

**PENERAPAN TEKNIK 5C SINEMATOGRAFI DALAM FILM
“BAYANG SANG AYAH”**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Program Sarjana (S1)

Disusun Oleh :

NAMA : ROBBI WALUYA

NIM : 44200748

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS KOMUNIKASI & BAHASA

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

BEKASI

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Robbi Waluya
NIM : 44200748
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul **“Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film Bayang Sang Ayah”** adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi pada Program Sarjana yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu. Saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 1 Juli 2024

Yang menyatakan,


Robbi Waluya

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Robbi Waluya
NIM : 44200748
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat dalam karya ilmiah Penulis dengan judul **“Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film Bayang Sang Ayah”** ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah hasil pengamatan, penelitian, serta pemikiran saya.

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Bina Sarana Informatika** untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi **Universitas Bina Sarana Informatika**, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada Tanggal : 1 Juli 2024
Yang Menyatakan,

Robbi Waluya

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Robbi Waluya
NIM : 44200748
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film "Bayang Sang Ayah"

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 06 Agustus 2024

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Priatna, S.Sos., M.M., M.Si.

Pembimbing II : Susana, M.I.Kom.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : A Yuda Triartanto, S.Sos., M.I.Kom.

Penguji II : Fajar Muharam, M.M., M.I.Kom

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “**Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film Bayang Sang Ayah**” adalah hasil karya tulis asli Robbi Waluya dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: Robbi Waluya
Alamat	: Satria Jaya Permai Blok B 10/20
No. Telp	: 081383308437
E-mail	: robbiwaluya@gmail.com



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 44200748
Nama Lengkap : Robbi Waluya
Dosen Pembimbing I : Drs. Priatna M.Si., MM.
Judul Skripsi : Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film
"Bayang Sang Ayah"

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Pembahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1	23 April 2024	Membahas Judul	
2	11 Mei 2024	Bimbingan Skripsi Bab 1	
3	19 Juni 2024	Revisi Skripsi Bab 1	
4	22 Juni 2024	Bimbingan Skripsi Bab 2	
5	24 Juni 2024	Revisi Skripsi Bab 2	
6	28 Juni 2024	Bimbingan Skripsi Bab 3	
7	29 Juni 2024	Pengecekan Keseluruhan Bab	
8	1 Juli 2024	ACC Keseluruhan Bab	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 23 April 2024
Diakhiri pada tanggal : 1 Juli 2024
Jumlah Pertemuan Bimbingan : 8 Kali Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I

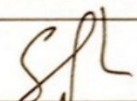
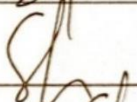
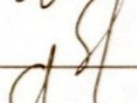
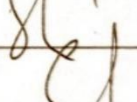
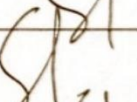
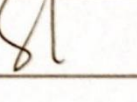
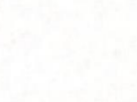

(Drs. Priatna M.Si., MM.)



LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 44200748
Nama Lengkap : Robbi Waluya
Dosen Pembimbing II : Susana S,Ikom., M.Ikom
Judul Skripsi : Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film
"Bayang Sang Ayah"

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Pembahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1	7 Mei 2024	Revisi Judul	
2	23 Mei 2024	Bimbingan Bab 1 dan Bab 2	
3	4 Juni 2024	Bimbingan Bab 3	
4	14 Juni 2024	Bimbingan Bab 4	
5	28 Juni 2024	Pengecekan Kelengkapan Skripsi	
6	29 Juni 2024	Revisi Bab 3	
7	2 Juli 2024	Revisi Bab 4 dan cek keseluruhan	
8	3 Juli 2024	ACC Keseluruhan Bab	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 7 Mei 2024
Diakhiri pada tanggal : 3 Juli 2024
Jumlah Pertemuan Bimbingan : 8 Kali Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing II

(Susana S,Ikom., M.Ikom)

PERSEMBAHAN

Ketika aku tahu, aku semakin tahu kalau aku tidak tahu apa-apa

(Imam Safe'i)

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Yang pertama, kepada diri sendiri. Robbi Waluya. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini. Terima kasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan dengan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri
2. Bapak Kajun dan Ibu Cucu Sariningsih selaku kedua orang tua saya. Alhamdulillah kini peneliti sudah berada ditahap ini, menyelesaikan skripsi sederhana ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah bekerja keras untuk membiayai saya dalam meneruskan pendidikan dengan jenjang pendidikan sarjana s1.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Drs. Priatna M.Si., MM. dan Ibu Susana S.Ikom., M.Ikom yang telah memberikan arahan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Rissa Nurhasanah selaku saudara kandung saya yang selalu bersedia menemani, membantu dan memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi dengan tepat waktu.
5. Fatih Umar selaku teman dekat saya yang selalu bersedia menemani, menolong, dan memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi ini.
6. Seluruh tim Pentas Bumi mulai dari Wisnu Riyan (Produser), Intan Cahyani (Sutradara), Margaretha Yuditia (Penulis Naskah), dan Fatih Umar (Kameramen). Saya mengucapkan terima kasih sudah bekerja sama dengan kompak dalam memproduksi sebuah film yang berjudul “Bayang Sang Ayah”, sehingga skripsi ini dapat dikerjakan dengan tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi pada Program Sarjana ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Produksi Film Bayang Sang Ayah”**.

Tujuan penulisan Skripsi pada Program Sarjana ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana Universitas Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijinilah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng selaku Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Anisti, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Bahasa.
3. Intan Leliana, S.Sos.I,MM selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Bapak Drs. Priatna M.Si., MM selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Ibu Susana S.Ikom., M.Ikom selaku Asisten Pembimbing Skripsi.
6. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
7. Rekan-rekan kelompok dalam pengerjaan karya film drama

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Bekasi, 2 Juli 2024
Penulis,



Robbi Waluya

ABSTRAK

Robbi Waluya (44200748), Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film “Bayang Sang Ayah”

Film "Bayang Sang Ayah" mengisahkan perjalanan karakter utama, Umar, dari seorang pemuda yang kurang peka dan malas menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab, peduli terhadap lingkungan, dan menghargai nilai-nilai hidup yang sejati. Dalam film ini, menggunakan teknik sinematografi 5C untuk memperkuat narasi dan menghadirkan pengalaman visual yang mendalam bagi penonton. Penerapan teknik 5C seperti sudut kamera, kontinuitas, komposisi, *close-up*, dan *cutting* disesuaikan dengan perubahan emosional dan perkembangan karakter Umar seiring berjalannya cerita. Penelitian ini menggali lebih dalam tentang bagaimana teknik sinematografi 5C digunakan dalam film "Bayang Sang Ayah" untuk membangun atmosfer, menggambarkan perubahan karakter, dan menyampaikan pesan moral yang kuat kepada penonton. Analisis dalam penelitian ini meliputi sudut kamera untuk menggambarkan perubahan emosional Umar, kontinuitas untuk menonjolkan konflik dan resolusi, komposisi untuk memperkuat hubungan antarkarakter, *close-up* untuk mengeksplorasi perubahan emosional Umar, dan teknik *cutting* untuk menjaga konsistensi cerita. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan teknik 5C efektif mendukung narasi dan pengembangan karakter dalam konteks pembuatan film yang bertujuan menginspirasi dan mengajarkan nilai-nilai hidup yang berharga.

Kata Kunci: Teknik 5C Sinematografi, Film Pendek, *Editing* Film



ABSTRACT

Robbi Waluya (44200748), Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film “Bayang Sang Ayah”

The Film "Bayang Sang Ayah" tells the story of the journey of the main character, Umar, from an insensitive and lazy young man to a person who is more responsible, cares about the environment, and appreciates the true values of life. In this film, 5C cinematography techniques are used to strengthen the narrative and provide an immersive visual experience for the audience. The application of 5C techniques such as camera angles, continuity, composition, close-ups and cutting are adjusted to the emotional changes and development of Umar's character as the story progresses. This research digs deeper into how 5C cinematography techniques are used in the Film "Bayang Sang Ayah" to build atmosphere, depict character changes, and convey a strong moral message to the audience. The analysis in this research includes camera angles to depict Umar's emotional changes, continuity to highlight conflict and resolution, composition to strengthen relationships between characters, close-ups to explore Umar's emotional changes, and cutting techniques to maintain story consistency. The results of this research show the application of the 5C technique effectively supports narrative and character development in the context of filmmaking that aims to inspire and teach valuable life values.

Keywords: 5C Cinematography Technique, Short Film, Film Editing



DAFTAR ISI

PENERAPAN TEKNIK 5C SINEMATOGRAFI DALAM FILM “BAYANG SANG AYAH”	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	ii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	iv
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan Penciptaan Karya.....	2
1.3 Manfaat Penciptaan Karya	3
1.3.1 Manfaat Praktis	3
1.3.2 Manfaat Akademis	3
1.4 Ruang Lingkup	3
BAB II	4
LANDASAN TEORI	4
2.1 Film	4
2.2 <i>Editing</i>	6
2.3 Teknik 5C Sinematografi.....	9
2.3.1 Sudut kamera (<i>Camera Angel</i>)	10
2.3.2 Kontinuitas (<i>Continuity</i>)	12
2.3.3 <i>Cutting</i>	13

2.3.4	Komposisi (<i>Composition</i>)	15
2.3.5	<i>Close up</i>	18
2.4	Penerapan Teknik 5C Sinematografi	19
2.5	Penelitian Terdahulu	21
BAB III		25
PEMBAHASAN		25
3.1	Konsep Karya	25
3.3.1	Proses Penciptaan Karya	25
3.2	Desain Produksi.....	27
3.2.1	Proses Pembuatan Program ID.....	27
3.2.2	<i>Logging Picture</i>	31
3.2.3	Spesifikasi Alat	38
3.3	Analisis Hasil Karya.....	39
3.3.1	Analisis Teknik 5C Sinematografi Dalam Pembuatan Film “Bayang Sang Ayah”	40
BAB IV		80
PENUTUP		80
4.1	Kesimpulan.....	80
4.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		86
SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH		87
SURAT SERAH TERIMA KARYA		88
BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME		90
LAMPIRAN		94

DAFTAR GAMBAR

Gambar III. 1 Bars And Tone	27
Gambar III. 2 Logo BSI	28
Gambar III. 3 Opening Bumper	28
Gambar III. 4 Universal Counting Leader	28
Gambar III. 5 Scene 2 Ayah Hendra Makan Bersama Umar	29
Gambar III. 6 Scene 4 Umar Menolong Nirma.....	29
Gambar III. 7 Scene 8 Ayah Memberi Nasihat Kepada Umar	29
Gambar III. 8 Credit Tittle dan Behind The Scene	30
Gambar III. 9 Laptop MSI GF63 Thin 10SC	38
Gambar III. 10 Ayah Hendra Membuka Pintu Kamar Umar	40
Gambar III. 11 Ayah Hendra Membangunkan Umar dan Memberi Nasihat Kepada Umar.....	41
Gambar III. 12 Umar Bangun Tidur.....	41
Gambar III. 13 Ayah Hendra Ingin Pergi dari Kamar Umar	44
Gambar III. 14 Ayah Hendra Menutup Pintu Kamar Umar	44
Gambar III. 15 Umar Sedang Makan Bersama Ayah Hendra	45
Gambar III. 16 Ayah Sedang Memberi Nasihat Kepada Umar	45
Gambar III. 17 Ayah Hendra Sedang Cuci Piring	49
Gambar III. 18 Ayah Hendra Meminta Tolong Kepada Umar Untuk Membelikan Obat	50
Gambar III. 19 Umar Selesai Makan	50
Gambar III. 20 Umar Mendorong Kursi	50
Gambar III. 21 Umar Mencuci Piring	53

Gambar III. 22 Umar Bergegas Pergi Membeli Obat	53
Gambar III. 23 Umar Mengambil Kunci Motor.....	54
Gambar III. 24 Umar Membeli Obat.....	57
Gambar III. 25 Umar Setelah Membeli Obat.....	57
Gambar III. 26 Motor Ojek Online Mogok.....	59
Gambar III. 27 Nirma Sedang Bingung	60
Gambar III. 28 Umar Menawarkan Tumpangan Kepada Nirma.....	62
Gambar III. 29 Umar dan Nirma Pergi Menuju Kantor Nirma.....	62
Gambar III. 30 Nirma Memberikan Kartu Nama Kepada Umar	64
Gambar III. 31 Nirma Menawarkan Bantuan Kepada Umar	65
Gambar III. 32 Umar Menelpon Nirma	67
Gambar III. 33 Umar Menelpon Nirma 2	67
Gambar III. 34 Nirma Melakukan Interview Kepada Umar	70
Gambar III. 35 Umar Sedang Diinterview Oleh Nirma.....	70
Gambar III. 36 Nirma dan Umar Besalaman	70
Gambar III. 37 Ayah Hendra Mendengarkan Curhatan Umar	74
Gambar III. 38 Ayah Hendra Memberi Nasihat Kepada Umar.....	74
Gambar III. 39 Umar Bersiap Menuju Kantor	77

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel II. 2 Logging Picture	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	94
Lampiran 2	94



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya zaman yang semakin canggih membuat sebagian besar anak muda sibuk dengan dunianya sendiri menyebabkan berubahnya pola pikir di masyarakat, sehingga kurangnya sikap peduli terhadap lingkungan sekitar munculnya rasa individualis dan menyebabkan kurangnya rasa peka terhadap lingkungan dan jarang berkomunikasi di lingkungan masyarakat. Tanpa disadari sifat ini akan memunculkan sebuah masalah yang akan dialami oleh orang itu sendiri, maka dari itu peran keluarga terutama orang tua sangat penting untuk mendidik anak tumbuh menjadi seseorang yang berguna di lingkungan masyarakat. Komunikasi keluarga merupakan komunikasi yang tertata melalui aturan budaya atau kebiasaan yang ada dalam keluarga itu sendiri, yang dibentuk oleh orang tua untuk membentuk kepribadian dan pola anak. Walgito (1991) dalam Saniyyah et al. (2021). Karena perkembangan zaman yang membuat anak muda merasa bahwa orang tua mereka tidak bisa mengerti mereka begitupun sebaliknya, dan semakin bertambahnya umur banyak anak muda yang merasa kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang tuanya. Maka dari itu peneliti ingin mengangkat sebuah film mengenai hubungan seorang ayah dan anak laki-laki, dan peran penting sosok ayah dalam kehidupan anaknya.

Dalam sebuah film penyampaian pesan moral dan pengembangan karakter merupakan sebuah kunci untuk menciptakan karya yang mendalam agar memikat penonton. Salah satu aspek yang mempunyai peran penting dalam mencapai hal ini adalah sinematografi, yang meliputi penggunaan teknik-teknik seperti warna, kontras,

komposisi, gerakan kamera, dan kesinambungan. Menurut Zen & Trihanondo (2022) Sinematografi adalah kumpulan gambar yang menggabungkan fotografi visual dengan teknik penyampaian yang berbeda. Sinematografi merupakan elemen penting dalam pembuatan film dan berperan penting dalam menyampaikan cerita kepada penonton. Dalam perkembangan industri film saat ini, sinematografi menjadi semakin penting karena persaingan yang semakin ketat. Film dengan gambar yang menarik dan estetika yang bagus seringkali lebih digemari penonton. Oleh karena itu, penerapan teknik 5C sinematografi dalam pembuatan film menjadi hal yang harus dipertimbangkan oleh para pembuat film dan sinematografer. Namun, meskipun teknik film 5C sinematografi berpotensi meningkatkan kualitas gambar film, penerapannya masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satunya berkaitan dengan terbatasnya sumber daya dan teknologi yang dimiliki para sineas, khususnya di Indonesia.

Selain itu, kurangnya pemahaman mendalam tentang konsep dasar dan prinsip teknik 5C sinematografi juga menjadi kendala dalam penerapannya. Dalam konteks ini, penelitian ini untuk mengkaji bagaimana penerapan teknik 5C sinematografi dalam Film “Bayang Sang Ayah” serta menggali potensi dan tantangan yang dihadapi dalam penerapannya.

1.2 Tujuan Penciptaan Karya

1. Untuk mengetahui penerapan teknik 5C sinematografi dalam Film “Bayang Sang Ayah”.
2. Untuk mengeksplorasi potensi dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknik 5C sinematografi dalam Film “Bayang Sang Ayah”.

1.3 Manfaat Penciptaan Karya

1.3.1 Manfaat Praktis

1. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan teknik 5C sinematografi dalam film.
2. Meningkatkan kualitas visual sebuah film melalui penerapan teknik 5C sinematografi.

1.3.2 Manfaat Akademis

1. Menambah referensi dalam bidang sinematografi, khususnya dalam penerapan teknik 5C (*camera angle, continuity, cutting, close-up, composition*).
2. Mengembangkan referensi penerapan teknik 5C sinematografi dalam proses produksi film.

