

TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI

Oleh:

Agus Baihaqi¹, Khotib Ibrahim²

IAI Darussalam Blokagung^{1,2}

e-mail: agus.baihaqi@iaida.ac.id, khotibibrahim23@gmail.com

Abstract

The main objective of this article is to find out what cinematographic techniques are used in the short film entitled Air Mata Impian by Multimedia Darussalam in terms of cinematographic techniques. This study used a qualitative research method with a qualitative descriptive type. In this study, researchers describe or construct theories that exist in depth on research subjects. In this research, the object of research is to analyze the cinematographic techniques applied in the film Air Mata Impian by MMD. The results of the research in this article show that the cinematographic techniques analyzed include the camera angle formula 5C, close up/shot size, composition, continuity, and cutting. There are 5 cinematographic techniques of Joseph V. Mascelli A.S.C which were also carried out by the Multimedia Darussalam Team in making the short film Air Mata Impian, namely camera angle, close up/shot size, composition, continuity, and cutting/editing.

Keywords: Film, Multimedia Darussalam, Cinematography

Abstrak

Tujuan utama artikel ini adalah mengetahui teknik sinematografi apa saja yang digunakan pada film pendek berjudul Air Mata Impian karya Multimedia Darussalam ditinjau dengan teknik sinematografi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan atau mengkonstruksi teori yang ada secara mendalam pada subjek penelitian. Dalam penelitian ini, objek penelitian adalah menganalisis teknik sinematografi yang diterapkan dalam film Air Mata Impian karya MMD. Hasil penelitian pada artikel ini menunjukkan bahwa teknik sinematografi yang dianalisis meliputi rumus sudut kamera 5C, ukuran close up/shot, komposisi, kontinuitas, dan pemotongan. Ada 5 teknik sinematografi Joseph V. Mascelli A.S.C yang juga dilakukan oleh Tim Multimedia Darussalam dalam pembuatan film pendek Air Mata Impian, yaitu camera angle (sudut pengambilan gambar), close up/shot size (ukuran gambar), composition (komposisi), continuity (kontinuitas), dan cutting pemotongan/pengeditan.

Kata Kunci: Film, Multimedia Darussalam, Sinematografi

A. Pendahuluan

Semakin maju teknologi di zaman ini membuat semakin beragam pula bentuk media, baik itu media cetak, digital ataupun internet. Di ranah audio visual contohnya, seni film pendek melahirkan warna baru. Film adalah gambar hidup atau movie atau sering disebut dengan sinema, yang merupakan bentuk dari sebuah seni, hiburan dan bisnis.

Istilah Sinematografi itu sendiri berasal dari kata serapan bahasa Inggris yaitu *cinematography* yang berasal dari bahasa latin *kinema* “gambar”. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (“Educational Tchnology”. <https://bahrurraisy.wordpress.com/>. Diakses pada 21 Maret 2022). Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar (*Ibid*). Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar.

Sinematografi adalah salah satu upaya manusia untuk menggambarkan kepada orang lain, melalui penggunaan teknik yang menggabungkan gambar gerak dan teks. Jadi salah satu tugas sinematografi adalah menjadikan gambar sebagai bahasa visual kepada audiens agar menjadi suatu pesan yang berarti. Teknik *sinematografi* menjadi faktor utama dalam pembuatan film. Penyampaian pesan dalam film sangat dipengaruhi oleh bagaimana kameramen bisa mengarahkan teknik sinematografi dengan baik.

Sedangkan Film merupakan hasil gambar rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau dengan

menggunakan teknik animasi. Film atau movie merupakan tampilan pada layar oleh kilatan atau flicker cahaya yang muncul sebanyak 24 kali (24 gambar) tiap detiknya dari lampu proyektor. Kejadian itu dapat dilihat oleh mata manusia hanya saja karena kemampuan mata manusia yang terbatas, maka potongan-potongan gambar tidak terlihat sedangkan yang muncul adalah pergerakan gambar yang halus. Fenomena ini disebut *persistence of vision*. Pergerakan gambar-gambar tersebut merupakan *exaggeration* dari ide-ide romantis kita yang liar, potret atau gambaran dari kenyataan hidup, atau hingga terjerumus pada gelapnya mimpi buruk (Peacock, 2001: 1-3).

Perkembangan teknologi yang pesat di dunia hiburan menjadikan film semakin banyak dikenal masyarakat. Itu yang mempengaruhi perkembangan film pada saat ini. Berdasarkan penjelasan di atas menyimpulkan bahwa film adalah suatu media audio visual yang mampu menghibur khalayak melalui berbagai macam gaya dalam menyampaikan cerita, pesan, ataupun gagasan. Cerita sebuah film merupakan hasil suatu proses ide-ide imajinatif yang diambil berdasarkan lingkungan kehidupan masyarakat sekitar.

Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu dibawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek (Mabruri KN, 2013: 6). Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih efektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap shot akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Perkembangan di dunia industri perfilman sekarang ini tidak hanya di produksi melalui rumah-rumah produksi saja. Melainkan banyak pula karya-karya film yang dihasilkan oleh sineas-sineas muda yang dapat menghasilkan sebuah karya yang berupa *moving picture* secara independent.

Multimedia Darussalam (MMD) adalah salah satu lembaga di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi dibawah kepala bidang komunikasi dan publikasi. Lembaga ini bertugas memproduksi dan mempublikasikan seluruh kegiatan dan informasi pesantren kepada khalayak umum (wali santri, simpatisan, dan masyarakat), yang diprakarsai oleh 2 orang yaitu Hasyim Iskandar dan Ahmad Fahmi Nur pada tahun 2019 dan pada tahun 2022 (sekarang) dikepalai oleh Danie Farhanie.

Dalam MMD ini, Hasyim mengajak santri-santri yang memiliki *skill* dalam bidang audio visual. Keunikan yang dimiliki MMD adalah menitikberatkan konten yang di produksi adalah dakwah para *masyayikh* dan mempublikasikan pengajian-pengajian yang ada di dalam pesantren.

Kesinambungan dari beberapa pemaparan di atas adalah MMD sebagai Lembaga media merilis karya film pendek, yang diberi judul Air Mata Impian dalam mengikuti festival film pendek nusantara dalam rangka Hari Santri Nasional 2021 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ta'lif Wan Nasyr (LTN) NU Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung bekerjasama dengan Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI) Pringsewu. Film ini berhasil menjadi juara 1 film terbaik, juara kategori artistic terbaik, dan juara kategori kameramen terbaik. Di akun YouTube Pondok Pesantren Darussalam Blokagung film ini viewernya hingga 14 Maret 2022 sudah mencapai 14,000 views.

Dalam film ini menceritakan sesuai kehidupan santri aslinya, yaitu tentang kemandirian santri dalam proses belajar, ditambah alur di setiap *scene* yang mengandung motivasi dan kritik sosial yang menginspirasi banyak orang. Dalam video yang berdurasi 26 menit 27 detik ini, menggambarkan banyak pesan pesan dakwah. Di awal video sudah tergambar jelas, aktor utama sedang mengalami beberapa

halangan dan rintangan dalam proses menempuh tujuan yang dicapainya. Banyak *angle-angle* pengambilan gambar yang memberikan kesan dalam setiap *scene*.

Beberapa alasan di atas, menjadikan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang teknik sinematografi yang digunakan kameramen pada proses pembuatan film tersebut. Alasan penulis mengambil tema ini ialah karena menurut penulis teknik sinematografi yang diaplikasikan dengan seni perfilman dan dengan adegan-adegan yang penuh makna akan menghasilkan karya yang berharga dan bisa berpengaruh untuk para penikmatnya. Namun jika perpaduan teknik sinematografi dengan alurnya kurang tepat, maka pesan yang akan disampaikan juga akan susah tersirat.

B. Kajian Teori

1. Tinjauan Teknik Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu tentang pengambilan gambar untuk kemudian digabungkan dengan gambar lainnya sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Secara bahasa, sinematografi berasal dari bahasa latin *kinema* yang berarti gerakan. Dalam pembuatan video atau film teknik sinematografi sangatlah penting karena akan mempengaruhi nilai estetika atau nilai dari karya tersebut, konsep visual yang ditampilkan melalui teknik sinematografi akan memberikan kesan atau rasa tersendiri melalui pelbagai teknik di dalam sinematografi itu sendiri. Teknik sinematografi juga bisa menghilangkan rasa bosan untuk para penonton atau penikmat karya saat menontonnya (Brown, 2001: 4).

