dan Misi Komunitas PCXPKU

Visi dan misi komunitas sepeda motor PCXPKU dapat difokuskan untuk mendorong pengembangan dan penggunaan sepeda motor PCX serta mempererat hubungan antar anggota komunitas.

1. Rasa persatuan dan persaudaraan antar pemilik sepeda motor PCX.
2. Mendorong penggunaan sepeda motor PCX yang bertanggung jawab dan ramah lingkungan.
3. Kami melakukan kegiatan sosial dan filantropis sebagai bentuk kontribusi positif terhadap lingkungan.

4. Menjadi wadah bertukar ilmu dan pengalaman mengenai perawatan dan modifikasi sepeda motor PCX.
5. Kami akan berusaha untuk mengemudi dengan aman dan mematuhi peraturan lalu lintas.

Tentunya visi dan misi tersebut dapat disesuaikan dengan nilai dan tujuan yang diinginkan oleh komunitas sepeda motor PCXPKU.

4.3 Aktivitas Komunitas PCXPKU

Terlepas dari semua komunitas pastinya mempunyai aktivitas atau program dimana nantinya untuk kebersamaan antar keluarga komunitas PCXPKU dalam menjalin relasi serta mengikat rasa persaudaraan. Tanpa adanya aktivitas yang tidak dilaksanakan akan menjadi salah satu kegagalan dan akan menjadi salah satu bahan evaluasi untuk memperbaiki kesalahan serta mempercayakan kepada anggota lainnya untuk selalu kontribusi.

Aktivitas yang biasa dilakukan oleh komunitas PCXPKU yaitu konvoi bersama atau biasa disebut sunmori atau ride santuy, nightride, serta nyoride (sore keliling). Tidak hanya dalam melaksanakan keliling bersama atau konvoi, dalam komunitas ini mengajak bersama dalam membuat sebuah konten yaitu cinematic motor dengan berbagai jenis modifikasi dan mengajak kepada pengguna motor lainnya untuk bergabung dalam cinematic.

4.4 Cinematic Motor Komunitas PCXPKU

Seringnya mengadakan pertemuan atau duduk santai akan mendapatkan berupa ilmu dan pengalaman yang diceritakan oleh pribadi masing masing. Beberapa dari lainnya juga membuat cinematic yaitu konten menampilkan motornya dengan modifikasi yang bermacam macam, menjadikan salah satu berkembangnya sebuah ikatan keluarga komunitas PCXPKU semakin solid dan baik. Cinematic dalam pembuatannya menggunakan handphone dan kamera, adanya kedua alat tersebut menjadikan mudahnya mengambil beberapa sisi video untuk nantinya diedit kedalam sebuah aplikasi edit video yaitu capcut. Setelah pengambilan video dilakukan nantinya akan diedit dengan kreasi dan kreatif masing masing, adapun beberapa manfaatnya yaitu memudahkan para editor konten cinematic motor untuk edit video mereka.

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

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan studi yang dilakukan tentang "Kreativitas Videographer Capcut Dalam Pembuatan Video Cinematic Motor Kalangan Remaja Komunitas PCXPKU", hasil penelitian yang melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa peran seorang videographer tidak hanya membutuhkan kreativitas tetapi juga kemampuan dalam mengoperasikan kamera. Videographer harus memiliki kemampuan cinematography yang solid.

Kreativitas videographer didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, baik itu ide yang benar-benar baru atau ide yang merupakan pengembangan dari yang sudah ada, dengan memanfaatkan pengalaman pribadi dan lingkungan sekitarnya. Studi ini menunjukkan bahwa kreatifitas videographer capcut dalam pembuatan video cinematic motor kalangan remaja komunitas PCXPKU menerapkan teori cinematography oleh Joseph V. Mascelli, yang mengutamakan empat unsur penting dalam pengambilan gambar: continuity (kesinambungan), angle shot (sudut pengambilan), composition (komposisi), dan cutting (pengeditan). Penerapan kelima unsur ini bertujuan untuk memastikan bahwa konsep yang disampaikan dalam video dapat dipahami dengan jelas dan efektif melalui teknik cinematography yang digunakan.

1. Continuity yang dipraktikkan oleh videographer di Komunitas PCXPKU mencakup situasi dimana dua objek sedang beraktivitas dengan latar belakang yang statis pada suatu waktu tertentu.