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan menganalisis penerapan teknik 5C sinematografi dalam proses produksi film drama televisi “Bayang Sang Ayah”.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Sebagai sebuah karya budaya populer, film memegang peranan penting dalam kehidupan modern. Film tidak hanya menjadi sarana hiburan saja, namun juga merupakan sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada penontonnya. Menurut Permatasari & Widisanti dalam Azizah & Rahayu Z (2023), film merupakan wadah yang penuh dengan ideologi dan hegemoni, di sini ideologi tersebut dapat dihidupkan secara halus namun efektif melalui narasi dan gambar yang disajikan. Dalam setiap episode dan dialog, pesan tersembunyi seringkali mencerminkan pandangan dan kepentingan kelompok berkuasa atau dominan dalam masyarakat.

Menurut Ulya & Rezaian, (2022) Film mengandung wacana yang menuntut rasa hormat dari penontonnya dan memaksa penontonnya untuk menafsirkan dan memahami pesan sesuai dengan budaya dan ideologi yang melatarbelakanginya. Oleh karena itu, menurut Saktigamawijaya & Prathisara (2023) penonton bukan hanya sekedar konsumen, namun juga pekerja aktif dalam proses penciptaan makna film. Ada berbagai jenis film, masing-masing menawarkan cara unik untuk menceritakan sebuah kisah dan menggerakkan penontonnya. Misalnya, menurut Kumara & Maulianza, (2024) film drama sering kali berfokus pada konflik emosional dan pengembangan karakter serta memberikan pengalaman material yang mengarah pada ekspresi diri. Film komedi secara halus menggunakan humor untuk menghibur dan memberikan kritik sosial. Setiap genre memiliki gaya dan teknik sinematografi yang

berbeda, namun semuanya berkontribusi dalam mengubah persepsi dan pemahaman penonton terhadap dunia di sekitar mereka. Sebagai sebuah genre, film yang bersifat hiburan dan pendidikan sosial bagi anak-anak tidak lepas dari ideologi suatu kelompok tertentu. Genre ini dengan segala pesan moral dan pendidikannya seringkali bertujuan untuk mengubah karakter dan nilai-nilai penontonnya, terutama anak-anak dan remaja. (Widya & Hariyanto, 2022)

Dalam konteks ini, pemilihan teknik sinematografi 5C menjadi sangat penting dalam menunjang pesan dan tujuan film untuk mengubah karakter. Menurut Julyanto, (2023) Sudut kamera digunakan untuk menekankan karakter utama dan perubahan emosi karakter utama, sehingga penonton dapat merasakan emosi dan perubahan karakter. Menurut Rizky et al. (2023) Kontinuitas menjadikan cerita koheren dan mudah diikuti, memungkinkan penonton fokus pada pesan moral tanpa terganggu oleh perbedaan. Menurut Nugraha, (2024) Dalam komposisi digunakan untuk menekankan hubungan antar tokoh dan menunjukkan interaksi dasar yang mendukung tema pendidikan. Bagian akhir menekankan emosi cerita, memungkinkan penonton melihat dan merasakan emosi yang lebih dalam dari karakternya. Pengeditan yang baik akan meningkatkan nada dan dampak film, membuat cerita lebih menarik dan mudah dicerna oleh penonton. Dengan demikian, teknik sinematografi 5C tidak hanya meningkatkan kualitas visual film, namun juga memperkuat penyampaian pesan moral dan edukasi yang perlu disampaikan. (Ahmad Fakhur Rozi, 2021)

Menurut Amelia & Sikumbang, (2024) Film bergenre edukasi ini mengangkat tema kebaikan, kejujuran, ketekunan dan nilai-nilai kebaikan lainnya yang dianggap penting dalam mengubah watak dan watak anak. Melalui kisah-kisah inspiratif dan teladan, film-film ini mencoba mengajarkan pentingnya hidup dan berperilaku baik

dalam kehidupan sehari-hari. Film pendidikan moral untuk anak-anak di negeri ini seringkali menyentuh isu-isu sosial seperti pentingnya toleransi, kerjasama dan menghargai perbedaan. (a. Ratna S. Hutahur, 2020)

Dengan menggunakan unsur konstruktif dan motivasi, film edukasi untuk anak Indonesia tidak hanya sekedar hiburan, namun juga memberikan edukasi berharga yang dapat diterapkan dalam kehidupan. (Makkiyah & Mundiri, 2019) Oleh karena itu, memahami genre film ini dari perspektif ideologis akan membantu untuk lebih memahami bagaimana media dapat mempengaruhi dan mencerminkan fungsi sosial dan moral masyarakat. (Widya & Hariyanto, 2022) Film pendidikan membawa pesan yang baik dan merupakan cara yang baik untuk mengembangkan generasi muda yang berakarakter, berakarakter, dan berintegritas.

2.2 *Editing*

Dalam dunia perfilman, Film pendek “*Sortie de ’usine*” karya Louis Lumière dan Auguste Lumière (Lumière Bersaudara) dari perancis pada tahun 1895 merupakan sejarah audio visual dunia, karena pada film ini *editing* belum menjadi bagian dari proses pembuatan film, dikarenakan film-film Lumiere hanya terdiri dari *single shot*. (Setyawan, 2015) Seiring berkembangnya zaman ada istilah *dekupase* dan *montase* yang menjadi filosofi dasar editing sebuah film. Menurut Setyawan, (2015) *Dekupase* berasal dari kata *Decoupage* (bahasa Perancis *Découper : to cut up*) atau pemisahan atau pemecahan. Menurut Dr. J.M. Peters dalam bukunya *Montage Bij Film En Televisie*, *dekupase* adalah proses penyuntingan yang melakukan pemisahan atau pemecahan gambar pada sebuah pengambilan gambar (*shot*) dan melakukan pemisahan gerakan melalui berbagai pengambilan gambar (*angle*). *Montase* berasal dari kata *Montage* (bahasa perancis *Monter : menyusun, mengatur, membangun*).

Montase dapat diartikan sebagai proses penyuntingan dengan melakukan perangkaian *shot-shot*, penyatuan atau penggabungan adegan-adegan. (Setyawan, 2015)

Peran *editor* sangatlah penting dan kompleks. *Editor* bertindak menggabungkan bingkai-bingkai tersebut menjadi sebuah film utuh yang dapat dilihat oleh mata dan menghubungkan banyak bagian dalam film tersebut. (Naufal & Suhendra, 2023). Mengedit membutuhkan keterampilan dan kreativitas yang tinggi, serta pemahaman mendalam tentang cerita yang ingin disampaikan. Pasca produksi adalah bagian pengeditan dimana peneliti dapat menempatkan dan mengedit gambar. Prosesnya melibatkan banyak langkah berbeda, mulai dari memilih gambar yang tepat hingga urutan pengeditan untuk menciptakan plot yang koheren. Peters (1980) dalam Deddy (2022).

Berikut ada beberapa jenis editing menurut (Setyawan, 2015)

1. *Editing* Kontinuiti

Editing kontinuiti terdiri dari penyambungan yang pas, dimana *action* yang berkesinambungan mengalir dari satu shot ke shot yang lain, dan beberapa *cut away*, dimana *action* yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari *shot* sebelumnya. Pada saat *action* berkesinambung, gerakan, posisi dan arah pandang para pemain harus klop pada semua *shot* yang dirangkum bersama. Khusus untuk pengambilan/penyambungan gambar dari *shot* yang luas ke *shot* yang lebih dekat maka posisi pemain, gerakan badannya dan arah pandangannya harus ditiru sepersis mungkin.

Suatu penyambungan yang tidak pas/klop yang disebabkan oleh perbedaan pada posisi badan atau pertukaran arah pandang, akan mengakibatkan *jump-cut*. *Shot-shot cut away* sebaiknya dijelaskan kalau *shot*

tersebut merupakan bagian dari *long shot* asli dan kemudian bergerak keluar frame, ketika kamera bergerak untuk mengambil gambar pemain-pemain utama.

2. *Editing* Kompilasi

Film berita dan film dokumenter seperti laporan, analisa, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya dalam menyusun gambar digunakan editing kompilasi karena sifat *snap shot* yang mengasyikan dari informasi visual. Penyuntingan kompilasi hanya memberikan sedikit saja permasalahan atas pengklopan gambar, karena *shot-shot* tunggal mendapatkan ilustrasi apa yang terdengar dan tidak perlu adanya keterkaitan secara visual satu sama lain. Semua teori editing dalam buku dapat saja dilanggar jika narasi dapat dimengerti dan menyajikan cerita yang masuk akal.

3. *Editing* Kontinuiti dan Kompilasi

Film-film yang menggunakan editing kontinuiti boleh juga sesekali menggunakan gaya editing kompilasi, seperti serangkaian *long shot* introduksi, sebuah sequence editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian *shot* yang tidak saling berkait untuk memberikan impresi, bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa. Film-film kompilasi boleh menggunakan editing kontinuiti dimana sequence dari sejumlah *shot* digunakan untuk menggambarkan suatu bagian dari cerita. *Editing* kontinuiti harus digunakan pada film kompilasi dimana dua *shot* atau lebih dari *shot* yang berurutan memerlukan pengklopan action.

Editing adalah proses mengkaji film sepanjang sejarah melalui serangkaian klip video untuk ditafsirkan dan diungkapkan oleh penonton. (Naufal & Suhendra,

2023) Pada titik ini, *editor* berperan sebagai narator tak kasat mata dan membawa penonton pada perjalanan emosional dan visual. Menurut Susiloningtyas, (2021) Setiap gambar dan transisi memiliki tujuan tertentu, misalnya memfokuskan pemirsa, menciptakan ketegangan, atau memberikan informasi tambahan untuk memahami cerita. Pengeditan juga mencakup penyesuaian warna, pencahayaan, dan suara sehingga setiap adegan dan suara cocok dan mendukung film. Di sinilah film benar-benar mulai terbentuk dan visi sutradara menjadi nyata, Menurut Akbar et al. (2020) *Editor* yang terampil dapat mengubah bahan mentah menjadi karya seni jadi, menyampaikan pesan dan emosi dengan cara yang tidak pernah dibayangkan. Menurut Naufal & Suhendra, (2023) Dalam konteks ini, pasca produksi bukan tentang menggabungkan gambar dengan cara yang logis, namun tentang menciptakan pengalaman yang kaya dan bermakna bagi pemirsa. Setiap keputusan yang diambil di ruang penyuntingan berkontribusi pada keseluruhan nuansa film. Hal ini menjadikannya alat yang tidak hanya menghibur, namun juga memotivasi, memberi inspirasi, dan menggugah pikiran.

Oleh karena itu, peran *editor* dalam proses pembuatan film sangat penting dalam menentukan arah kreatif dan memastikan bahwa cerita yang disampaikan dapat dinikmati oleh penonton dari berbagai latar belakang. Pengeditan yang baik adalah dasar dari setiap film yang sukses dan menggabungkan banyak elemen berbeda dengan cara yang lengkap dan kuat.

2.3 Teknik 5C Sinematografi

Menurut Zen & Trihanondo (2022), sinematografi adalah kumpulan gambar yang menggabungkan fotografi video dengan berbagai teknik penyiaran. Setiap karya sinematik mempunyai tujuan menceritakan sebuah kisah. Dalam perkembangan

industri film saat ini, pentingnya sinema semakin meningkat karena ketatnya persaingan. Film dengan visual bagus dan pemandangan indah biasanya banyak digemari penonton. Menurut Joseph V Mascelli Dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* yang terbit di British Library tahun 2010 menguraikan 5C sinematografi yaitu *Camera Angle*, *Continuity*, *Cutting*, *Composition* dan *Close Up*. (Permata, 2023).

2.3.1 Sudut kamera (Camera Angel)

Sudut kamera adalah sudut pandang yang mewakili penonton. Gambar yang bagus membuat plot lebih menarik, jadi perhatian khusus harus diberikan pada perspektif kamera yang bagus. (Nugraha, 2024) Perspektif Kamera dapat diartikan sebagai mata pengamat. Merupakan elemen penting dalam sinematografi yang menentukan bagaimana penonton melihat dan merasakan apa yang ditampilkan dalam film. Sudut yang berbeda *eye-level* (sejajar mata), *high angle* (sudut tinggi), *low angle* (sudut rendah), *bird's eye view* (sudut pandang burung), *frog eye view* (sudut pandang cacing) digunakan untuk menciptakan efek visual yang berbeda. Misalnya, sudut yang tinggi membuat karakter terlihat lemah, sedangkan sudut yang rendah membuat karakter terlihat dominan. Sudut kamera membantu menceritakan kisah, menangkap emosi, dan menciptakan suasana, sehingga memberikan pengalaman yang kuat dan mendalam kepada pemirsa. (Permata, 2023).

Berikut adalah beberapa Teknik sudut pengambilan gambar menurut Sitorus & Simbolon, (2019)

1. *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar normal disebut juga *Eye Level*, yaitu sejajar dengan mata objek. Biasanya angle ini digunakan untuk video orang. Dalam fotografi perjalanan, sudut ini terkadang biasa digunakan dalam video yang dibuat untuk menangkap aktivitas manusia, tekstur kota, atau interaksi dengan lingkungan.

2. *High Angle*

Sudut tinggi untuk lebih mewakili lebar elemen pendukung suatu objek dalam sebuah bingkai. Kesan yang didapat ketika menggunakan sudut pemotretan foto ini memberikan kesan kecil terhadap objek video. Menggunakan foto high angle juga dapat menghasilkan video yang berbeda-beda. Misalnya saat membuat video pasar yang ramai, jalanan, atau lalu lintas di sungai.

3. *Low Angle*

Low Angle adalah teknik pengambilan gambar dimana kamera diletakkan secara horizontal lebih rendah dari subjek yang akan difoto. Bidikan *low angle* biasanya digunakan untuk memberikan kesan lebih kuat, bertenaga, kokoh, dan superior, misalnya bangunan tampak megah dan kokoh, atau orang tampak berwibawa.

4. *Bird's Eye View*

Sudut pengambilan gambar ini menyampaikan kesan keseluruhan yang mirip dengan burung dalam video yang direkam. Cuplikan dari sudut ini digunakan untuk merekam video atau menampilkan pemandangan suatu area atau kota.

5. *Frog eye view*

Frog-Eye adalah bidikan sudut rendah dimana kamera ditempatkan sejajar dengan tanah/pangkalan. Biasanya digunakan untuk memotret objek yang berada di atas permukaan tanah, atau untuk memberi kesan ketinggian pada saat levitasi atau jump-shot.

2.3.2 **Kontinuitas (*Continuity*)**

Dalam sinematografi, kontinuitas merupakan prinsip yang menjamin dan menghubungkan gambar dan adegan dalam sebuah film. Artinya, hal-hal seperti posisi aktor, pencahayaan, produk, dan latar tetap konsisten di antara pengambilan gambar sehingga tidak ada perubahan yang mengalihkan perhatian penonton. Kontinuitas membantu menciptakan transisi yang mulus antar karakter, menjaga cerita tetap konsisten dan mudah diikuti. Dengan menjaga kesinambungan, pembuat film membiarkan penonton terlibat dalam cerita tanpa terganggu oleh kesalahan atau kurangnya kontak mata. (Donny Trihanondo; Adrian Permana Zein; Fahreza;, 2023).

Continuity adalah kontinuitas dari sambungan shot-shot yang dapat melengkapi isi cerita maupun karya visual. Ada 5 faktor yang mempengaruhi continuity menurut (Lestari & Relawati, 2020) dalam (Nugraha, 2024), yaitu:

4. Content Continuity, yaitu kesinambungan gambar pada isi cerita yang terangkum dalam sambungan berbagai shot.
5. Movement Continuity, Kontinuitas gambar dalam gerakan yang terkonstruksi atau terjadi secara spontan (alami).
6. 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.

7. 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).
8. Dialogue Continuity, Kesinambungan dialog yang dicapai dalam dialog para aktor sesuai dengan syarat cerita dan logika visual (kebutuhan gambar yang sesuai dengan naskah).