Sinematografi (*cinematography*) adalah kata serapan dari bahasa Inggris, dan bahasa lainnya *kinema* (gambar) dan *graphoo* (menulis). Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan

menggabung-gabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (Hariyadi, 2011:7). Teknik sinematografi menjadi faktor utama dalam kesuksesan pembuatan film. Penyampaian pesan dalam film sangatlah dipengaruhi oleh bagaimana sutradara bisa mengarahkan teknik sinematografi dengan baik. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C terdapat beberapa aspek yang diperlukan agar pengambilan dalam teknik sinematografi yang akan dilakukan mempunyai nilai sinematografi yang baik, yaitu mengatur maksud motivasi dan maksud *shot*-nya serta kesinambungan cerita untuk menyampaikan pesan dari sebuah film, Yang dimaksud dengan 5c adalah *camera angles, close up/shot size, compositions, continuity, dan cutting/editing*.

a. Camera Angle (sudut pandang kamera)

Camera angle merupakan suatu sudut pandang yang mewakili penonton. Pengambilan suatu sudut pandang suatu kamera yang baik harus sangat diperhatikan, karena hasil gambar yang baik akan membuat alur sebuah cerita lebih menarik. Sudut pandang kamera dapat diartikan mata penonton.

Penggunaan *camera angle* yang baik akan menambah visualisasi dramatis dari cerita, dan sebaiknya bila pemilihan sudut pandang kamera hanya srabutan tanpa mempertimbangkan dari nilai-nilai estetika akan merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit untuk dipahami (Mascelli, 1987:8).

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

Level camera angle secara psikologis (Ibid, 151) dapat disambungkan dalam sebuah cerita melalui salah satu objek.

Level camera angle dibagi dalam 3 bagian:

a) *Normal angle/Eye level*

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

b) *High level angle*

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

c) *Low level angle*

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

Pemilihan sudut pengambilan gambar sangatlah penting karena akan tercermin motivasi dari sebuah *shot*. Apakah hanya karena bagus semata atautkah memang bertujuan untuk menjelaskan sebuah peristiwa tertentu. Akan lebih baik jika *camera angle* tersebut memang menjelaskan sebuah peristiwa yang harus dilihat oleh penonton (<https://blogyounameit.wordpress.com/>. Diakses 22 Maret 2022).

b. Close Up/Shot Size (ukuran gambar)

Ukuran gambar atau sering disebut *type shot* pada dasarnya dibagi dalam tiga bagian ukuran, dari bagian *close up shot*, *Medium shot*, dan *long shot*, yang dibagi lagi dalam beberapa bagian dan memiliki fokus motivasi yang berbeda, sebagai berikut (Semedhi, 2011: 51):

1) *Close Up*

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

2) *Medium shot*

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

3) *Long Shot*

Long shot terbagi lagi menjadi tiga bagian di antaranya *full shot*, *long shot* dan *ekstrem long shot* (Ibid, 55).

c. Composition (komposisi)

Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam sebuah frame terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol. Menurut Bambang Semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya, teori komposisi terdiri dari tiga unsur, yaitu (2001: 44-46):

1) *Rule of third* (teori sepertiga layar)

2) *Golden mean area* (area utama titik perhatian)

3) *Diagonal depth*

Sebuah komposisi yang bagus adalah kemampuan sang sinematografer untuk meletakkan setiap komponen gambar yang diperlukan ke dalam satu *frame* secara seimbang. Bagus

atau tidaknya komposisi yang telah disusun oleh sang pembuat, akan ditentukan oleh penilaian penonton (“tips & tricks mengenal istilah 5 c dalam sinematografi <https://blogyounameit.wordpress.com/>. diakses 22 Maret 2022).

d. Continuity (Kesesinambungan gambar)

Continuity adalah teknik penggabungan/pemotongan gambar (kesinambungan gambar) untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Bertujuan untuk menghubungkan *shot-shot* agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar (*smooth/seamless*). Dan *continuity edit shot* menjadi komponen terkecil pembentukan efek logis gaya naratif. *Shot* yang sekaligus menjadi bagian dari kesatuan adegan yang disebut *scene*. *Scene* adalah tempat atau setting dimana kejadian itu terjadi. Adapun beberapa bentuk *continuity* yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur dan memberikan makna yang berdampak efektif bagi pemirsa (Fachruddin, 2012: 161).

- 1) *One Scene Three Shot Continuity Direction* (Satu Adegan Tiga Arah Pemotretan Berkelanjutan), Penggabungan/kesinambungan gambar dalam satu *scene* yang terdiri dari tiga *shot* dengan *continuity* dari gambar fokus objek OSS (*Over Shoulder Shot*), dilanjutkan OSS lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis.
- 2) *Three Shot Continuity Action, Two Objek One Moment* (Aksi Kontinuitas Tiga Tembakan, Dua Objek Satu Momen). Penggabungan/kesinambungan gambar yang menyajikan aksi dua objek yang sedang beraktivitas dengan *background* statis/ diam pada suatu *moment*. *Continuity* yang

menggambarkan tiga shot dalam satu *scene* tanpa pergerakan kamera untuk merekam *action object* yang seluruhnya stabil *shot*.