2. Angle Shot yang digunakan oleh videographer di Komunitas PCXPKU meliputi pengambilan gambar dari aye level (sejajar dengan objek), high angle (kamera lebih tinggi dari objek), low angle (kamera lebih rendah dari objek), dan normal angle (sejajar dengan tinggi objek).

3. Composition yang diterapkan oleh videographer di Komunitas PCXPKU meliputi look room atau nose room (menyisakan ruang kosong di depan objek yang dilihat), head room (menyisakan ruang kosong di atas kepala objek), dan object in frame (memasukkan objek atau subjek ke dalam frame kamera tanpa memperhatikan ukuran gambar tersebut).

4. Cutting mencakup jump cut (teknik menggabungkan dua gambar dari waktu yang berbeda secara tiba-tiba, tanpa transisi yang mulus).

Dari empat unsur yang telah disebutkan, videographer Komunitas PCXPKU lebih sering menggunakan teknik pengambilan gambar seperti medium shot, medium, serta angle shot seperti eye level, high angle, low angle, dan normal angle.

Menurut videographer Komunitas PCXPKU, kreativitas dan penggunaan angle yang optimal melibatkan mengamati situasi dan kondisi, mengembangkan ide-ide, memanfaatkan sepenuhnya semua elemen seperti lokasi dan waktu yang tersedia, serta memilih angle yang tepat. Proses ini akan menghasilkan gerakan atau video yang membuat para penonton semakin tertarik dan dengan modifikasi motor yang bagus, penerapan prinsip-prinsip cinematography, serta penataan objek agar tampil menarik dalam video untuk memastikan kalangan komunitas lainnya tertarik.

Terlebih lagi di era sekarang banyaknya konsep cinematic yang menggunakan transisi menarik juga menggabungkan dengan beberapa transisi atau efek seperti efek film ditahun 80 an yang membuat konsep video ini semakin menjadi epik

6.2. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian tentang "Kreativitas Videographer Capcut Dalam Pembuatan Cinematic Motor Kalangan Remaja Komunitas PCXPKU ", peneliti akan memberikan rekomendasi untuk membantu videographer dalam proses pembuatan video cinematic Motor Kalangan Komunitas PCXPKU. Peneliti menyarankan Komunitas PCXPKU bahwa nilai tambah dalam produksi pengambilan gambar atau video dapat dicapai jika seorang videografer memiliki pemahaman yang mendalam tentang penggunaan teknik cinematography. Hal ini penting agar hasil akhir terlihat menarik bagi penonton. Saat videografer mengambil gambar, terutama dalam pembuatan video cinematic konten motor, sudah terdapat penerapan beberapa teknik pengambilan gambar yang efektif, namun masih ada beberapa teknik yang belum dimanfaatkan sepenuhnya. Oleh karena itu, disarankan agar videografer dapat mengembangkan lebih banyak teknik pengambilan gambar

dalam produksi video cinematic motor, sehingga hasilnya dapat lebih memikat bagi penonton, mengingat pentingnya teknik dalam cinematography untuk menciptakan kualitas visual yang optimal.

**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 mengurnakan 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 mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. I., Susilowati, D. I., Almajid, F. R., & Ummah, W. (n.d.). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Ilustrasi dan Tanya Jawab Mapel IPS Kelas VIII Sub Materi Awal Kedatangan Bangsa Barat ke Nusantara*.
- Angin, J. M. P., & Hutagalung, T. (2022). *PENGEMBANGAN MATERI TEKS EKSPANASI BERBANTUAN APLIKASI CAPCUT VIDEO EDITING DI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 KUTABULUH KABUPATEN KARO*.
- Ardiansyah, M., M, M., & Riswanto. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi dan Teknologi*, 5(3), 91–102. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.398>
Bab 2-08520244054.pdf. (n.d.).
- Baiq Rina Amalia Safitri, Pahriah, & Wirawan Putrayadi. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PTI GUNA MEMBENTUK CALON GURU YANG PROFESIONAL. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 55–59. <https://doi.org/10.35746/bakwan.v3i1.342>
- Darmawan, Y. D. (2023). *PEMBUATAN VIDEO IKLAN PRODUK BAWANG GORENG SULTAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI VIDEOSCRIBE, CAPCUT DAN WONDERSHARE FILMORA. 1*.
- Estimasi dan Validasi Asam Amino Metionin, Lysin, dan Threonin dari Pakan Bijian Sebagai Sumber Protein Nabati*. (n.d.). Retrieved May 21, 2023, from <https://jnt.ub.ac.id/index.php/jnt/article/view/67/36>
- Farid, A. S. (2023). *Improving Teacher Skills Through Six Step Based Learning Video Editing Training at MIN 6 Langkat Regency*. 1(2).
- Fitri, F., & Wahyuningsih, R. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Kegiatan Belajar PAI dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Capcut Siswa SD Negeri Sepat 4*. 8(2).
- Gani, A. C. (2022). *INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI EDIT VIDEO DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR PAUD*.
- Ketut Meli Astuti, I Made Suarjana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2023). PERISA Audio Visual Media on Learning Social Diversity for Class V Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 7(3), 449–461. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.62035>