2.3.3 *Cutting*

Cutting dalam bahasa Indonesia adalah pemotongan, yang artinya memotong setiap *scene* yang ada pada sebuah film. Tujuan dari *cutting* ini untuk menghilangkan adegan-adegan tertentu yang tidak ada dalam film sehingga membuat film terlihat lebih realistis dan menyenangkan untuk ditonton. Menurut Setyawan, (2015) ada 3 tanda untuk *cutting* yaitu *cutting* pada *action*/gerakan, *cutting* pada reaksi, dan *cutting* pada suara. Banyak sekali contoh jenis pemotongan pada film seperti *Standard Cut*, *Jump cut*, *L Cut*, *J Cut*, *Cut On Action*, *Crossfade Cut*. *Cutting* merupakan proses memilih, dan menyusun *shot* menjadi sebuah adegan cerita yang utuh. (David et al., 2022)

1. *Standard Cut*

Teknik ini berguna untuk mengatur tempo dan mengontrol aliran cerita dengan memilih momen yang tepat untuk melakukan transisi tetapi tetap menjaga continuity cerita. (ArtodiPro, 2023)

2. *Jump Cut*

Suatu pergantian shot dimana kesinambungan waktunya terputus karena loncatan dari satu shot ke shot berikutnya yang berbeda waktunya. (Nugraha, 2024)

3. *L Cut*

Ada banyak sekali jenis cutting/potongan pada sebuah gambar untuk memberikan kesan natural pada sebuah film, salah satunya adalah *L-cut*. *L-cut* ini juga bukan hanya merupakan memotong sebuah gambar, namun audio yang ada pada film/scene tersebut juga dipotong. (David et al., 2022)

4. *J Cut*

Selain *L-cut* ada juga *J-cut*. *J-cut* ini juga bukan hanya merupakan memotong sebuah gambar, namun audio yang ada pada film/scene tersebut juga dipotong. (David et al., 2022)

5. *Wipe*

Teknik ini dianggap perpaduan antara *cut* dan *dissolve* tetapi dilakukan dengan cepat sehingga bisa terlihat 2 gambar pada layar sekaligus dan biasanya berbentuk zigzag, spiral, dan bergerak secara diagonal atau horizontal di layar untuk mengganti *shot* sebelumnya dengan *shot* baru. (Murti, 2021)

6. *Fade*

Fade adalah perpindahan melalui perubahan gradasi dari *shot* yang gelap menjadi *shot* yang solid. Teknik ini biasanya digunakan untuk memulai film, pergantian hari, dan pergantian lokasi. (Murti, 2021)

7. *Cut On Action*

Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan lebih jelas kegiatan yang dilakukan oleh pemeran. (ArtodiPro, 2023)

8. *Crossfade Cut*

Serangkaian shot yang memperlihatkan dua peristiwa atau lebih pada lokasi yang berbeda secara bergantian. Pada umumnya digunakan pada adegan yang berlangsung secara simultan. Memberikan informasi cerita dibeberapa tempat sekaligus dalam waktu yang relatif bersamaan. (Fauzzi et al., 2019)

2.3.4 **Komposisi (*Composition*)**

Secara umum, komposisi merupakan bagian penting dari media visual, misalnya saja film. Komposisi sendiri berasal dari kata latin yaitu “*componere*” yang artinya “menempatkan secara bersamasama”. Tujuan komposisi dalam film adalah untuk memberikan efek visual yang serupa namun berbeda seperti contohnya: *Pattern, Over Shoulder, Leading Line, Lead Room, Rule of Third, Tipe Center, figure to ground* dan *Diagonal depth*. Gunanya untuk memberikan kesan baik dan nyaman saat menonton film. (David et al., 2022)

1. *Pattern*

Teknik Sinematografi *Pattern* dalam pengambilan gambar selalu melihat pada perulangan bentuk, garis, warna, benda atau obyek apapun, dan perulangannya mungkin dalam format yang teratur maupun sedikit tidak teratur dengan mempertimbangkan keindahan. (Anjaya & Deli, 2020)

2. *Over Shoulder*

Teknik ini dilakukan untuk kondisi dua subjek tetapi pengambilan gambar dilakukan dari balik bahu lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis. (Permata, 2023: 26) dalam (Dheviyani & Manesah, 2024)

3. *Leading Line*

Teknik Sinematografi *Leading Line* pada umumnya adalah garis imajiner yang menuntun mata kita untuk melihat ke fokus dalam suatu gambar (*point of interest*). Garis-garis tersebut bisa berupa jalan, sungai, atau pagar. Teknik ini dapat menggunakan berbagai macam garis seperti lengkung, lurus, zig zag, atau radial. Tidak ada aturan khusus terhadap garis apa saja yang bisa digunakan dalam komposisi ini. (Anjaya & Deli, 2020)

4. *Lead Room*

Teknik Sinematografi *Lead Room* Atau *Lead Space*. Yang dimaksud dengan *Lead Room* adalah titik yang dilihat seorang aktor dalam film dan posisi ruang ini berada di depan atau dihadapan objek. Jika, seorang objek melihat frame kiri, maka objek harus ditempatkan pada frame sebelah kanan begitu juga sebaliknya. Hal ini dapat membuat framing menjadi nyaman karena subjek sedang melihat ruang terbuka didepannya. (Anjaya & Deli, 2020)

5. *Rule of Third*

Aturan sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*poin of interest*). Ada beberapa cara untuk menentukan *poin of interest*. Dengan kata lain: Membuat garis imajiner untuk membagi layar menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal. Fokusnya adalah pada perpotongan

garis imajiner ini. Pastikan objek yang menjadi pusat perhatian berada pada dua titik, atau bahkan pada titik ketiganya. Untuk hasil yang lebih baik, jangan hanya berpegang pada teori ini. Karena masih banyak variasi lain dari teori point-of-interest untuk menyorot objek. (Yekti Herlina, 2007) dalam (Nugraha, 2024)

6. *Tipe Center*

Tipe Center dalam sebuah komposisi adalah meletakkan tokoh/objek pada suatu film berada di tengah-tengah frame kamera atau layar. Tipe Center pada film pendek Introvert dimaksudkan untuk menjadikan suatu tokoh/objek menjadi POI (Point Of Interest) atau fokus utama dalam suatu scene. (Donny Trihanondo; Adrian Permana Zein; Fahreza;, 2023)

7. *Figure to ground*

Teknik Sinematografi Figure To Ground ini dalam proses pengambilan gambar selalu memfokuskan pada objek tengah dan latar belakang dengan mementingkan kontras agar selalu menarik perhatian mata. (Anjaya & Deli, 2020)

8. *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, 2023)

2.3.5 *Close up*

Close up merupakan sebuah teknik *shot* sinematografi yang ada pada sebuah film, tujuannya adalah untuk menggambarkan ekspresi/emosi seseorang sedemikian rupa sehingga terkesan natural sehingga penonton dapat menikmati film yang ditontonnya. *Close up* ini banyak digunakan baik dalam produksi film pendek maupun film panjang. *Close up* ini juga tujuannya dibuat agar setiap *scene* yang di *shot* tidak terlalu monoton. *Close up* juga dibagi menjadi beberapa jenis lagi, yaitu *medium close up*, *big close up*, dan *extreme close up*. (David et al., 2022).

1. *Medium Close Up*

Kadang-kadang disebut “*two button*” karena potongan rangka bawah yang ketat di bagian dada, kira-kira di tempat Anda akan melihat dua kancing teratas pada kemeja. Pastinya memotong di atas sendi siku. Sesuaikan sedikit bingkai bawah untuk pria atau wanita, tergantung kostum yang terlihat jelas oleh mata, seperti emosi, gaya rambut dan warna, riasan, dll. (Christopher2009:17) dalam (Dheviyani & Manesah, 2024).

2. *Big Close Up*

Wajah manusia mengambil sebanyak mungkin bingkai dan tetap memperlihatkan ciri-ciri utama mata, hidung dan mulut, serta bagian dalam dan luar. Dalam bidikan intim seperti ini, penonton melihat langsung ke subjeknya, karena setiap detail wajah terlihat jelas dan gerakan atau ekspresi wajah harus halus. Sedikit gerakan kepala diperbolehkan sebelum subjek menghilang dari bingkai. (Christopher2009:19) dalam (Dheviyani & Manesah, 2024)

3. *Extreme Close Up*

Framing mendukung salah satu aspek subjek, seperti mata, mulut, telinga, atau tangan. Karena kurangnya referensi terhadap lingkungan sekitar, penonton tidak mempunyai konteks untuk menempatkan detail bagian tubuh ini, sehingga pemahaman akan datang dari bagaimana dan kapan bidikan ini diedit ke dalam gambar. Mungkin membantu jika subjek yang detail tubuhnya ditampilkan di ECU pertama ditampilkan dalam tampilan yang lebih detail. luas, sehingga konteks untuk audiens dapat ditetapkan. (Chrishtopher2009:19) dalam (Dheviyani & Manesah, 2024)

2.4 Penerapan Teknik 5C Sinematografi

Perkembangan zaman yang semakin kompleks mempengaruhi cara berpikir masyarakat, khususnya generasi muda. Menurut Wilhemus, (2019) Gaya hidup duniawi sendiri menyebabkan pengabaian terhadap lingkungan, individualisme, dan kurangnya pemahaman terhadap lingkungan dan komunikasi dalam masyarakat. Menurut Awaluddin, (2019) Peran keluarga khususnya orang tua sangat penting dalam membesarkan anak menjadi individu yang berguna bagi masyarakat. Komunikasi dalam keluarga sangatlah penting dan mencerminkan kepribadian dan pemikiran anak. Dalam hal ini, film memberikan sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan moral dan mengembangkan karakter (Wijaya, 2019). Kunci untuk mencapai hal ini adalah sinematografi, yang menggunakan teknik seperti warna, kontras, komposisi, pergerakan kamera, dan kontinuitas. Sinematografi merupakan bagian penting dalam proses pembuatan film dan berperan penting dalam menyampaikan cerita kepada penonton (Rukminingtyas & Ratri, 2022).

Penggunaan teknik sinematografi 5C dalam pembuatan film merupakan hal yang harus diingat oleh para pembuat film dan sinematografer. Meskipun teknologi 5C dapat meningkatkan kualitas gambar film, namun masih banyak permasalahan dalam penggunaannya. Keterbatasan sumber daya dan teknologi, serta kurangnya pemahaman mendalam terhadap prinsip dasar sinema 5C menjadi kendala dalam penerapannya (Donny Trihanondo; Adrian Permana Zein; Fahreza;, 2023). Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap penerapan 5C sinematografi pada Film “Bayang Sang Ayah” serta mengungkap peluang dan tantangan dalam penerapannya. Peneliti yakin ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan industri film Indonesia dan pemahaman kembali akan pentingnya teknologi film dalam produksi film.

Penggunaan teknik sinematografi 5C pada Film “Bayang Sang Ayah” mendukung dalam menyampaikan cerita dan emosi yang ingin ditekankan. Sudut kamera digunakan untuk menyoroti perubahan emosi Umar, misalnya sudut rendah digunakan di awal cerita untuk menunjukkan kelemahannya, dan sudut tinggi digunakan untuk menunjukkan perkembangan kekuatannya seiring berjalannya cerita. Kontinuitas menjaga cerita tetap mengalir dan memastikan setiap episode mengalir lancar tanpa mengganggu penonton. Composition digunakan untuk mengembangkan hubungan antar karakter dan ditempatkan secara cermat untuk menyoroti interaksi penting antara Umar dan ayahnya. *Close-up* menunjukkan ekspresi wajah yang dalam dan detail emosional, memungkinkan pemirsa merasakan transformasi batin Umar. *Cutting* yang baik meningkatkan ritme dan dampak cerita, menjadikan alur cerita menarik dan mudah diikuti. Dengan menggunakan teknik 5C, Film “Bayang Sang Ayah” berhasil menciptakan pengalaman menonton yang kuat dan bertenaga dengan

mengubah karakter dan nilai-nilai kehidupan serta mengedepankan pesan perilaku keluarga yang baik.

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel II. 1 Penelitian Terdahulu

Nama/Universitas	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
Nurrizky Adi Taruna, Teddy Ageng Maulana, Ranti Rachmawati Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom	Penerapan Teknik 5C Sinematografi dalam Film Pendek Secerach Harapan Untuk Sang Ibu	Peneliti mendapatkan jawaban dari penelitian ini adalah penerapan teknik 5C sinematografi pada film.	Perbedaan dalam penelitian ini dan peneliti adalah objek penelitian pada film yang berbeda.
Muhammad Refi Fahreza, Donny Trihanondo, dan Adrian Permana Zen Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom	Proses Penciptaan Karya Film Pendek <i>Introvert</i> dengan Penggunaan Teknik 5C Cinematography	Peneliti mendapatkan jawaban dari penelitian ini adalah penerapan teknik 5C sinematografi pada film.	Perbedaan dalam penelitian ini dan peneliti adalah objek penelitian pada film yang berbeda.
Andi Anugrah Salim, Universitas Dinamika	<i>Editing</i> dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Berjudul “Delila” dengan Penerapan <i>Cutting</i> Kontruksi Dramatis	Peneliti mendapatkan jawaban dari penelitian ini adalah penerapan teknik <i>Cutting</i> dalam <i>editing</i> film pendek.	Perbedaan dalam penelitian ini dan peneliti adalah lebih mendetail tentang penerapan teknik <i>cutting</i> untuk mendapatkan aspek dramatis.
Yudhi David Ricardo Panjaitan, dan Nafisatul Hasanah, Universitas Internasional Batam	Analisa Teknik Sinematografi Pada Film <i>Parasite</i>	Peneliti mendapatkan jawaban dari penelitian ini adalah penerapan teknik 5c	Perbedaan dalam penelitian ini dan peneliti adalah objek penelitian pada film yang berbeda.

		sinematografi pada film.	
Lorena Ayu Indah Permata, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	Analisis Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi Dalam Film 6/45 : <i>LOTTERY LANDING ON YOU</i>	Peneliti mendapatkan jawaban dari penelitian ini adalah penerapan teknik pengambilan gambar pada film.	Perbedaan dalam penelitian ini dan peneliti adalah lebih mendetail tentang penerapan teknik pengambilan gambar atau <i>camera angel</i> .

Sumber: Analisa peneliti 2024

Penelitian terdahulu tentang penerapan teknik sinematografi 5C dalam pembuatan film pendek telah memberikan berbagai wawasan yang berharga. Beberapa penelitian tersebut mencakup berbagai aspek sinematografi dan teknik *editing* yang berbeda, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknik-teknik ini dapat digunakan untuk mencapai efek naratif dan emosional yang diinginkan dalam film.

Penelitian ini mengkaji penerapan teknik 5C sinematografi dalam film pendek "Secercah Harapan Untuk Sang Ibu" (dalam penelitian) dan menemukan bahwa teknik 5C sangat efektif dalam menyampaikan narasi dan emosi dalam film. Ada pula film pendek "*Introvert*" dengan penggunaan teknik 5C sinematografi. Hasilnya menunjukkan bahwa teknik 5C membantu dalam mengekspresikan tema dan karakter dengan cara yang mendalam dan signifikan. Penelitian oleh Yudhi David Ricardo Panjaitan dan Nafisatul Hasanah di Universitas Internasional Batam (pakai tahun) mengkaji teknik sinematografi dalam film "*Parasite*," dan menemukan bahwa penggunaan teknik 5C secara efektif dapat memperkuat narasi dan menciptakan

pengalaman visual yang mendalam. Perbedaan utama ketiga penelitian tersebut terletak pada objek penelitian yang berbeda.

Ada juga penelitian yang mendetailkan penerapan teknik *cutting* dalam *editing* film pendek "Delila" untuk mendapatkan aspek dramatis. Penelitian ini lebih fokus pada satu elemen spesifik dari teknik 5C, yaitu *cutting*, dan menunjukkan bagaimana pemotongan yang tepat dapat meningkatkan dramatisasi dalam film. Ini memberikan wawasan yang lebih spesifik mengenai teknik *cutting* dibandingkan penelitian yang lebih umum tentang 5C. Lorena Ayu Indah Permata dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau fokus pada analisis teknik pengambilan gambar dalam film, dengan hasil yang menegaskan pentingnya penerapan teknik pengambilan gambar atau *camera angle* untuk mendetailkan dan memperkaya visual *storytelling*. Meskipun objek penelitian berbeda, kedua penelitian ini menyepakati bahwa penerapan teknik 5C sinematografi berperan penting dalam meningkatkan kualitas visual dan mendukung narasi film secara keseluruhan.

Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan teknik 5C sinematografi (*camera angle, continuity, cutting, close up, composition*) sangat efektif dalam mendukung narasi dan pengembangan karakter dalam film pendek. Setiap teknik memiliki kontribusi unik dalam memperkuat visual dan emosi, dari pemilihan sudut kamera yang tepat hingga pemotongan yang dramatis dan penggunaan warna yang mendalam. Meskipun objek film dalam penelitian-penelitian ini berbeda, hasilnya konsisten menunjukkan bahwa teknik 5C dapat secara signifikan meningkatkan kualitas visual dan naratif film pendek. Dengan memahami dan mengaplikasikan temuan dari penelitian-penelitian ini, pembuat film dapat lebih efektif dalam menggunakan teknik sinematografi untuk mencapai efek yang

diinginkan dan menyampaikan cerita mereka dengan cara yang lebih menarik dan mendalam.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Konsep Karya

3.3.1 Proses Penciptaan Karya

1. Konsep Kreatif

Dalam pembuatan film pendek, peran *editor* sangat penting dalam memastikan cerita diceritakan dengan cara yang paling efektif dan berdampak. Film “Bayang Sang Ayah” bercerita tentang transformasi seorang pemuda yang dididik oleh ayahnya. *Editor* harus mampu menangkap esensi perubahan karakter tersebut dan menyampaikannya secara visual dengan menggunakan teknik sinematografi yang mendukung cerita. Peneliti bertujuan untuk menciptakan alur cerita yang emosional, menggunakan teknik 5C sinematografi untuk meningkatkan *transformasi* karakter Umar. Setiap penyuntingan, transisi, dan efek visual harus mendukung perkembangan karakter dan nilai moral yang ingin disampaikan film.