- 3) *Three Shot Continuity Direction Continuity* yang digunakan untuk memperjelas dialog yang sedang berlangsung. Biasanya pada acara talkshow di studio. Realisasinya menghubungkan *front middle left side*, *long shot*, dan *front middle right side*, sehingga emosional pernyataan serta ekspresi objek yang berdialog terekam secara alamiah.
- 4) *Three Shot Continious Direction Scene* Menggabungkan tiga *shot* gambar dalam satu *scene* yang memfokuskan masing-masing objek, saat sedang berinteraksi aktif secara terus menerus. Diawali *shot front middle left side* objek yang saling berhadapan dengan *shot front middle right side*. Sehingga terlihat interaksinya, lalu diakhiri *two shot* kedua objek saling berhadapan.

e. *Cutting (Editing)*

Cutting dalam sinematografi dibutuhkan sebagai transisi diantara penyambungan *shot-shot* gambar secara ritmis sehingga persepsi penonton tidak merasakan gambar-gambar terputus/ terpotong-potong. Hal tersebut terkenal dengan *invisible editing* atau dengan kata lain sebagai penyambung potongan-potongan gambar yang tidak menimbulkan kesan penyambungan gambar tersebut. Adapun macam-macam *cutting* yang dikenal didalam teknik *fliming* (*Ibid*: 163-164).

2. Pengertian Film

Pengertian film (sinema) secara harfiah film adalah rangkaian gambar yang hidup (bergerak), sering juga disebut movie. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua

pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1990: 242). Secara umum film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan sinematik. Biasa dikatakan unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya (Eneste, 1989: 36).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi. Keberadaan film sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam (Liliweri, 2004: 153). Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada hari-hari manusia yang berbudaya maju yang tidak tersentuh media ini (Siregar, 2000: 176).

Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli berpandangan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2004: 17). Film memberi dampak pada setiap penontonnya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

Dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sutradara menggunakan imajinasi untuk merepresentasikan suatu pesan

melalui film dengan unsur-unsur yang menyangkut eksposisi (penyajian langsung atau tidak langsung). Tidak sedikit film yang mengangkat cerita nyata atau sungguh-sungguh terjadi dalam masyarakat. Banyak muatan-muatan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir para penontonnya. Sebagai gambar yang bergerak, film adalah reproduksi dari kenyataan seperti adanya.

3. Klasifikasi Film

a. Jenis Film

Jenis film saat ini ada beragam, dengan hadirnya film dengan karakter tertentu, memunculkan pengelompokan-pengelompok sendiri. Beberapa genre film sebagai berikut:

1) Film Cerita (Fiksi)

Film cerita adalah film yang dibuat berdasarkan cerita yang dikarang atau dimainkan oleh aktor atau aktris. Umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film yang dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dahulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangan didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

2) Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Film non fiksi terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Film Faktual, yang menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang film faktual dikenal sebagai berita (news) yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.

2. Film Dokumenter. Istilah dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan untuk pembuatan film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat, dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996: 72). Intinya, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran, pendidikan, propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Film dokumenter adalah dokumentasi dalam bentuk film mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang mempunyai makna khusus agar dapat menjadi alat penerang dan alat pendidikan (Depdikbud, 2005: 242). Film dokumenter adalah film non fiksi yang mana merupakan kisah nyata dan bukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata.

b. Menurut Cara Pembuatan Film

1) Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pembuatan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

2) Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar, lukisan, maupun benda-benda mati lainnya, seperti boneka, meja, dan kursi yang biasanya dihidupkan dengan teknik animasi (Prakosa, 2010: 102).

c. Menurut Tema Film (*Genre*)

1) Romance/drama

Banyak film romantis yang dibuat sepanjang sejarah film hingga akhir abad ke-20. Hal tersebut digemari karena film romantis mengangkat cerita sehari-hari tetapi terkadang diselipi dengan unsur percintaan yang memang digemari oleh banyak orang. Ceritanya yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan faktor perasaan dan realita hidup nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Tetapi di Indonesia film romantis tidak hanya bercerita tentang romantisme saja tetapi terkadang juga diselipi dengan kejahatan seperti sinetron-sinetron yang sekarang ini sedang marak ditayangkan di televisi dalam negeri.