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

- Mahmudi, M. R., Apriani, R., & Susilawati, W. O. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Melatih Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV*. 8(4).
- Murodi, A., Barnabas, R. A., & Antika, Y. (2023). *Peningkatan Kemampuan Videografi dan Editing Video untuk Medsos di Majelis FORSIMMA Pondok Melati*. 2.
- Nurdiansyah, D., & Handayani, P. (2023). *PENINGKATAN SKILL EDITING VIDEO KARANG TARUNA MENGGUNAKAN APLIKASI MOBILE PHONE CAPCUT DI DESA LENGKONG KULON*.
- Nurlaili, N., Umi Anisa Nur Jannah, Hanif Amrullah, & Luthfia Fadilah. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT DALAM MATERI MENEMUKAN PESAN DARI DONGENG BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. *Al-Mujahidah*, 4(1), 95–101. <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v4i1.78>
- Purwanto, A. (2011). *TEKNIK EDITING VIDEO DENGAN MULTI KAMERA*. 12(2).
- Rachmawati, I. N. (2007). *Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara*. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rachmawaty, S. (2022). *Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pemasaran Produk Industri Rumah Tangga dalam Situasi Pandemi covid-19*. *Remaja_dan_permasalahannya (1).doc*. (n.d.).
- Rohmah, N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI: APLIKASI PEMBUATAN DAN KEGUNAANNYA*. 4.
- Rustamana, A., Felisha, A. A., Damayanti, I. P., & Agi, D. (2023). *PEMANFAATAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR NON CETAK: PROGRAM VIDEO.SKRIPSI FULL TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf*. (n.d.).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Surniandari, A., Wasiyanti, S., Widiastuti, L., & Utami, L. D. (2023). *WORKSHOP APLIKASI CAP CUT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PUBLIKASI KEGIATAN BAGI STAFF KELURAHAN PALEDANG KOTA BOGOR*. *Suluh Abdi*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.32502/sa.v5i2.7422>
- Sutisna, E., Angellia, F., & Pranawukir, I. (2023). *ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CAPCUT TERHADAP KETERLIBATAN*

DAN KESETIAAN PELANGGAN. *Journal of Computer Science and Information Technology*, 1(1).

UMAR ABDUL HAMID.pdf. (n.d.).

Unayah, N., & Sabarisman, M. (2016). FENOMENA KENAKALAN REMAJA DAN KRIMINALITAS. *Sosio Informa*, 1(2).
<https://doi.org/10.33007/inf.v1i2.142>

Wajidi, F., & Quraisy, M. I. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN PERSONAL BRANDING MELALUI APLIKASI CAPCUT VIDEO EDITOR PADA ANGGOTA KAWAO ART MANAGEMENT. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.

Widayati, W., & Augustinah, F. (2019). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA PROMOSI MAKANAN RINGAN KRIPIK SINGKONG DI KABUPATEN SAMPANG. *DIALEKTIKA: Jurnal Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 4(2), 1–20.
<https://doi.org/10.36636/dialektika.v4i2.345>

Wijaya, V., Sitompul, N., Mulyanto, U. H., & Wahyuni, S. (n.d.). *Pelatihan Editing Video Menggunakan Aplikasi Smartphone CapCut Bagi Ibu-Ibu Gabungan Organisasi Wanita Sambas*. 4.

Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *JOURNAL OF SCIENTIFIC COMMUNICATION (JSC)*, 1(1).
<https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>