2. Konsep Pra Produksi

Pra Produksi adalah tahapan awal yang paling penting, sebab keberhasilan tahapan selanjutnya tergantung dari kesiapan dan kematangan pada tahap ini. Maka dari itu tahap pra produksi adalah tahapan yang paling penting walaupun sebagai *editor* tidak banyak yang dilakukan dan baru melakukan tugasnya pada tahap pasca produksi, tetapi pada tahap ini peneliti berpartisipasi dengan kru

melakukan *brainstroming* mulai dari naskah, skrip, *shotlist*, riset lokasi, serta konsep visual *audio* yang akan ditentukan. Dalam proses pra produksi peneliti melakukan beberapa persiapan diantaranya menyiapkan Laptop untuk *editing*, software multimedia seperti Adobe Premiere Pro 2020.

Selain itu *editor* bekerja sama dengan sutradara untuk memahami visi dan arah kreatif film. Diskusi *shot list* dilakukan untuk memastikan bahwa setiap elemen sinematik akan mendukung pengembangan cerita dan karakter. Melalui penggunaan teknik 5C sinematografi, seperti pemilihan *camera angle* yang tepat untuk menyoroti emosi dan dinamika karakter, serta menjaga *continuity* untuk memastikan alur cerita yang konsisten. *Composition* direncanakan dengan cermat untuk memperkuat hubungan visual antara karakter, sementara *close-up* digunakan untuk menampilkan detail emosional yang mendalam. Kolaborasi ini memastikan bahwa setiap aspek sinematografi bekerja harmonis untuk menciptakan pengalaman film yang koheren dan memikat.

3. Konsep Pasca Produksi

Pada saat pasca produksi adalah tahap krusial di mana semua elemen film digabungkan menjadi karya yang utuh dan memukau. Pada fase ini, *editor* bekerja intensif dengan materi yang telah diambil selama produksi, menerapkan teknik 5C sinematografi *camera angle*, *continuity*, *composition*, *close-up*, dan *cutting* untuk memastikan setiap adegan terhubung dengan lancar dan mendukung narasi cerita. *Editor* bertindak sebagai narator tak kasat mata,

mengatur ritme dan alur film melalui pemilihan dan pengaturan ulang *shot*, transisi, dan efek yang tepat. Dengan pendekatan yang teliti dan kreatif, *editor* memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya memenuhi visi sutradara, tetapi juga memberikan pengalaman menonton yang mendalam dan berkesan bagi penonton.

3.2 Desain Produksi

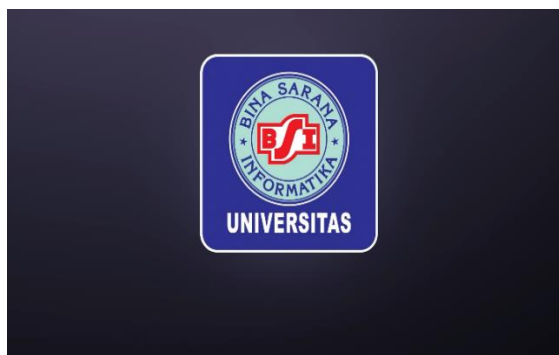
3.2.1 Proses Pembuatan Program ID

Produksi	: Pentas Bumi	Produser	: Wisnu Riyan
Project title	: Bayang Sang Ayah	Sutradara	: Intan Cahyani
Durasi	: 9 Menit	Editor	: Robbi Waluya



Gambar III. 1 *Bars And Tone*

Logo BSI



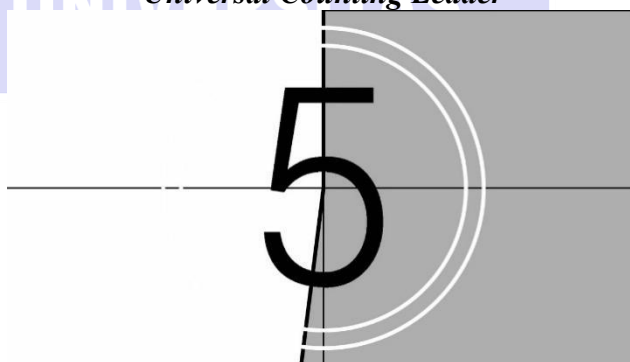
Gambar III. 2 Logo BSI

Opening Bumper



Gambar III. 3 *Opening Bumper*

Universal Counting Leader



Gambar III. 4 *Universal Counting Leader*

Isi Konten



Gambar III. 5 *Scene 2* Ayah Hendra Makan Bersama Umar

Isi Konten



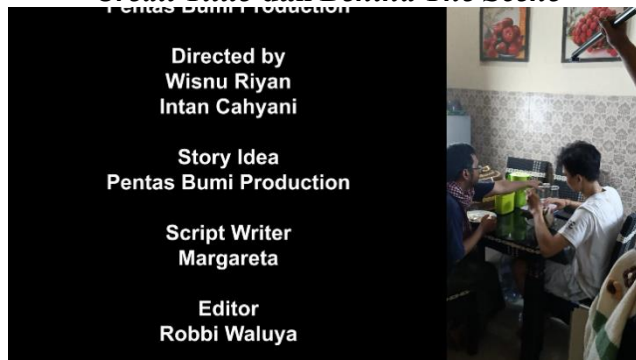
Gambar III. 6 *Scene 4* Umar Menolong Nirma

Isi Konten



Gambar III. 7 *Scene 8* Ayah Memberi Nasihat Kepada Umar

Credit Tittle dan Behind The Scene



Gambar III. 8 *Credit Tittle dan Behind The Scene*



3.2.2 Logging Picture

Produksi : Pentas Bumi Produser : Wisnu Riyan
 Project title : Bayang Sang Ayah Sutradara : Intan Cahyani
 Durasi : 9 Menit Editor : Robbi Waluya

Tabel II. 2 Logging Picture

No	Time	Ext/Int	Keterangan				
			Visual	Audio	SFX	Transisi	Durasi
OPENING							
1	00:00:00:00 - 00:00:05:00	-	Bars and tone	-	-	Dip to Black	5 Detik
2	00:00:05:00 - 00:00:10:00	-	Logo UBSI	-	-	Dip to Black	10 Detik
3	00:00:10:00 - 00:00:15:00	-	Judul Film	-	-	Cutting	15 Detik
4	00:00:15:00 - 00:00:19:00	-	Counting Leader	-	-	Cutting	4 Detik
5	00:00:19:00 - 00:00:53:00	-	Opening Bumper	Backsound Music	-	Cutting	34 Detik

SCENE 1							
6	00:00:53:00 – 00:01:07:00	External	(MS Handled) Suasana Pagi Hari	Backsound Music	-	Cutting	14 Detik
7	00:01:07:00 – 00:01:11:00	Internal	(MS Handled) Ayah Hendra membuka pintu dari luar melihat Umar tertidur	-	-	Cutting	4 Detik
8	00:01:11:00 – 00:01:17:00	Internal	(MS Panning) Ayah Hendra memasuki kamar Umar	-	-	Cutting	6 Detik
9	00:01:17:00 – 00:01:40:00	Internal	(CU Handled) Umar bangun dari tidur	-	-	Cutting	23 Detik
10	00:01:40:00 – 00:01:45:00	Internal	(CU Handled)	-	-	Cutting	5 Detik

			Ayah menutup pintu dari luar				
SCENE 2							
11	00:01:45:00 – 00:02:18:00	Internal	<i>(MCU & CU Still)</i> Umar Makan bersama Ayah Hendra	-	Suara Minum	<i>Cutting</i>	33 Detik
12	00:02:18:00 – 00:02:27:00	Internal	<i>(BCU Still)</i> Pak Hendra mencuci piring	-	-	<i>Cross Dissolve</i>	9 Detik
13	00:02:27:00 – 00:02:42:00	Internal	<i>(MS Still)</i> Ayah Hendra meminta tolong kepada Umar untuk membelikannya obat	-	-	<i>Cutting</i>	15 Detik
14	00:02:42:00 – 00:02:58:00	Internal	<i>(BCU Still)</i>	-	-	<i>Cutting</i>	16 Detik

			Umar mencuci piring				
15	00:02:58:00 – 00:03:01:00	INT	<i>(BCU Still)</i> Umar mengambil kunci motor	<i>Backsound Music</i>	-	<i>Cutting</i>	3 Detik
16	00:03:01:00 – 00:03:04:00	-	<i>(MS Still)</i> Footage Transisi	<i>Backsound Music</i>	-	<i>Cross Dissolve</i>	3 Detik
SCENE 3							
17	00:03:04:00 – 00:03:19:00	External	<i>(LS Still)</i> Umar membeli Obat	<i>Backsound Music</i>	-	<i>Cross Dissolve</i>	15 Detik
SCENE 4							
18	00:03:19:00 – 00:03:52:00	External	<i>(MLS Still & Handled)</i> Motor ojol mati dan Nirma kebingungan	-	-	<i>Dip to Black</i>	33 Detik

19	00:03:52:00 – 00:04:35:00	External	(MS Still) Umar menolong Nirma menuju kantor	-	-	Cutting	43 Detik
SCENE 5							
20	00:04:35:00 – 00:05:09:00	External	(MS Still & Handled) Umar dan Nirma Sampai di depan kantor	-	-	Cutting	34 Detik
SCENE 6							
21	00:05:09:00 – 00:06:10:00	Internal	(MCU Still & Handled) Umar Menelfon Nirma	Backsound Music	Suara Ketikan dan Suara Dering Telephone	Dip to Black	61 Detik
22	00:06:10:00 – 00:06:14:00	-	(MS Still) Footage Transisi	-	Ambience Pagi	Dip to Black	4 Detik

SCENE 7							
23	00:06:14:00 – 00:07:42:00	Internal	(MCU Still & Handled) Umar Melakukan Interview Bersama Nirma	-	-	Cutting	88 Detik
24	00:07:42:00 – 00:07:54:00	Internal	(MS & MCU Still) Umar dan Nirma bersalaman	Backsound Music	-	Dip to Black	12 Detik
SCENE 8							
25	00:07:54:00 – 00:08:58:00	Internal	(CU & MCU Still) Umar memberi kabar kepada Pak Hedra	Backsound Music	-	Dip to Black	64 Detik
SCENE 9							
26	00:08:58:00 – 00:09:13:00	External	(MCU Tilting)		-	Cutting	15 Detik

			Umar Bersiap menuju Kantor	<i>Backsound Music</i>			
27	00:09:13:00 – 00:09:43:00	-	Credit Tittle dan Behind The Scene	<i>Backsound Music</i>	-	<i>Cutting</i>	30 Detik



3.2.3 Spesifikasi Alat

Produksi	: Pentas Bumi	Produser	: Wisnu Riyan
Project title	: Bayang Sang Ayah	Sutradara	: Intan Cahyani
Durasi	: 9 Menit	Editor	: Robbi Waluya

MSI GF63 Thin 10SC



Gambar III. 9 Laptop MSI GF63 Thin 10SC

- *Procesor* : *Intel Core i5-10500H*
- *RAM* : *12 GB DDR4*
- *Hardisk* : *512 GB SSD*
- *VGA* : *Nvidia GeForce GTX 1650 with Max-Q Design*
- *Layar* : *15.6-inch Full HD IPS*
- *OS* : *Windows 10 Home*

Software Editing yang digunakan hanya *Adobe Premiere Pro 2020*.

3.3 Analisis Hasil Karya

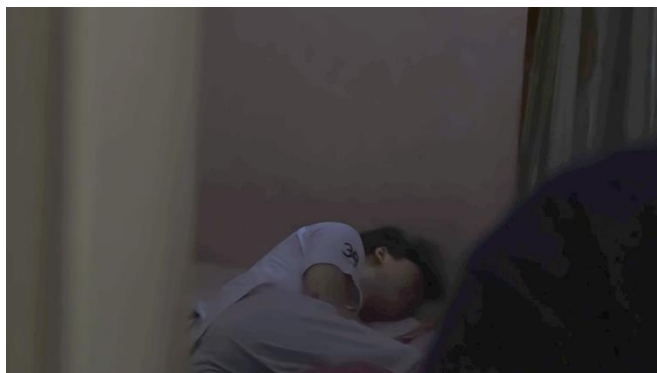
Selama produksi drama televisi “Bayang Sang Ayah”, peneliti berperan sebagai *editor* yang bertanggung jawab atas penerapan teknik 5C sinematografi. Mulai dari menyusun rangkaian *shot* dengan *camera angle* yang tepat untuk menonjolkan emosi dan efek karakter, menjaga *continuity* setiap adegan mengalir lancar, hingga menciptakan komposisi yang menyempurnakan hubungan visual antar karakter. *Editor* juga menggunakan *close-up* untuk mengabadikan momen yang sangat emosional dan menggunakan teknik pemotongan yang efektif untuk menciptakan ritme dan transisi yang mendukung cerita. Setiap tahapan proses dirancang untuk memastikan bahwa film siap untuk diputar dan memberikan pengalaman visual bagi penonton.

Editing menjadi tahapan penentu bagus atau tidaknya sebuah karya film, proses *editing* merupakan proses yang dilakukan saat pasca produksi. Proses ini merupakan proses menggabungkan seluruh gambar yang diambil pada saat pengambilan gambar menjadi suatu rangkaian yang utuh. *Editor* mempunyai tanggung jawab yang besar untuk menciptakan hasil yang menarik sesuai dengan kebutuhan cerita.

Setelah melakukan proses produksi, semua *footage* yang telah diambil kemudian masuk dalam proses *editing*, namun sebelum masuk ke tahap *editing*, peneliti menyeleksi *stock* video yang telah diambil, Setelah terseleksi, kemudian masuk ke tahap *editing*. Aplikasi/*software* yang digunakan peneliti pada tahap *editing* adalah *Adobe Premier Pro 2020*

3.3.1 Analisis Teknik 5C Sinematografi Dalam Pembuatan Film “Bayang Sang Ayah”

1. Scene 1



Gambar III. 10 Ayah Hendra Membuka Pintu Kamar Umar

a) *Camera Angel*

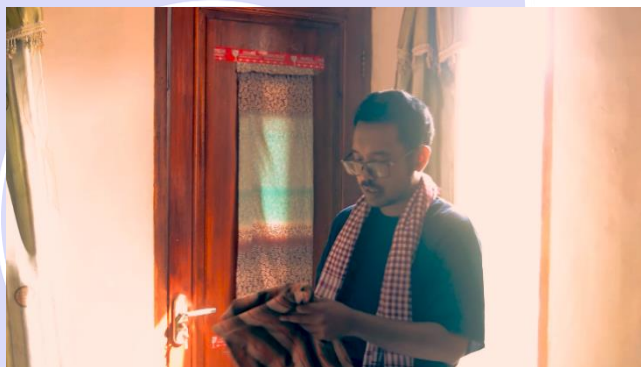
Sudut pandang kamera yang dipakai dalam gambar III. 10 adalah sudut pandang subjektif dengan tingkat mata atau *high angle*. Dengan sudut pandang ini, penonton merasa seolah-olah berada di dalam film, jadi bisa ikut merasakan adegannya secara langsung. *High angle* dipilih supaya penonton bisa melihat dari perspektif ayah Hendra saat dia melihat Umar yang sedang tertidur.

b) *Cutting*

Sebelum memasuki adegan pada gambar III. 10 pada saat ayah Hendra membuka pintu kamar Umar *editor* menggunakan teknik *crossfade cut* atau *fade in cut*, dalam penggunaan teknik ini digunakan untuk membuat suasana awal atau permulaan dari awal film.

c) *Composition*

Dalam gambar III. 10, saat ayah Hendra membuka pintu, digunakan komposisi *over shoulder*. Teknik ini menempatkan kamera di belakang bahu salah satu pemeran, sehingga bagian belakang bahunya terlihat, sementara objek utama dalam *shot* lebih difokuskan menghadap ke pemeran lainnya. Pada *shot* ini, *over shoulder* dipakai untuk memperlihatkan momen ketika ayah Hendra masuk ke kamar Umar yang sedang tertidur.