2) *Action*/aksi

Film yang bertema aksi atau laga dan menceritakan tentang perjuangan hidup dengan bumbu utama keahlian setiap tokoh untuk bertahan dengan pertarungan hingga akhir cerita. Kunci sukses dari genre film ini yaitu kepewajiban sutradara menyajikan aksi pertarungan secara epic dan detail seolah penonton merasakan ketegangan yang terjadi.

3) *Comedy*/humor

Genre terbaik penghilang rasa penat ini adalah film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Genre jenis ini tergolong paling disukai, dan merambah ke

segala usia di kalangan penonton, tetapi termasuk film paling sulit dalam penyajiannya, bila kurang waspada komedi yang ditawarkan bisa terjebak humor yang terkesan memaksa penonton untuk tertawa dengan kelucuan yang dibuat-buat. Salah satu kunci sukses film tersebut yaitu memainkan tokoh humoris yang sudah dikenal masyarakat.

4) Horor

Genre ini menjadi salah satu favorit penonton karena menawarkan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh genre lainnya. Sejak kemunculan sinema, banyak *filmmaker* yang memotret peristiwa menakutkan dan beberapa diantaranya dibuat menjadi film-film.

4. Film Pendek

Film pendek merupakan film yang berdurasi pendek, simpel dan memiliki nuansa kompleks serta tidak dianggap sebagai film utama/ panjang (*feature film*). *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* mendefinisikan film pendek sebagai "sebuah film orisinal yang berdurasi 40 menit atau kurang, termasuk tambahan dari semua kredit" (<http://www.oscars.org/awards/>, diakses 23 Maret 2022). Kemudian *Oberhausen* sebagai salah satu festival film pendek tertua di dunia memberikan batas durasi 35 menit. Sedangkan *Venice Film Festival* melalui *The Orizzonti section* mereka menetapkan batas maksimum durasi 20 menit untuk film pendek yang bisa dipertimbangkan dalam kompetisinya.

Di awal perkembangannya film pendek sempat dipopulerkan oleh komedian Charlie Chaplin. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan

pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema. Meningkatnya industri dengan terimonologi film "pendek" mendorong banyak asumsi bahwa hal itu terjadi dikarenakan film "pendek" ditampilkan sebagai bagian dari presentasi film utama/panjang (*feature film*).

Pada hakikatnya film pendek bukan sekedar durasi yang pendek. Dan bukan juga merupakan reduksi dari film dengan cerita panjang, atau sebagai wahana pelatihan bagi pemula yang baru masuk ke dunia perfilman. Film pendek memiliki ciri/ karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film cerita panjang, bukan karena sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya dianggap lebih mudah serta anggaran yang relatif minim. Tapi karena film pendek memberikan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa untuk para pemainnya, dan hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam proses penciptaannya. Film pendek sering diputar di festival film lokal, nasional, atau internasional dan dibuat oleh pembuat film independen dengan anggaran rendah atau tanpa anggaran sama sekali, namun tidak menutup kemungkinan juga untuk diproduksi oleh industri utama dengan anggaran yang sebanding dengan pembuatan film panjang/ fitur. Pembuat film pendek umumnya mendapatkan pendanaan dari hibah film, organisasi nirlaba, sponsor atau dana pribadi (https://id.wikipedia.org/wiki/Film_pendek, diakses pada 23 Maret 2022).

C. Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Dengan tipe penelitiannya adalah deskriptif kualitatif, tindakan yang dilakukan peneliti adalah dengan mendeskripsikan atau menkonstruksikan suatu teori yang ada secara mendalam terhadap subjek penelitian (Moleong, 2011: 6).

Analisis Data adalah proses menyusun secara sistematis data yang sudah diperoleh dari wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi. Analisis visual ini digunakan untuk menganalisis proses pembuatan visual dan motif pembuatan bahan visual (Sugiyono, 2011: 244).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari narasumber dan objek yang diamati. Langkah langkah analisis yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Dalam proses ini melihat, dan menentukan scene yang mengandung rumus 5C, kemudian mengelompokkan scene-scene tersebut ke kategori yang sudah ditentukan. Setelah itu maka akan diperoleh data-data scene yang menunjukkan kesesuaian dengan rumus 5C.

2. Penyajian Data

Analisis teknik sinematografi adalah analisis kritis pada proses pengambilan gambar dengan unsur 5C teknik sinematografi, yang meliputi *camera angles, close up/shot size, compositions, continuity, dan cutting/editing*. Setelah itu akan dibuat penjelasan per poin yang disertai gambar untuk mempermudah dalam menyeleksi scene-scene yang mengandung unsur 5C dalam film

pendek air mata impian karya Multimedia Darussalam, agar lebih mudah membaca dan memahaminya.

3. Interpretasi Data

Setelah data disajikan, peneliti akan memberikan penilaian terhadap data tersebut. *Scene* yang sudah dikelompokkan diberikan penjelasan lebih rinci. Peneliti juga akan memberikan tafsiran yang lebih mendalam sehingga bisa menjelaskan pesan yang akan disampaikan oleh film pendek air mata impian karya Multimedia Darussalam Blokagung. Diproses ini juga akan ditambahkan dengan hasil screenshot *scene* yang berhubungan dengan adegan yang sudah sesuai dengan rumus 5C teknik sinematografi.

D. Hasil

Film Air Mata Impian dibuat oleh tim Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi untuk berpartisipasi dalam mengikuti festival film pendek nusantara dalam rangka Hari Santri Nasional 2021 yang diselenggarakan oleh Lembaga Ta'lif wan Nasyr (LTN) NU Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung bekerjasama dengan Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI) Pringsewu. Meskipun film Air Mata Impian masih banyak kekurangan dalam segi produksi dan memakai peralatan yang minim, film ini berhasil mendapatkan juara 1 film terbaik, juara kategori *artistic* terbaik dan juara kategori kameramen terbaik. Dan film Air Mata Impian mampu membawa nama baik Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. Melihat dari hasil produksi film ini, tidak terlepas dari proses pra produksi yang melibatkan sebuah teknik sinematografi harus diterapkan. Berikut adalah penerapan teknik 5'C Cinematography yang meliputi *Composition, Camera Angle, Close Up, Continuty* dan *Cutting*.



Gambar yang baik adalah tujuan utama dalam penciptaan film Air Mata Impian, dasar-dasar yang harus diperhatikan dalam terciptanya gambar yang baik pada film Air Mata Impian adalah komposisi. Komposisi sangat-sangat vital bagi seorang sinematografer, tanpa komposisi yang baik, maka gambar yang ada didalam *frame* tidak memiliki nilai estetik yang menarik jika dilihat oleh penonton. Selain komposisi, sudut pengambilan gambar (*camera angle*) juga sangat penting untuk menambah kesan estetik dalam terciptanya gambar yang baik dalam film Air Mata Impian, *camera angle* berfungsi menambah kesan emosional pada gambar yang ada didalam *frame* film Air Mata Impian, penerapan *camera angle* dalam film Air Mata Impian sangatlah bervariasi, mulai dari *high angle*, *eye level*, hingga *low angle*. Film air mata impian berdurasi 26 menit 27 detik dan memuat sebanyak 37 *scene* yang didalamnya terdapat prinsip 5'C Cinematography yang meliputi *camera angle*, *close-up/shot size*, *composition*, *continuity*, dan *cutting*. Berikut adalah penerapan 5'C Cinematography pada film Air Mata Impian :

1. *Camera Angle*

Peletakan posisi kamera sangat berpengaruh pada hasil gambar yang dihasilkan oleh seorang sinematografer. Berikut adalah

contoh *Camera Angle* tipe *Camera Angle Subjektif* yang diterapkan dalam film Air Mata Impian :



Penerapan *Camera angle subjektif* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Pada gambar diatas memperlihatkan adegan dimana Ahmad dan Rijal sedang melakukan komunikasi disebuah tempat (sawah) yang lokasinya tidak jauh dari pesantren. Di *scene* ini Ahmad sedang butuh uang, dan Rijal juga tidak punya uang. Untuk menghibur Ahmad, Rijal punya ide mencari sayuran disekitar sawah tersebut, yang nantinya akan dimasak, dan akhirnya mereka mencari sayur.

Tampak dari pengambilan gambar pada adegan tersebut, penulis naskah menerapkan teknik *Camera angle subjektif*. *Camera angle subjektif* adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan dengan tujuan ingin menyampaikan pesan visual psikologi pemeran yang sedang merasakan situasi yang sedih dan kegelisahan pemeran. Dalam penerapan angel tersebut, penulis naskah yang juga sebagai sutradara, apakah *shot* dengan teknik *Camera angle subjektif* ini dapat digunakan dalam adegan tersebut, kemudian sutradara mengarahkan kameramen untuk menggunakan teknik *Camera angle subjektif* pada adegan. Penerapan teknik *Camera angle subjektif* ini dibantu dengan penggunaan tripod agar gambar tetap terjaga kualitasnya.

Selain dari penjelasan diatas ada teknik *camera angle* jenis *level camera angle* yang tidak sesuai di film air mata impian, salah satunya *type camera high angle*, dalam penerapannya, penempatan kamera tidak terlihat jelas bahwa kamera berada di atas objek.