Gambar III. 11 Ayah Hendra Membangunkan Umar dan Memberi Nasihat Kepada Umar



Gambar III. 12 Umar Bangun Tidur

a) *Camera Angel*

Pada gambar III.11 menggunakan teknik pengambilan gambar *eye level*, editor memilih sudut pandang yang sejajar dengan mata

karakter untuk memberikan kesan seolah-olah penonton sedang berada dalam ruang yang sama dengan ayah hendra. Pada adegan ini, fokus utama adalah interaksi antara ayah hendra yang memberi nasihat kepada umar tentang kebiasaan bangun siang dan keadaan kamar yang berantakan. Sudut pandang *eye level* menghadirkan nuansa kesetaraan antara keduanya dalam percakapan tersebut.

Pada gambar III. 12 menggunakan teknik *low angle* untuk menyoroti karakter umar yang baru bangun tidur dan sedang melipat bajunya. Dengan sudut pandang dari bawah ke atas, menciptakan efek visual yang memperkuat ekspresi wajah umar yang sedikit kesal mendengarkan nasihat ayahnya. Penggunaan *low angle* memberikan penekanan pada perasaan umar yang menerima nasihat tersebut dari sudut pandang yang lebih emosional dan memberikan kekuatan dramatis dalam adegan tersebut.

b) *Continuity*

Pada gambar III. 11 dan III. 12 tetap terlihat konsisten, bahwa transisi antara kedua adegan itu berjalan lancar, baik dari segi di mana karakter ditempatkan di dalam frame maupun bagaimana cerita terus berlanjut. Adegan di mana ayah hendra sedang memberi nasihat kepada umar dengan *eye level*, *editor* harus pastikan bahwa ketika berpindah ke adegan *low angle*, ekspresi wajah umar dan setting ruangan tetap terlihat serupa. Hal ini akan menjaga agar pengalaman menonton tetap lancar dan memudahkan penonton untuk mengikuti perubahan emosi karakter secara berkesinambungan.

c) *Cutting*

Pada gambar III. 11 dan III. 12 menggunakan teknik *standar cut*, teknik *standard cut* untuk mengatur tempo dan mengontrol aliran cerita dengan memilih momen yang tepat untuk melakukan transisi. Misalnya, ketika adegan berpindah dari aksi ke reaksi, *standard cut* digunakan untuk menjaga kelancaran perubahan adegan dan menghindari gangguan visual yang tidak perlu.

Composition

Dalam komposisi yang dipakai dalam shot yang ada pada gambar III. 11 yaitu *lead room* yang merupakan sebuah penempatan ruang terbuka yang ada dihadapan pemeran pada suatu gambar. Dalam *shot* pada gambar III. 11 digunakan untuk menunjukan ayah Hendra yang sedang memberi nasihat kepada Umar.

Pada gambar III. 12 menggunakan komposisi *tipe center* yaitu meletakkan tokoh/objek pada suatu film berada di tengah-tengah frame kamera atau layar. *Tipe Center* dimaksudkan untuk menjadikan suatu tokoh/objek menjadi *POI (Point Of Interest)* atau fokus utama dalam suatu *scene*. Dalam gambar III. 12 digunakan untuk menunjukan fokus kepada karakter Umar yang baru bangun tidur lalu merapihkan pakaian dan sedang mendengarkan nasihat dari ayah Hendra, dengan menggunakan *tipe center* penonton lebih fokus melihat perubahan ekspresi Umar.

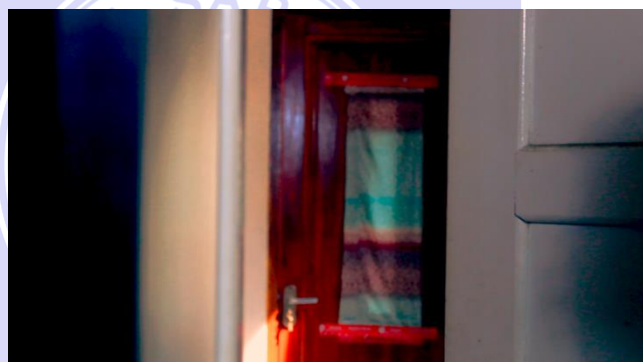
e) *Close Up*

Pada gambar III. 12, teknik *close up* digunakan untuk memperlihatkan dengan jelas ekspresi Umar yang sedikit kesal

karena sedang dinasihati oleh ayah Hendra. *Close up* ini membantu menonjolkan perasaan dan reaksi emosional Umar, sehingga penonton dapat lebih merasakan ketegangan dalam adegan tersebut.



Gambar III. 13 Ayah Hendra Ingin Pergi dari Kamar Umar



Gambar III. 14 Ayah Hendra Menutup Pintu Kamar Umar

a) *Cutting*

Pada gambar III. 13 dan gambar III. 14, teknik *cut on action* digunakan untuk memperlihatkan lebih jelas kegiatan yang dilakukan oleh pemeran. Pada gambar III. 13, saat ayah Hendra ingin pergi dari kamar Umar, adegan dipotong ke gambar III. 14 yang menunjukkan ayah Hendra sedang menutup pintu kamar Umar. Teknik ini membantu menjaga alur cerita tetap lancar dan

memastikan penonton tetap terhubung dengan aksi yang sedang berlangsung.

2. Scene 2



Gambar III. 15 Umar Sedang Makan Bersama Ayah Hendra



Gambar III. 16 Ayah Sedang Memberi Nasihat Kepada Umar

a) *Camera Angle*

Pada gambar III. 15 *Eye level* digunakan saat Umar makan bersama ayah Hendra untuk menunjukkan suasana kebersamaan dan interaksi sehari-hari yang nyaman dan alami. Penonton melihat adegan dari perspektif yang setara dengan karakter, sehingga bisa lebih terhubung dengan momen tersebut. Pada gambar III. 16 *Eye level* digunakan saat ayah Hendra memberi nasihat kepada Umar.

Sudut ini membuat penonton merasa sejajar dengan Umar, memungkinkan mereka merasakan nasihat dan perhatian ayah Hendra dengan lebih mendalam.

Sudut pandang *eye level* dipilih untuk menciptakan rasa kedekatan dan kesejajaran antara karakter dan penonton. Ini memungkinkan penonton merasakan adegan seolah-olah mereka berada di sana, duduk bersama Umar dan ayah Hendra. Sudut pandang ini juga membantu menyampaikan emosi dan interaksi antara karakter secara lebih alami dan mudah diterima.

b) *Continuity*

Pada gambar III. 15, ketika Umar sedang makan bersama ayah Hendra, dan kemudian beralih ke gambar III. 16 di mana ayah Hendra memberi nasihat kepada Umar, teknik *continuity* diterapkan untuk menjaga alur cerita tetap konsisten dan lancar. *Continuity* memastikan bahwa posisi Umar, ayah Hendra, dan elemen-elemen di sekitar mereka tetap sama antara kedua gambar, sehingga penonton tidak merasa terganggu oleh perubahan yang tidak logis. Misalnya, jika ayah Hendra sedang mengambil gelas untuk minum pada gambar III. 15, maka pada gambar III. 16 ayah Hendra tetap memegang gelas. Selain itu, pandangan dan arah tubuh kedua karakter harus konsisten antara kedua gambar, sehingga penonton dapat dengan mudah memahami hubungan spasial antara karakter. Gerakan kecil, seperti mengangkat sendok atau gerakan tangan lainnya, juga harus diperhatikan untuk memastikan transisi yang mulus dan tidak mengganggu penonton.

c) *Cutting*

Pada gambar III. 15 dan gambar III. 16 teknik *cutting* (*standard cut*) diterapkan untuk menciptakan transisi yang halus dan alami antara kedua adegan ini. Dalam *standard cut*, pemotongan dilakukan di titik yang tepat untuk menjaga kesinambungan cerita tanpa mengganggu alur visual. Pemotongan ini dilakukan sedemikian rupa sehingga penonton langsung memahami kelanjutan aksi dan dialog, mempertahankan fokus pada interaksi emosional antara ayah dan anak. Teknik *standard cut* memastikan bahwa penonton dapat mengikuti alur cerita dengan lancar tanpa kehilangan konteks dari satu gambar ke gambar berikutnya.

d) *Composition*

Pada gambar III. 15 dengan Umar ditempatkan di pusat frame, adegan ini menonjolkan pentingnya momen tersebut dalam alur cerita. Komposisi *tipe center* menciptakan fokus tunggal pada Umar, yang memungkinkan penonton untuk memahami perasaan dan reaksinya saat makan. Ini membantu memperkuat karakterisasi Umar dan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang keadaan emosionalnya.

Pada gambar III. 16 Dalam *shot* ini, digunakan komposisi *over shoulder* untuk memperlihatkan ayah Hendra yang memberi nasihat kepada Umar. Teknik ini menempatkan kamera di belakang bahu Umar, dengan fokus pada ayah Hendra. Penggunaan *over shoulder* memberikan perspektif yang lebih personal dan

mendalam, memungkinkan penonton untuk melihat adegan dari sudut pandang Umar, serta memperkuat rasa keterlibatan dan empati terhadap percakapan yang sedang berlangsung.

Dengan menggunakan komposisi *tipe center* dan *over shoulder*, kedua *shot* ini menawarkan variasi visual yang efektif. Mereka membantu menyampaikan cerita dan dinamika hubungan antara karakter dengan cara yang lebih kuat dan mendalam, menjaga penonton tetap terlibat dalam narasi film.

e) *Close Up*

Pada gambar III. 15 Umar sedang makan bersama ayah Hendra dan pada gambar III. 16 ayah Hendra sedang menasihati Umar, penggunaan teknik *close up* pada gambar III. 15 berguna untuk melihat ekspresi Umar ketika sedang dinasihati oleh ayah Hendra. Terlihat Umar menahan rasa kesalnya dan membuat raut wajahnya menjadi datar karena terus-terusan dinasihati oleh ayah Hendra. *Close up* ini membantu menonjolkan perasaan dan reaksi emosional Umar, sehingga penonton dapat lebih merasakan ketegangan dalam adegan tersebut.



Gambar III. 17 Ayah Hendra Sedang Cuci Piring

a) *Camera Angle*

Pada gambar III. 17 menggunakan sudut pandang kamera *high angle*. *Shot* ini menunjukkan ayah Hendra sedang membersihkan piring yang kotor dengan kepala ayah Hendra melihat piring yang ia bersihkan. *High angle* dalam *shot* ini mewakili kepala dari ayah Hendra sehingga penonton melihat apa yang dilihat ayah Hendra.

b) *Cutting*

Pada gambar III. 17 menggunakan teknik *cutting* (*Crossfade Cut*) atau *Cross Dissolve*, yaitu teknik *cut* untuk mempercepat adegan atau menghilangkan adegan yang terlalu lama dalam satu *shot*. Teknik ini membuat penonton tidak terlalu lama melihat suatu adegan yang berdurasi panjang tanpa melakukan kegiatan lain.

c) *Composition*

Pada gambar III. 17 menggunakan *figure to ground* yaitu menjadikan objek tampak kontras dengan latar belakang atau yang menjadikan satu pokok lebih menonjol dibandingkan yang lain. dalam *shot* ini ayah Hendra dan piring yang sedang dibersihkan

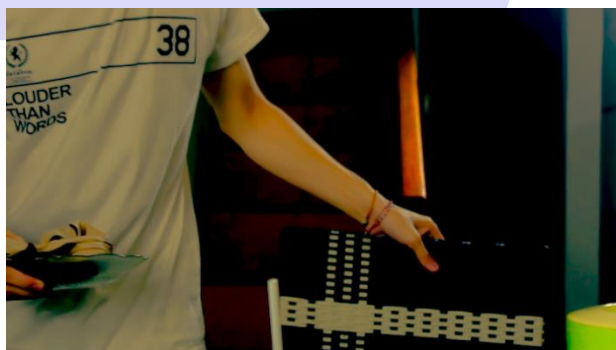
membuat mata penonton berfokus menuju ojek yang dimaksud. Dalam hal ini fokus yang di utamakan yaitu piring yang sedang dibersihkan oleh ayah Hendra.



Gambar III. 18 Ayah Hendra Meminta Tolong Kepada Umar Untuk Membelikan Obat



Gambar III. 19 Umar Selesai Makan



Gambar III. 20 Umar Mendorong Kursi

a) *Camera Angle*

Pada gambar III. 18, 19, dan 20 menggunakan sudut pandang kamera *eye level*, dalam gambar-gambar yang disebutkan untuk

menciptakan keterlibatan langsung dengan karakter-karakternya. Pada Gambar III. 18, penempatan kamera sejajar dengan mata Ayah Hendra dan Umar memberikan pandangan yang natural dan terlibat saat mereka berinteraksi. Hal serupa terlihat pada Gambar III. 19 ketika kamera sejajar dengan mata Umar yang sedang berdiri dari meja makan, menciptakan kedekatan visual yang intens. Gambar III. 20 menggunakan sudut pandang "*eye level*" untuk menyoroti aksi mendorong kursi Umar, memperkuat kehadiran dan makna adegan secara langsung dan kuat.

b) *Continuity*

Teknik *continuity* dalam pengambilan gambar ini memastikan konsistensi visual antara adegan yang satu dengan yang lain. Misalnya, pada Gambar III. 18, ketika Ayah Hendra meminta tolong kepada Umar, fokus pada pencahayaan dan komposisi tetap sama saat adegan beralih ke Gambar III. 19, di mana Umar selesai makan dan hendak pergi dari meja makan. Penonton merasakan alur waktu yang lancar dan logis antara kedua adegan tersebut. Begitu juga pada Gambar III. 20, di mana Umar mendorong kursi, konsistensi pengambilan gambar tetap terjaga untuk menjaga kelancaran naratif visual secara keseluruhan.

c) *Cutting*

Teknik *standard cut* digunakan antara Gambar III. 18 dan Gambar III. 19. Pada saat Ayah Hendra meminta Umar untuk membelikan obat, proses pemotongan standar menggambarkan transisi yang jelas dari adegan yang satu ke adegan berikutnya di

mana Umar selesai makan dan hendak pergi dari meja makan. Ini menciptakan aliran yang lancar dalam narasi visual.

Sedangkan teknik *cut on action* diterapkan pada transisi dari Gambar III. 19 ke Gambar III. 20. Ketika Umar bergerak untuk meninggalkan meja makan, pemotongan dilakukan tepat ketika dia mulai mendorong kursi. Hal ini menciptakan transisi yang mulus dan dinamis antara adegan, mempertahankan kelancaran aksi dan menjaga ketegangan visual bagi penonton. Kedua teknik ini digunakan secara efektif untuk mempertahankan kelancaran naratif dan meningkatkan pengalaman visual yang terhubung di antara adegan-adegan yang berbeda dalam urutan tersebut.

d) *Composition*

Pada gambar III. 18 penggunaan komposisi belakang bahu *over shoulder* Umar memberikan pandangan fokus pada Ayah Hendra yang sedang berbicara. Hal ini tidak hanya menunjukkan interaksi antara karakter, tetapi juga memberi penonton perspektif dekat terhadap reaksi Ayah Hendra terhadap situasi tersebut.

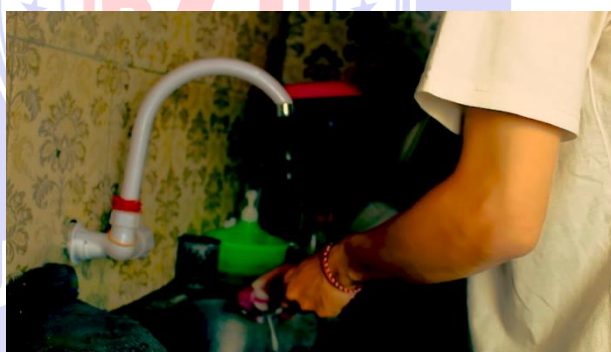
Pada gambar III. 19 *lead room* menggunakan teknik komposisi yang memastikan ruang kosong yang cukup di depan Umar ketika dia hendak pergi dari meja makan. Ini memberi penonton kesan bahwa Umar sedang bergerak keluar dari ruangan atau mengarah ke arah tertentu, menjaga keseimbangan visual dan mempertahankan fokus pada karakter dan tindakannya.

Sedangkan gambar III. 20 *tipe center* memanfaatkan komposisi *tipe center* saat Umar mendorong kursi. Dengan

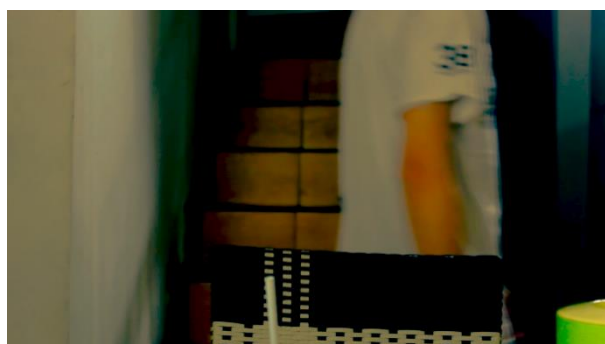
meletakkan objek tepat di tengah frame, aksi mendorong kursi menjadi titik pusat perhatian. Teknik ini mengarahkan pandangan penonton langsung pada aksi yang sedang dilakukan oleh Umar, menekankan kekuatan dan tujuan gerakannya.

e) *Close Up*

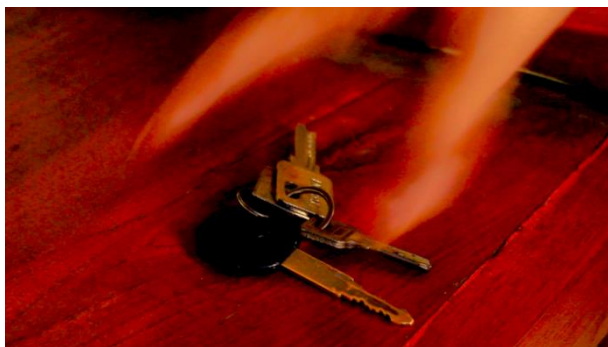
Dalam Gambar III. 20, penggunaan teknik *close up* dapat memperkuat intensitas aksi Umar saat ia mendorong kursi. Dengan fokus yang mendetail pada tindakannya, *close up* mengisolasi gerakan tangannya secara lebih dekat. Ini tidak hanya menyoroti keputusan Umar untuk melakukan aksi tersebut, tetapi juga memungkinkan penonton untuk merasakan emosi atau tujuan yang mendasarinya dengan lebih langsung.



Gambar III. 21 Umar Mencuci Piring



Gambar III. 22 Umar Bergegas Pergi Membeli Obat



Gambar III. 23 Umar Mengambil Kunci Motor

a) *Camera Angle*

Pada gambar III. 21 Umar Mencuci Piring teknik kamera *high angle* digunakan di sini untuk mengambil gambar Umar dari atas ketika ia sedang mencuci piring. Posisi kamera di atas memberikan pandangan yang memandang ke bawah ke Umar dan tindakannya, sering kali digunakan untuk memberikan perasaan pengamat dari sudut pandang yang lebih dominan atau menunjukkan Umar dalam konteks kebersihan atau kegiatan sehari-hari.

Kemudian gambar III. 22 Umar Bergegas Pergi Membeli Obat teknik kamera *eye level* digunakan di sini untuk menciptakan keseimbangan visual antara Umar dan lingkungannya saat ia bergegas untuk pergi membeli obat. Kamera ditempatkan sejajar dengan mata Umar, memberikan pandangan yang setara dan alami, yang mengundang penonton untuk merasakan urgensi dan ketegangan dari perspektif yang lebih intim.

Pada gambar III. 23 Umar Mengambil Kunci Motor teknik kamera *high angle* digunakan kembali di sini saat Umar mengambil kunci motor. Sudut kamera yang tinggi memberikan pandangan dari

atas ke Umar, yang dapat digunakan untuk menekankan kegiatan atau objek yang sedang diambilnya, serta untuk memberikan konteks ruang dan situasinya secara visual.

b) Continuity

Teknik *continuity* diterapkan untuk memastikan kelancaran visual dan alur cerita antara adegan-adegan yang berbeda. Gambar III. 21 menampilkan Umar sedang mencuci piring, dengan fokus pada detail gerakannya, yang secara mulus mengarahkan ke Gambar III. 22 di mana Umar terlihat bergegas pergi membeli obat. Transisi yang terjaga ini mempertahankan urgensi dan dinamika adegan. Kemudian, Gambar III. 23 menangkap Umar mengambil kunci motor dengan konsistensi visual yang serupa, menunjukkan kelangsungan aktivitasnya dengan alur waktu yang terjaga secara keseluruhan.

c) Cutting

Pada Gambar III. 21 Umar Mencuci Piring dan Gambar III. 22 Umar Bergegas Pergi Membeli Obat menggunakan teknik *standard cut*, di mana perubahan dari adegan Umar yang sedang mencuci piring langsung beralih ke adegan Umar yang bergegas pergi membeli obat dengan kelancaran alur waktu yang natural. Ini menjaga kohesi visual dan naratif antara dua adegan.

Kemudia pada gambar III. 23 Umar Mengambil Kunci Motor menggunakan teknik *jump cut*, yang memotong adegan secara tiba-tiba atau dengan perubahan yang mencolok. Ini bisa mengarahkan perhatian pada detil atau momen penting, seperti Umar mengambil

kunci motor tanpa mempertahankan konsistensi visual yang sama dengan adegan sebelumnya. Teknik ini dapat mempercepat tempo atau menekankan perubahan dalam cerita dengan cara yang lebih dramatis.

d) *Composition*

Pada gambar III. 21 Umar Mencuci Piring menggunakan komposisi *figure to ground* dengan fokus pada Umar yang sedang mencuci piring. Umar, sebagai subjek utama, dibedakan dengan jelas dari latar belakang atau objek di sekitarnya. Hal ini membantu menyoroti kegiatan utama yang sedang dilakukannya tanpa distraksi yang berlebihan dari latar belakang.

Pada gambar III. 22 Umar Bergegas Pergi Membeli Obat menggunakan komposisi *lead room*. Ruang kosong di depan Umar memberikan arah gerak dan ruang untuk pergerakannya, menunjukkan tujuan dan urgensi aksinya dengan jelas.

Kemudian gambar III. 23 Umar Mengambil Kunci Motor menggunakan komposisi *tipe center* digunakan saat Umar mengambil kunci motor. Gerakan tangan Umar ditempatkan di tengah frame, menempatkannya sebagai fokus utama adegan. Ini dapat meningkatkan kekuatan visual dari aksi yang sedang dilakukan Umar dan membuatnya lebih menonjol di antara unsur-unsur lain di sekitarnya.

e) *Close Up*

Dalam gambar III. 23, teknik *close up* digunakan untuk menekankan detail aksi Umar saat ia mengambil kunci motor.

Fokus mendetail pada tangannya yang meraih kunci motor, mengisolasi aksi tersebut dalam frame. Teknik ini tidak hanya menyoroti keputusan Umar untuk mengambil kunci motor, tetapi juga memperlihatkan secara intens tujuan yang mendasarinya dengan jelas kepada penonton.

3. Scene 3



Gambar III. 24 Umar Membeli Obat



Gambar III. 25 Umar Setelah Membeli Obat

a) *Camera Angle*

Dalam Gambar III. 24, penggunaan teknik kamera *low angle* memberikan pandangan dari bawah ke atas terhadap Umar saat sedang membeli obat. Teknik ini menghadirkan Umar dalam posisi yang dominan dan mengangkatnya dalam *frame*, menciptakan efek

visual yang mengagungkan atau memperlihatkan kekuatan dari sudut pandang yang tidak biasa.

b) Continuity

Teknik *continuity* digunakan untuk mempertahankan konsistensi visual dan naratif antara Gambar III. 24 dan Gambar III. 25. Gambar III. 24 menampilkan Umar sedang dalam proses membeli obat, dengan fokus pada interaksinya di tempat pembelian obat. Transisi yang halus ke Gambar III. 25 mempertahankan suasana dan kontinuitas visual dengan memfokuskan pada Umar setelah selesai membeli obat, menunjukkan hasil dari aktivitas yang dilakukannya sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa penonton dapat mengikuti alur cerita yang berkelanjutan dan konsisten dari satu adegan ke adegan berikutnya.

c) Cutting

Teknik *cutting cross fade* dapat diterapkan untuk mempercepat transisi antara Gambar III. 24 dan Gambar III. 25 dengan cara yang halus dan kontinu. Misalnya, dengan menggunakan *cross dissolve*, adegan Umar sedang membeli obat pada Gambar III. 24 dapat perlahan-lahan memudar menjadi Gambar III. 25 di mana Umar terlihat setelah selesai membeli obat. Teknik ini tidak hanya mempercepat tempo alur cerita, tetapi juga menjaga kelancaran visual antara dua adegan yang berbeda secara lebih mulus.

d) *Composition*

Penerapan teknik komposisi *Rule of Thirds* memberikan struktur visual yang menarik. Pada Gambar III. 24, Umar terlihat sedang membeli obat dengan posisi yang diposisikan tidak tepat di tengah frame, melainkan sedikit bergeser ke salah satu garis vertikal atau horizontal yang membagi frame menjadi sembilan bagian. Hal ini menciptakan keseimbangan yang estetik dan menarik secara visual. Transisi halus ke Gambar III. 25, yang menampilkan Umar setelah selesai membeli obat, juga mengikuti prinsip *Rule of Thirds* dengan menempatkan Umar sesuai dengan titik-titik kuat dalam komposisi. Pendekatan ini tidak hanya mempertahankan konsistensi visual antara dua adegan, tetapi juga menambah nilai estetika dalam mengarahkan mata penonton pada poin fokus yang tepat dalam setiap gambar.

4. Scene 4



Gambar III. 26 Motor Ojek Online Mogok



Gambar III. 27 Nirma Sedang Bingung

a) *Camera Angle*

Teknik *camera angle eye level* akan digunakan secara efektif untuk menambahkan kedekatan emosional antara penonton dan karakter-karakter dalam adegan. Pada Gambar III. 26, ketika motor ojek online mogok, penggunaan sudut pandang mata sejajar akan memungkinkan penonton merasakan frustrasi dan tantangan yang dihadapi oleh pemilik motor dengan lebih langsung. Ini menciptakan pengalaman yang lebih intim dan realistis terhadap situasi yang sedang dihadapi karakter.

Selanjutnya, pada Gambar III. 27 yang menampilkan Nirma sedang bingung, teknik *eye level* juga akan membantu dalam mengeksplorasi ekspresi wajahnya dengan detail, membiarkan penonton mendekati perasaan bingung yang dialami oleh karakter tersebut.

b) *Continuity*

Teknik *continuity* memastikan kesinambungan visual antara Gambar III. 26 dan Gambar III. 27. Gambar III. 26 menggambarkan motor ojek online yang mogok, dengan fokus pada tantangan yang dihadapi oleh pemiliknya. Transisi halus ke Gambar III. 27

mempertahankan konsistensi dalam suasana dan ekspresi karakter dengan menunjukkan Nirma sedang bingung. Penggunaan teknik *continuity* ini memungkinkan penonton untuk mengikuti alur cerita yang berkesinambungan dan merasakan perubahan emosional yang terjadi di antara kedua adegan tersebut.

c) *Cutting*

Penggunaan teknik *cutting* (*standard cut*) memastikan transisi yang mulus antara Gambar III. 26 dan Gambar III. 27. Pada Gambar III. 26, fokus pada motor ojek online yang mogok menjelaskan situasi yang dihadapi oleh pemiliknya dengan jelas. Transisi langsung ke Gambar III. 27 dengan menggunakan teknik *standard cut* menjaga kelancaran visual dan naratif antara adegan, memungkinkan penonton untuk langsung terhubung dengan ekspresi kebingungan Nirma.

d) *Composition*

Pada gambar III. 26 Motor Ojek Online Mogok komposisi *Tipe Center* digunakan di sini dengan cara menyeimbangkan elemen-elemen di dalam frame. Misalnya, motor ojek yang mogok dapat ditempatkan secara simetris di tengah-tengah frame, dengan fokus pada detail kerusakan atau kondisi motor. Hal ini menciptakan keseimbangan visual yang stabil, memberikan penekanan pada situasi yang dihadapi oleh pemilik motor.

Gambar III. 27 Nirma Sedang Bingung komposisi *lead room* diterapkan dengan memberikan ruang kosong di depan Nirma. Ini memberikan penonton arah gerakan atau pandangan, menjelaskan

kebingungannya dengan jelas. Penggunaan ruang kosong ini juga membantu menjaga keseimbangan komposisi secara keseluruhan, sambil menekankan pada perasaan kebingungan yang dialami oleh Nirma.



Gambar III. 28 Umar Menawarkan Tumpangan Kepada Nirma



Gambar III. 29 Umar dan Nirma Pergi Menuju Kantor Nirma

a) *Camera Angle*

Pada gambar III. 28 menunjukkan Umar menawarkan tumpangan kepada Nirma dengan kamera yang sejajar dengan mata keduanya. Ini menciptakan suasana yang intim dan langsung, memungkinkan penonton merasakan interaksi dekat antara keduanya tanpa distorsi visual yang berlebihan.

Transisi halus ke Gambar III. 29 tetap mempertahankan teknik *eye level*, mengikuti Umar dan Nirma menuju kantor Nirma

dengan kamera yang sejajar dengan mata mereka. Teknik ini tidak hanya mempertahankan konsistensi visual tetapi juga memperkuat hubungan antara karakter-karakter tersebut dalam naratif yang sedang berkembang.

b) Continuity

Teknik *continuity* memastikan kesinambungan visual dan naratif antara Gambar III. 28 dan Gambar III. 29. Gambar III. 28 menampilkan Umar menawarkan tumpangan kepada Nirma, dengan fokus pada interaksi mereka yang intim. Transisi halus ke Gambar III. 29 mempertahankan suasana dan konsistensi visual dengan menunjukkan Umar dan Nirma pergi menuju kantor Nirma bersama. Penggunaan teknik *continuity* ini memungkinkan penonton untuk mengikuti alur cerita yang berkesinambungan, merasakan perubahan dalam hubungan karakter, dan menjaga kohesi visual antara kedua adegan tersebut.

c) Cutting

Teknik *standard cut* digunakan untuk memastikan transisi yang lancar antara Gambar III. 28 dan Gambar III. 29. Gambar III. 28 menampilkan Umar yang menawarkan tumpangan kepada Nirma dengan fokus pada momen interaksi mereka. Transisi cepat dan langsung ke Gambar III. 29 menggunakan teknik *standard cut*, mempertahankan kesinambungan visual dan naratif dengan menunjukkan Umar dan Nirma pergi bersama menuju kantor Nirma. Pendekatan ini memungkinkan alur cerita tetap terjaga tanpa

gangguan, sambil mempertahankan kohesi antara adegan yang berbeda dalam urutan tersebut.

d) *Composition*

Pada gambar III. 28 Umar Menawarkan Tumpangan Kepada Nirma komposisi *diagonal depth* digunakan di sini dengan cara memposisikan Umar dan Nirma dalam kerangka yang menunjukkan kedalaman visual. Misalnya, Umar ditempatkan di satu sudut frame sementara Nirma terlihat di sudut yang berlawanan, menciptakan garis diagonal atau lini pandang yang membimbing mata penonton melalui adegan secara dinamis.

Selain itu gambar III. 29 Umar dan Nirma Pergi Menuju Kantor Nirma komposisi *Rule of Thirds* diterapkan dengan menempatkan Umar dan Nirma sesuai dengan titik-titik kuat dalam komposisi, seperti pada garis-garis yang membagi frame menjadi bagian-bagian yang lebih menarik secara visual. Hal ini menciptakan keseimbangan yang estetik dan menarik, sambil memberikan ruang bagi gerakan atau pandangan di dalam frame.

5. Scene 5



Gambar III. 30 Nirma Memberikan Kartu Nama Kepada Umar



Gambar III. 31 Nirma Menawarkan Bantuan Kepada Umar

a) *Camera Angle*

Setelah tiba di depan kantor pada Gambar III. 30, penggunaan teknik kamera *eye level* (sudut pandang mata) akan membawa penonton lebih dekat dengan interaksi antara Nirma dan Umar. Dengan kamera sejajar dengan mata keduanya, adegan Nirma memberikan kartu nama kepada Umar dapat disampaikan secara intim dan langsung. Ini memungkinkan penonton untuk merasakan kedua karakter tersebut berada dalam situasi yang sama, menangkap ekspresi wajah dan komunikasi non-verbal dengan lebih mendetail.

Pada gambar III. 31, di mana Nirma Menawarkan Bantuan Kepada Umar, tetap menggunakan teknik *eye level* untuk menjaga konsistensi visual. Dengan demikian, penggunaan teknik ini tidak hanya mempertahankan kohesi visual antara adegan yang berbeda, tetapi juga mendukung pengalaman penonton yang lebih mendalam terhadap cerita yang sedang berkembang.

b) *Continuity*

Teknik *continuity* digunakan untuk menjaga kesinambungan visual dan naratif antara Gambar III. 30 dan Gambar III. 31. Gambar

III. 30 menampilkan Nirma memberikan kartu nama kepada Umar, dengan fokus pada momen interaksi mereka di depan kantor. Transisi halus ke Gambar III. 31 mempertahankan suasana dan konsistensi visual dengan menunjukkan Nirma Menawarkan Bantuan Kepada Umar. Penggunaan teknik *continuity* ini memungkinkan penonton untuk merasakan alur cerita yang terhubung secara mulus, mengikuti perubahan dalam aktivitas dan emosi karakter, serta menjaga kohesi antara dua adegan yang berbeda dalam urutan tersebut.

c) *Cutting*

Teknik *standard cut* digunakan untuk mengamankan transisi yang halus antara Gambar III. 30 dan Gambar III. 31. Pada Gambar III. 30, fokus pada saat Nirma memberikan kartu nama kepada Umar menyoroti momen penting interaksi mereka di depan kantor. Transisi langsung ke Gambar III. 31 menggunakan teknik *standard cut* untuk menjaga kelancaran visual dan naratif.

d) *Composition*

Teknik komposisi *lead room* digunakan dengan efektif untuk menyoroti interaksi dan dinamika antara Nirma dan Umar dalam adegan. Gambar III. 30 menampilkan Nirma memberikan kartu nama kepada Umar, dengan Nirma ditempatkan di satu sisi frame yang memberikan ruang kosong di depannya, menekankan tindakan yang dilakukannya dengan jelas. Transisi lancar ke Gambar III. 31 tetap menggunakan teknik *lead room*, di mana Nirma terlihat menawarkan bantuan kepada Umar dengan komposisi yang

menyoroti kesediaannya membantu dengan fokus pada karakter-karakter utama dan menjaga kohesi visual antara dua adegan dalam urutan tersebut.