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

Pengambilan gambar dari jarak dekat, bermaksud ingin memberikan pesan atau bahasa visual yang dianggap penting, sehingga penonton dapat lebih dekat melihat objek dan mengerti apa maksud dari gambar yang diambil dari jarak dekat tersebut. Berikut adalah contoh penerapan *Shot Size tipe Extreme Close Up* pada film Air Mata Impian:



Penerapan *Ekstream Close Up* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian

Pada gambar diatas menunjukkan didalam *frame* hanya berfokus pada sebagian anggota tubuh yaitu mata dan alis yang terlihat tajam, Pengambilan gambar untuk *shot* tersebut menggunakan *Shot Size Extreme Close Up*, penerapan *Shot Size Extreme Close Up* pada mata dan alis yang tajam tujuannya ingin memberi penekanan bahwa Ahmad sedang belajar sungguh-sungguh dalam mengikuti bimbingan workshop khusus yang dibimbing langsung oleh Pak Dani. Dengan menggunakan *Shot Size Extreme Close Up* penonton akan lebih efektif dalam memahami perasaan yang dialami pemeran tersebut.

3. *Composititon* (komposisi)

Komposisi dalam film gunanya agar menambah kesan estetik dari segi pengambilan gambar, gambar yang baik adalah gambar yang memiliki komposisi yang rapi didalam suatu *frame*. Pada film Air Mata Impian, menggunakan jenis komposisi *Rule Of Thrid*, Berikut adalah contoh penerapan komposisi dalam film Air Mata Impian:



Penerapan *Rule Of Thrid* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Gambar diatas menunjukkan adegan Ahmad dan Rijal sedang mencari sayuran di sawah. Dalam adegan tersebut tampak mereka berdua sibuk dengan mengumpulkan sayuran. Pengambilan gambar pada adegan tersebut menggunakan teknik *Rule Of Thrid*, *Rule Of Thrid* adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*point of interest*), pada gambar diatas jelas titik perhatian (*Point Of Interest*) dapat dilihat tepat di bagian pemeran. Untuk menerapkan pengambilan gambar di adegan tersebut, kameramen menggunakan alat bantu Tripod untuk menjaga posisi kamera agar tidak berubah-ubah dan gambar yang dihasilkan juga lebih rapi. Tripod sangat berguna bagi *cinematographer* untuk menjaga keseimbangan komposisi yang ada didalam *frame*.

Pada penerapan teknik komposisi yang diterapkan film air mata impian, kurang teliti akan objek yang ditonjolkan sehingga

penonton lebih sulit memahami makna dari beberapa adegan salah satunya penerapan *rule of third* pada gambar diatas.

4. *Continuity* (kesinambungan)

Kesinambungan *shot* sebelumnya dengan *shot* selanjutnya sangatlah penting dalam film, demi menampilkan visual yang nyaman dinikmati oleh mata penonton, berikut adalah contoh penerapan *Continuity* dalam film Air Mata Impian :



Penerapan *Continuity* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Pada susunan gambar diatas, memperlihatkan pada gambar *shot* 1 dari ekspresi Ahmad yang sedang melihat kearah Rijal kemudian memanggilnya, selanjutnya pada gambar *shot* 2 dan sontak membuat Rijal menoleh ke arah Ahmad lalu membalikkan badan karena menyadari kalau Ahmad adalah sahabatnya selama ini telah melakukan perbuatan yang tidak pantas dilakukan. selanjutnya pada gambar *shot* 3, memperlihatkan *Shot Size Medium Shot* pada saat itu Ahmad merasa kecewa karena sahabatnya sudah tidak mau lagi menanggapi dia, selanjutnya pada gambar *shot* 4, menunjukkan bahwa Rijal memasang wajah kesal seolah Ahmad sudah tidak bisa diajak berteman lagi. Dalam adegan tersebut terlihat jelas *continuity* atau kesinambungan pada tiap *shot* menjadi kesatuan adegan yang mendukung jalannya isi cerita dari fim Air Mata Impian.

5. *Cutting*

Dalam gambar diatas, menunjukkan penerapan salah satu bagian dari 5'C Cinematography yaitu *Cutting*, *Cutting* adalah pemotongan gambar, agar perpindahan *scene* satu dengan *scene* yang lainnya masih memiliki kesinambungan dengan isi cerita.