6. Scene 6



Gambar III. 32 Umar Menelpon Nirma



Gambar III. 33 Umar Menelpon Nirma 2

a) *Camera Angle*

Pada gambar III. 32 dan 33, teknik kamera *eye level* digunakan secara konsisten untuk menciptakan kedekatan visual karakter Umar. Dengan kamera sejajar dengan mata Umar saat menelpon Nirma untuk menanyakan perihal lowongan pekerjaan, adegan ini memberikan nuansa personal dan langsung, memungkinkan penonton untuk merasakan intensitas percakapan dan emosi yang terlibat. Penggunaan sudut pandang ini tidak hanya menangkap ekspresi wajah dan komunikasi verbal dengan lebih

mendetail, tetapi juga mempertahankan kohesi visual dalam mengikuti alur cerita yang berkembang antara dua gambar tersebut.

b) Continuity

Teknik *continuity* digunakan untuk menjaga kesinambungan visual dan naratif antara Gambar III. 32 dan 33. Gambar III. 32 menampilkan Umar sedang menelpon Nirma untuk menanyakan perihal lowongan pekerjaan, dengan fokus pada komunikasi mereka melalui telepon. Transisi halus ke Gambar III. 33 mempertahankan suasana dan konsistensi visual dengan menunjukkan Umar yang masih dalam situasi yang sama, dengan ekspresi yang menunjukkan reaksi terhadap jawaban Nirma atau penerimaan informasi lebih lanjut. Penggunaan teknik *continuity* ini membantu penonton untuk merasakan aliran waktu dan peristiwa secara natural, menjaga kohesi visual antara kedua gambar dan mendukung pengembangan cerita yang sedang berlangsung.

c) Cutting

Teknik *standard cut* digunakan untuk memastikan transisi yang lancar antara Gambar III. 32 dan 33. Pada Gambar III. 32, fokus pada Umar yang sedang menelpon Nirma untuk menanyakan perihal lowongan pekerjaan menyoroti momen penting dalam percakapan mereka. Transisi cepat dan langsung ke Gambar III. 33 menggunakan teknik *standard cut* untuk menjaga kelancaran visual dan naratif. Gambar III. 33 menunjukkan Umar yang masih dalam situasi telepon, menggambarkan reaksi atau interaksi berikutnya yang terjadi.

d) *Composition*

Teknik komposisi *Rule of Thirds* diterapkan untuk memberikan keseimbangan visual yang estetis dalam setiap gambar. Pada Gambar III. 32, Umar ditempatkan sesuai dengan garis-garis yang membagi frame menjadi bagian-bagian yang menarik secara visual, menekankan pada intensitas panggilan teleponnya kepada Nirma mengenai lowongan pekerjaan. Transisi halus ke Gambar III. 33 mempertahankan prinsip *Rule of Thirds* dengan memposisikan Umar atau elemen-elemen lainnya sesuai dengan titik-titik kuat dalam komposisi, memberikan kesan visual yang seimbang dan menarik sambil mempertahankan fokus pada dialog dan interaksi antara karakter-karakter utama.

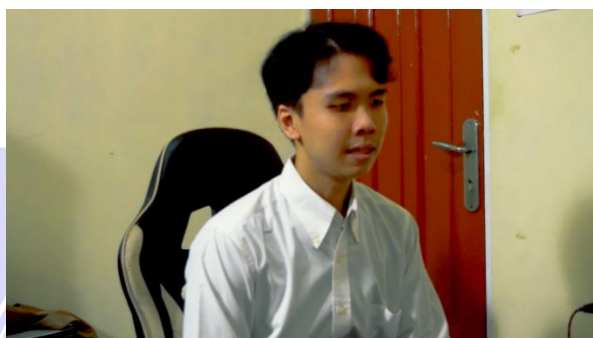
e) *Close Up*

Teknik *close up* digunakan untuk mendekatkan pandangan pada ekspresi dan emosi karakter-karakter utama. Pada Gambar III. 32 dan 33, Umar difokuskan dalam jarak yang cukup dekat, menyoroti ekspresi wajahnya yang menunjukkan ketegangan atau antusiasme saat menelpon Nirma untuk menanyakan lowongan pekerjaan. Detail-detail seperti ekspresi mata dan gerakan tangan bisa diperlihatkan dengan lebih jelas, meningkatkan kedalaman emosi yang dialami karakter. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat interaksi karakter dan mendukung pengembangan cerita, tetapi juga membangun kohesi visual yang kuat antara dua adegan yang berbeda dalam urutan tersebut.

7. Scene 7



Gambar III. 34 Nirma Melakukan Interview Kepada Umar



Gambar III. 35 Umar Sedang Diinterview Oleh Nirma



Gambar III. 36 Nirma dan Umar Besalaman

a) *Camera Angle*

Pada gambar III. 34 Nirma Melakukan *Interview* Kepada Umar menggunakan teknik *eye level* menempatkan kamera sejajar dengan mata Nirma saat melakukan wawancara terhadap Umar. Ini menciptakan kesan kedekatan dan keterlibatan langsung antara dua karakter utama dalam proses wawancara tersebut. Begitu juga pada gambar III. 35 Umar Sedang *Diinterview* Oleh Nirma menggunakan

teknik *eye level*, adegan ini menunjukkan Umar yang sedang diwawancara oleh Nirma. Kamera yang sejajar dengan mata mereka membantu menangkap ekspresi dan komunikasi non-verbal secara detail.

Kemudian pada gambar III. 36 Nirma dan Umar Bersalaman menggunakan teknik *low angle* digunakan untuk menghadirkan perspektif yang lebih rendah dari biasanya, dengan kamera mengarah ke atas saat Nirma dan Umar bersalaman. Ini memberikan kesan keagungan atau penghormatan terhadap momen kesepakatan atau akhir wawancara, menambahkan elemen dramatis pada adegan tersebut.

b) *Continuity*

Teknik *continuity* digunakan untuk menjaga kesinambungan visual dan naratif antara Gambar III. 34, 35, dan 36. Gambar III. 34 menampilkan Nirma yang sedang melakukan wawancara terhadap Umar dengan fokus pada interaksi profesional di antara mereka. Transisi halus ke Gambar III. 35 mempertahankan suasana dan konsistensi visual dengan menunjukkan Umar yang sedang diwawancara oleh Nirma, dengan fokus pada ekspresi wajah dan dialog yang terjadi antara keduanya. Penggunaan teknik *continuity* ini membantu menggambarkan aliran waktu dan peristiwa secara natural, menjaga kohesi visual antara adegan yang berbeda dalam urutan tersebut. Gambar III. 36 kemudian menampilkan Nirma dan Umar yang sedang bersalaman, mengakhiri wawancara dengan

sikap hormat atau kesepakatan, yang secara halus menutupi urutan ini dengan kesan kesatuan visual yang kokoh.

c) *Cutting*

Pada gambar III. 34 digunakan teknik *L cut* di sini, di mana audio dari adegan sebelumnya (suara ketuk pintu) dimulai sebelum transisi gambar sepenuhnya ke Gambar III. 34. Ini membantu menjaga kelancaran antara adegan sebelumnya dan memperkenalkan adegan baru secara halus.

Pada gambar III. 35, ketika Umar sedang diinterview oleh Nirma, teknik *cutting standard cut* digunakan untuk memberikan transisi yang halus dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Saat Nirma dan Umar bersalaman di gambar III. 36, *standard cut* diterapkan untuk menjaga kontinuitas dan kelancaran cerita. Teknik ini memastikan penonton dapat mengikuti alur percakapan dan interaksi antara kedua karakter tanpa adanya gangguan visual, sehingga momen penting seperti jabat tangan dapat ditangkap dengan jelas dan efektif.

d) *Composition*

Pada gambar III. 34 Nirma Melakukan *Interview* Kepada Umar menggunakan *Rule of Thirds*, Nirma ditempatkan sesuai dengan garis-garis *Rule of Thirds*, di mana posisinya menarik perhatian pada area penting dalam frame.

Pada gambar III. 35 Umar Sedang *Diinterview* Oleh Nirma menggunakan *Tipe Center*, Umar ditempatkan di tengah frame secara eksplisit, dengan fokus pada kehadirannya di pusat adegan.

Ini dapat menciptakan kesan keseimbangan dan keterpusatan, menyoroti pentingnya Umar dalam konteks wawancara yang sedang berlangsung.

Kemudian pada gambar III. 36 Nirma dan Umar Bersalaman menggunakan komposisi *diagonal depth* yang menampilkan Nirma dan Umar dalam posisi yang membentuk garis diagonal dalam frame, menambahkan kedalaman visual pada saat mereka bersalaman. Hal ini menciptakan kesan dinamis dan menarik, sambil menunjukkan resolusi atau kesepakatan setelah interaksi mereka sebelumnya.

e) *Close Up*

Teknik *close up* diterapkan pada gambar III. 35 untuk mendekatkan pandangan pada Umar dengan detail yang lebih jelas. Dengan fokus yang lebih dekat pada wajah Umar, menampilkan ekspresi wajahnya yang menunjukkan reaksi atau emosi yang muncul selama proses wawancara dengan Nirma. Detail seperti ekspresi mata, gerakan bibir, atau perubahan ekspresi yang halus dapat ditangkap dengan lebih mendetail, meningkatkan kedalaman karakter dan intensitas situasi yang sedang berlangsung dalam adegan tersebut.

8. Scene 8



Gambar III. 37 Ayah Hendra Mendengarkan Curhatan Umar



Gambar III. 38 Ayah Hendra Memberi Nasihat Kepada Umar

a) *Camera Angle*

Teknik *camera angle eye level* diterapkan untuk menciptakan suasana kedekatan dan keterlibatan emosional antara karakter-karakter utama. Pada Gambar III. 37, Ayah Hendra mendengarkan curhatan Umar dengan kamera sejajar dengan mata mereka, yang memungkinkan penonton untuk merasakan kedalaman emosional dari interaksi tersebut secara langsung dan personal. *Eye level angle* ini menciptakan perasaan bahwa penonton berada di dalam adegan, mendengarkan curhatan Umar bersama Ayah Hendra. Kemudian, pada Gambar III. 38, Ayah Hendra memberikan nasihat kepada Umar dengan tetap menggunakan teknik *eye level*, menyoroti ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka secara detail, sehingga

penonton dapat merasakan dan memahami emosi serta pesan yang disampaikan dalam adegan tersebut.

b) Continuity

Teknik *continuity* diterapkan untuk menjaga kesinambungan naratif dan visual antara Gambar III. 37 dan Gambar III. 38. Pada Gambar III. 37, Ayah Hendra mendengarkan curhatan Umar, menciptakan suasana interaksi yang emosional dan penuh perhatian. Transisi halus ke Gambar III. 38 menunjukkan Ayah Hendra yang memberikan nasihat kepada Umar, menjaga aliran cerita dengan menampilkan respons langsung terhadap curhatan yang disampaikan sebelumnya. Penggunaan *continuity* ini memastikan bahwa penonton dapat mengikuti perkembangan percakapan dan interaksi antara kedua karakter tanpa gangguan, mempertahankan konsistensi dalam penyampaian emosi dan pesan yang disampaikan.

c) Cutting

Pada gambar III. 37, ketika Ayah Hendra mendengarkan curhatan Umar, dan pada gambar III. 38, ketika Ayah Hendra memberi nasihat kepada Umar, teknik *standard cut* digunakan untuk membuat transisi antar adegan terasa alami dan lancar. Dengan menggunakan *standard cut*, pergantian antara momen mendengarkan dan memberi nasihat tidak terasa terputus, sehingga penonton dapat mengikuti perkembangan percakapan mereka dengan mudah dan tanpa distraksi. Teknik ini menjaga alur cerita

tetap kohesif dan memungkinkan penonton untuk tetap fokus pada emosi dan pesan yang disampaikan dalam adegan tersebut.

d) Composition

Pada gambar III. 37 Ayah Hendra Mendengarkan Curhatan Umar menggunakan teknik *rule of thirds* dengan menempatkan Ayah Hendra di sepanjang garis grid yang membagi frame menjadi tiga bagian. Ayah Hendra ditempatkan di sisi kiri frame dengan titik fokus pada wajah dan ekspresi Ayah Hendra yang sedang mendengarkan curhatan Umar. Penempatan ini membantu menciptakan keseimbangan visual dan menarik perhatian penonton ke area penting dalam gambar, meningkatkan kedalaman emosional dari adegan tersebut.

Kemudian gambar III. 38 Ayah Hendra Memberi Nasihat Kepada Umar menggunakan teknik *over shoulder* untuk menampilkan perspektif dari belakang bahu Ayah Hendra, dengan fokus pada wajah Umar. Komposisi ini memberikan perasaan keterlibatan yang lebih dalam dan menunjukkan interaksi yang intim antara kedua karakter. Kamera yang berada di belakang bahu Ayah Hendra juga menambahkan dimensi visual yang menarik, memperlihatkan reaksi dan ekspresi Umar saat mendengarkan nasihat, sambil tetap mempertahankan Ayah Hendra dalam bingkai sebagai elemen penting dari adegan tersebut.

e) Close Up

Teknik *close up* digunakan untuk menampilkan momen emosional ketika Ayah Hendra mendengarkan curhatan Umar dan

memberikan nasihat tentang pekerjaan baru yang didapatkan Umar. Dalam gambar 37. Dengan fokus dekat pada wajah Ayah Hendra, teknik *close up* ini menangkap ekspresi wajahnya yang penuh perhatian dan bijaksana, serta detail-detail halus seperti pandangan matanya yang penuh empati. Penggunaan *close up* ini memperkuat keterhubungan emosional antara kedua karakter, memungkinkan penonton untuk merasakan kedalaman interaksi mereka dan memahami pentingnya momen tersebut dalam alur cerita.

9. Scene 9



Gambar III. 39 Umar Bersiap Menuju Kantor

a) *Camera Angle*

Dalam gambar III. 39, teknik *camera angle low angle* diterapkan untuk menampilkan Umar yang sedang bersiap menuju kantor dengan merapihkan pakaian. Dengan menempatkan kamera di sudut rendah, adegan ini menangkap Umar dari bawah, memberikan kesan dominan dan kuat. Perspektif *low angle* ini menambah rasa penting pada tindakan Umar, memperlihatkan keyakinan dan tekadnya dalam menghadapi hari pertamanya di pekerjaan baru. Teknik ini juga membantu penonton merasakan momentum dan semangat yang Umar rasakan, menekankan peran

penting yang dia jalani dalam alur cerita. *Low angle* ini membuat Umar terlihat lebih besar dan lebih berwibawa, memperkuat visualisasi pertumbuhan dan perubahan positif dalam hidupnya.

b) *Cutting*

Dalam gambar III. 39, penerapan teknik *cutting cross fade cut* digunakan untuk memberikan transisi halus dari adegan sebelumnya, menandakan perubahan waktu ke hari berikutnya. Sebelum adegan ini muncul, efek *fade in* digunakan untuk secara perlahan membawa penonton ke Gambar III. 39, di mana Umar sedang bersiap menuju kantor dengan merapikan pakaian. Teknik *cross fade cut* ini memberikan isyarat visual yang lembut bahwa waktu telah berlalu dan hari baru telah dimulai. Ini tidak hanya memperkaya narasi dengan menunjukkan kontinuitas waktu tetapi juga menciptakan suasana yang tenang dan teratur, menekankan persiapan Umar untuk hari yang penting. Penggunaan *fade in* membuat transisi terasa alami dan lancar, menjaga penonton tetap terhubung dengan alur cerita tanpa adanya gangguan tiba-tiba.

c) *Composition*

Dalam Gambar III. 39, teknik komposisi *tipe center* diterapkan untuk menampilkan Umar yang sedang merapikan pakaian dan bersiap menuju kantor. Dengan menempatkan Umar tepat di tengah frame, teknik ini menekankan pentingnya momen tersebut dan memberikan fokus penuh pada karakter utama. Penempatan sentral Umar menciptakan keseimbangan visual yang kuat dan menarik perhatian penonton langsung pada tindakannya.