Dalam teknik *Cutting*, film pendek air mata impian menerapkan jenis *Cut in*, yaitu suatu *shot* yang disisipkan pada *shot* utama (*master shot*) dengan maksud untuk menunjukkan detail suatu adegan. Berikut adalah contoh penerapan *cutting* dalam film Air Mata Impian :



Penerapan *Cutting* jenis *Cut In* pada film air mata impian
Sumber: Capture video film air mata impian dan olahan penulis

Dalam gambar diatas, menunjukkan penerapan salah satu bagian dari 5'C Cinematography yaitu *Cutting*, *Cutting* dalam film air mata impian memakai *Cutting* jenis *Cut In*. Terlihat dalam film Air Mata Impian dimenit ke 7 lewat 6 detik menampilkan adegan Ahmad sedang duduk, karna disuruh Rijal membantu menyalakan api di tungku, lalu disaat Ahmad hendak memasukkan tangannya ke tungku, seketika gambar berpindah ke tungku dengan *shot size* jenis *close up*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penerapan teknik sinematografi dengan rumus 5c di dalam film air mata impian, penelitian ini disimpulkan bahwa ada 5 teknik sinematografi karya Joseph V. Mascelli A.S.C yang juga dilakukan oleh Tim Multimedia Darussalam dalam pembuatan

film pendek Air Mata Impian yaitu *camera angel* (sudut pengambilan gambar), *Shot size* (ukuran gambar), *composition* (komposisi), *continuity* (kesinambungan), dan *cutting/editing*.

Penggunaan ukuran gambar atau *shot size* pada film ini cukup bervariasi, mulai dari *very long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *close up*, *medium close up*, *big close up* hingga *extreme close up*, namun *medium close up* serta *medium shot* lebih banyak digunakan dibandingkan penggunaan ukuran lainnya, tujuannya untuk memberikan penjelasan mengenai informasi ruang, waktu, serta kejadian yang masuk ke dalam *frame* dan digabungkan dengan penataan komposisi yang lebih mengarah pada komposisi formal. Sedangkan untuk menggambarkan adegan yang penuh dengan emosi yang mendalam menggunakan ukuran gambar *extreme close up*. Teknik *continuity* yang digunakan pada film ini menggabungkan antara teknik kesinambungan waktu, ruang serta jenis *One Scene Three Shot Continuity Direction* yang bertujuan untuk menghasilkan alur cerita yang runtut dan logis sehingga mudah untuk dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan. Teknik *cutting* yang digunakan pada film air mata impian lebih banyak menggunakan teknik *cut in* yang bertujuan untuk memberikan detail pada objek atau adegan yang hendak ditampilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A. dan Johan Setiawan.(2018). Metodologi Penelitian Kualitatif.Sukabumi : CV Jejak
- Brown, Blain. (2001). *Cinematography and Practice*. Oxford: Focal Press.
- Eneste, Pamusuk. (1989). *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah.
- Fachruddin, Andi. (2012). *Dasar-dasar Produksi Televisi. produksi berita. fetaure. laporan investigasi.Dokumenter dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana.
- Hariyadi, Sigit. (2011). *Modul Video Sebagai Media Bimbingan dan Konseling*. Semarang: Sigit Hariyadi.
- Joseph, V. Mascelli A.S.C.. (1987). *The Five's of Cinematography (Angle-Kontinuiti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)* terj. H.M.Y. Brian. Jakarta: Yayasan Citra.
- Liliweri, Alo. (2004). *Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mabruri, KN Anton. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV - Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Moleong, Lexy J. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja RosdaKarya.
- Peacock, Richard Beck. (2001). *The Art of Moviemaking*. Hoboken: Prentice.
- Prakosa, Gotot. (2010). *Pengetahuan Dasar Film Animasi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi.
- Semedhi, Bambang. (2011). *Sinematografi-videografi: suatu pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siregar, Ashandi. (2000). *Menyingkap Media Penyiaran Membaca Televisi*. Yogyakarta: LP31.

- Sobur, Alex. (2004). *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana. Analisis Semiotik. dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugioyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. cet ke-14. Bandung: Alfabeta.
- Duraisya, Baharur Rosyidi. (2022). *Educational Technology*. (<https://bahrurrosyididuraisy.wordpress.com/research/sinematografi/> diakses pada tanggal 21 Maret 2022.
- <http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule19.html> diakses pada 23 Maret 2022.
- <https://blogyounameit.wordpress.com/2014/04/10/tips-n-tricks-mengenal-istilah-5-c-dalam-sinematografi/> diakses pada 22 Maret 2022.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Film_pendek diakses pada 23 Maret 2022.