Komposisi ini juga menggambarkan keyakinan dan kesiapan Umar, menyoroti pentingnya persiapannya untuk hari yang baru. Teknik *tipe center* ini membantu menyampaikan pesan bahwa Umar adalah pusat perhatian dalam adegan ini, memperkuat narasi dengan menampilkan momen krusial dalam hidupnya dengan jelas dan tegas.

d) *Close Up*

Dalam Gambar III. 39, teknik *close up* diterapkan untuk menyoroti Umar yang sedang bersiap menuju kantor dengan merapikan pakaiannya. Dengan menggunakan sudut pandang yang lebih dekat, fokus kamera mengambil detail wajah Umar dan gerakannya saat ia menata pakaian dengan teliti. *Close up* ini memungkinkan penonton untuk melihat ekspresi wajah Umar yang mencerminkan antusiasme, ketegangan, atau fokus yang ia rasakan menjelang hari pertamanya di kantor baru. Detail-detail seperti gerakan tangan, dan ekspresi mata yang intens menambah dimensi emosional dalam adegan ini, memperkuat ikatan penonton dengan karakter dan menekankan signifikansi momen tersebut dalam alur cerita.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan teknik-teknik 5C sinematografi yang diterapkan dalam Film "Bayang Sang Ayah", dapat disimpulkan bahwa penggunaan beragam sudut kamera seperti *low angle* untuk menampilkan kekuatan dan ketegasan Umar, serta *high angle* untuk menggambarkan kerentanan, memberikan perspektif yang dalam terhadap karakter dan situasi. Komposisi yang baik dengan penempatan karakter yang strategis dalam bingkai, penggunaan garis pandu, dan ruang negatif juga berperan penting dalam mengarahkan perhatian penonton pada elemen-elemen kunci dalam cerita, memfasilitasi pemahaman dan empati terhadap perkembangan cerita dan karakter. Penggunaan kontinuitas yang lancar dan gerakan kamera yang terencana dengan baik menjaga kelogisan alur cerita, sementara teknik *close up* yang efektif menyoroti ekspresi dan emosi karakter, memperdalam keterhubungan penonton dengan narasi. Teknik *cutting* yang tepat waktu, baik cepat maupun lambat, memberikan ritme yang tepat dan meningkatkan intensitas serta kedalaman emosional dari setiap momen yang digambarkan dalam film tersebut.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik 5C sinematografi dalam Film "Bayang Sang Ayah" memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas visual film tersebut. Teknik-teknik seperti *camera angle*, *continuity*, *cutting*, *close-up*, dan *composition* digunakan dengan cermat untuk menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan menyampaikan pesan secara efektif kepada penonton. Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam penerapan teknik ini, seperti pengaturan *lighting* dan koordinasi antara crew produksi, namun

potensi untuk menciptakan narasi visual yang kuat dan berkesan sangat besar. Dengan demikian, penerapan teknik 5C sinematografi dalam Film “Bayang Sang Ayah” memiliki nilai yang sangat penting dalam menciptakan kualitas visual yang menarik dan mendukung narasi film secara keseluruhan.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian tentang penerapan teknik 5C sinematografi dalam Film "Bayang Sang Ayah", ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan kualitas visual dan pengalaman penonton lebih lanjut. Pertama, penting untuk terus mengembangkan kreativitas dalam penggunaan teknik *camera angle*. Meskipun penggunaan *low angle*, *eye level*, dan *high angle* telah berhasil memberikan perspektif yang mendalam terhadap karakter Umar, eksplorasi sudut kamera yang lebih inovatif dan tidak konvensional dapat menambah dimensi visual yang lebih menarik dan memperkaya interpretasi emosional dalam setiap adegan.

Selanjutnya, dalam hal *continuity* dan *cutting*, perlu diperhatikan untuk menjaga konsistensi alur cerita yang mulus tanpa mengorbankan dinamika naratif. Memastikan transisi antar adegan yang halus dan efisien akan membantu penonton untuk tetap terlibat dalam cerita tanpa kehilangan fokus. Selain itu, teknik *close-up* yang telah digunakan dengan efektif dapat diperluas lagi penggunaannya untuk mengeksplorasi dimensi psikologis karakter yang lebih dalam. Dengan memfokuskan detail ekspresi dan emosi lebih intens, akan memperkuat ikatan emosional penonton dengan narasi dan karakter-karakternya. Terakhir, dalam hal *composition*, terus mengasah kemampuan dalam mengatur penempatan karakter, garis pandu, dan ruang negatif dalam bingkai akan membantu mempertegas pesan-pesan visual yang ingin

disampaikan dalam setiap adegan. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan Film "Bayang Sang Ayah" dapat lebih menghadirkan pengalaman visual yang mendalam dan memukau bagi penonton.



DAFTAR PUSTAKA

- a. Ratna S. Hutasuhur. (2020). Analisis Pengaruh Film Nussa dan Rara terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang. *Jurnall Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1237–1246.
- Ahmad Fakhrrur Rozi. (2021). “REPRESENTASI KARAKTER BU TEJO PADA FILM PENDEK TILIK.” *Block Caving – A Viable Alternative?*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>
- Akbar, R. P., Adi, A. E., Kreatif, F. I., Telkom, U., Fakultas, D., Kreatif, I., Telkom, U., Akbar, P., & Pendek, F. (2020). *Editing Pada Film Pendek Tentang Disabilitas Bisu Tuli Editing on Short Film About Deaf Mute Disability*. 7(2), 637–644.
- Amelia, D., & Sikumbang, A. T. (2024). Representasi Pesan Edukasi dalam Film “Di Bawah Umur” (Analisis Semiotika John Fiske Tentang Perilaku Remaja Gen-Z). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(2), 2001–2010. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.836>
- Anjaya, 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/cbssit>
- ArtodiPro. (2023). *11 CUTS dalam editing yang EDITOR PERLU TAU .. !!* [www.youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=lsZOVvuf6y0&t=244s&ab_channel=ArtodiPro](https://www.youtube.com/watch?v=lsZOVvuf6y0&t=244s&ab_channel=ArtodiPro)
- Awaluddin, A. (2019). Studi tentang pentingnya komunikasi Dalam pembinaan keluarga. *RETORIKA : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 1(1), 110–118. <https://doi.org/10.47435/retorika.v1i1.246>
- Azizah, N., & Rahayu Z, S. P. (2023). Perempuan dalam Film Horor Indonesia dari Perspektif Psikologi. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 3(2), 129–142. <https://doi.org/10.55623/ad.v3i2.127>
- Baihaqi, A., & Ibrahim, K. (2023). TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA Abstrak. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2203, 1–27.
- David, Y., Panjaitan, R., Hasanah, N., & Kom, S. (2022). *Analisa Teknik Sinematografi Pada Film Parasite*. 03(01), 100–126.
- Deddy. (2022). *Editing Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Berjudul*.
- Dheviyani, D., & Manesah, D. (2024). Misterius : Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira (2019) Sutradara Ponti Gea. *Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira (2019) Sutradara Ponti G*, 1, 42–59.
- Donny Trihanondo; Adrian Permana Zein; Fahreza; M. R. (2023). Proses Penciptaan

- Karya Film Pendek Introvert Dengan Penggunaan Teknik 5C Cinematography. *Art and Design*, 10(4), 6174.
- Fauzzi, M. R., Nurrahmik., D., & Budiman., A. (2019). Teknik Penyuntingan Gambar Dengan Menciptakan Kesenambungan Gambar Dalam Film Pendek “Srihuning Kanthil.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol 4(No 1), Hal 1-14.
- Julyanto, R. (2023). *FILMTV_SKRIPSI_2023_1610797032_ROKHMATULLAH JULYANTO_FULL TEKS.pdf*.
- Kumara, R. G., & Maulianza, M. (2024). *Argopuro 1*. 3(2).
- Makkiyah, M., & Mundiri, A. (2019). Konstruksi Pendidikan Moral Dalam Film Bilal Bin Rabah a New Breed of Hero Karya Ayman Jamal. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 31–49.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3783>
- Murti, D. (2021). Editing film. In *Media Production* (pp. 230–250).
<https://doi.org/10.4324/9780429276118-25>
- Naufal, M. R., & Suhendra, A. (2023). Peran Video Editor Dalam Pembuatan Program Feature Berjudul “the Beauty of Samosir Island.” *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 4(2), 28.
<https://doi.org/10.33376/ic.v4i2.1693>
- Nugraha, M. I. (2024). *ANALISIS SINEMATOGRAFI DALAM FILM “MANIPULATOR ” PADA PLATFROM Oleh : M . IQBAL NUGRAHA. 6813*.
- Permata, L. A. I. (2023). *SINEMATOGRAFI DALAM FILM 6 / 45 : LOTTERY LANDING ON YOU. 6275*.
- Rizky, E., Saragih, M. Y., & Abidin, S. (2023). Comit : Communication , Information and Technology Journal. *Comit : Communication, Information and Technology Journal*, 2(2), 291–301. <https://doi.org/10.47467/comit.v2i2.3806>
- Rukminingtyas, K. A., & Ratri, D. (2022). Pengaruh Sinematografi Terhadap Penyampaian Alur Cerita Pada Film Little Women (1994) Dan Little Women (2019). *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 2(2), 68–78.
<https://doi.org/10.59997/vide.v2i2.1913>
- Saktigamawijaya, J., & Prathisara, G. (2023). The audience’s reception to message in Film Miracle in Cell No. 7. *Symposium of Literature, Culture, and Communication (SYLECTION) 2022*, 3(1), 573.
<https://doi.org/10.12928/sylection.v3i1.14040>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Setyawan, H. (2015). Buku Ajar Editing. *Buku Ajar Editing*.
- Sitorus, C. P., & Simbolon, B. R. (2019). Penerapan Angle Camera Dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita Di Metro Tv Biro Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(2), 137–150.

- Susiloningtyas, S. (2021). Analisis Makna Bahasa dan Seni Rupa dalam Gambar Ilustrasi Cerita. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 78. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v4i1.8990>
- Ulya, M., & Rezaian, M. A. (2022). The Representation of Multicultural Education in Film “Raya and The Last Dragon.” *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 59–62. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.265>
- Widya, T., & Hariyanto, F. (2022). Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Pendidikan Karakter Peserta Didik SD/MI Nurul Huda Cikampek. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 7(2), 111–122. <https://doi.org/10.35706/jpi.v7i2.8206>
- Wijaya, D. (2019). Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Hayya. *Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 72–77. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Wilhemus, O. R. (2019). Komunitas Basis Gerejani Merespon Budaya Hidup Individualisme, Konsumerisme Dan Hedonisme Di Tengah Arus Globalisasi. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 10(5), 30–48. <https://doi.org/10.34150/jpak.v10i5.184>
- Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022). Perkembangan Seni Fotografi Dan Sinematografi Serta Tantangannya Pada Era Pasca Pandemi Covid-19. *Online) SENADA*, 5, 33–41. <http://senada.idbbali.ac.id>



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM : 44200748
Nama Lengkap : Robbi Waluya
Tempat/ Tanggal Lahir : Ciamis, 19 Agustus 2002
Alamat Lengkap : Jl. Mawar 2 RT. 04 RW. 12
Kel. Satria Jaya Kec. Tambun Utara
Kota Bekasi

II. Pendidikan

1. SDN Duren Jaya 6 Bekasi Timur, lulus tahun 2011
2. SMPN 32 Bekasi Timur, lulus tahun 2017
3. SMK Karya Guna Bhakti 2 Bekasi Timur, lulus tahun 2020

III. Riwayat Pengalaman berorganisasi / pekerjaan

1. Freelance Editing Video Kemenparekraf, tahun 2022
2. Freelance Editing Video PT Digital Inisiatif, tahun 2023



Bekasi, 2 Juli 2024


Robbi Waluya

SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH

SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Robbi Waluya
NIM : 44200748
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah dengan judul **"Penerapan Teknik 5C Sinematografi Dalam Film Bayang Sang Ayah"** merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh melalui hasil penelitian sendiri dan tidak didasarkan pada data atau informasi hasil riset dari perusahaan/instansi/lembaga manapun

Saya bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Bina Sarana Informatika**, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 1 Juli 2024
Yang menyatakan,

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Priatna M.Si., MM.

Susana S.Ikom., M.Ikom



Robbi Waluya

SURAT SERAH TERIMA KARYA

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202460984, 5 Juli 2024
Pencipta	
Nama	: Wisnu Riyan Firmansyah, Intan Cahyani dkk
Alamat	: Jl. Puspa XII Blok. G No. 1 Cikarang Baru Kab. Bekasi Jawa Barat, Cikarang Utara, Bekasi, Jawa Barat, 17530
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Wisnu Riyan Firmansyah, Intan Cahyani dkk
Alamat	: Jl. Puspa XII Blok. G No. 1 Cikarang Baru Kab. Bekasi Jawa Barat, Cikarang Utara, Bekasi, Jawa Barat, 17530
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Siaran Media Televisi dan Film
Judul Ciptaan	: Bayang Sang Ayah
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 5 Juli 2024, di Bekasi
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 20 (dua puluh) tahun sejak karya siarannya pertama kali disiarkan.
Nomor pencatatan	: 000636339
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL u.b Direktur Hak Cipta dan Desain Industri  IGNATIUS M.T. SILALAH NIP. 196812301996031001
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Wisnu Riyan Firmansyah	Jl. Puspa XII Blok. G No. 1 Cikarang Baru Kab. Bekasi Jawa Barat, Cikarang Utara, Bekasi
2	Intan Cahyani	Pondok Ungu Permai Sektor 5 Blok O 18 No. 21 RT.02 RW.027 Kec. Babelan Bekasi Jawa Barat, Babelan, Bekasi
3	Margaretha Yuditia	Pesona Anggrek Blok F13 No.12, RT.002, RW.024, Kelurahan Harapan Jaya, Bekasi Utara, Bekasi
4	Fatih Umar Billah	Mutiara Gading Timur Blok N 28 No 11, RT/RW 002/029, Kel. Mustikajaya, Bekasi Timur, Bekasi
5	Robbi Waluya	Satria Jaya Permai Blok B10/20 RT04/12, Kec Tambun Utara, Bekasi Timur, Bekasi

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Wisnu Riyan Firmansyah	Jl. Puspa XII Blok. G No. 1 Cikarang Baru Kab. Bekasi Jawa Barat, Cikarang Utara, Bekasi
2	Intan Cahyani	Pondok Ungu Permai Sektor 5 Blok O 18 No. 21 RT.02 RW.027 Kec. Babelan Bekasi Jawa Barat, Babelan, Bekasi
3	Margaretha Yuditia	Pesona Anggrek Blok F13 No.12, RT.002, RW.024, Kelurahan Harapan Jaya, Bekasi Utara, Bekasi
4	Fatih Umar Billah	Mutiara Gading Timur Blok N 28 No 11, RT/RW 002/029, Kel. Mustikajaya, Bekasi Timur, Bekasi
5	Robbi Waluya	Satria Jaya Permai Blok B10/20 RT04/12, Kec Tambun Utara, Bekasi Timur, Bekasi



BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

44200748_Robbi Waluya

ORIGINALITY REPORT

12%	11%	1%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id Internet Source	2%
2	123dok.com Internet Source	2%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	journal.uib.ac.id Internet Source	1%
5	positori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to University of North Georgia Student Paper	1%
7	proceeding.unikal.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal2.isi-dps.ac.id Internet Source	<1%
9	ojs.mmtc.ac.id Internet Source	<1%

10	journal.ipmafa.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
12	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
13	fr.slideserve.com Internet Source	<1 %
14	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
15	repository.bsi.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.isi.ac.id Internet Source	<1 %
17	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.library.usd.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	<1 %
20	bpkpenabur.or.id Internet Source	<1 %
21	airlangamarket.bhinneka.com	

	Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas International Batam Student Paper	<1 %
23	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
24	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
25	rifqotussaadahblog.wordpress.com Internet Source	<1 %
26	I Gede Nyoman Wisnu Satyadharma, Mario Rinaldi, Annisa Bela Pertiwi. "ANALISIS PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI PADA VIDEO PERSEMBAHAN WISUDAWAN DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI", TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia, 2024 Publication	<1 %
27	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
28	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
29	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
30	ojs.unida.ac.id Internet Source	

<1 %

31 works.bepress.com
Internet Source

<1 %

32 www.anphatpc.com.vn
Internet Source

<1 %

33 www.scribd.com
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

LAMPIRAN

Link HKI:

<https://pdki-indonesia.dgip.go.id/detail/8bd9d1acaebd92bb3b815d9c93496827b598528206306e81279548e34ebe7b97?nomor=EC00202460984&type=copyright&keyword=Bayang%20Sang%20Ayah>

Lampiran 1



Lampiran 2

