

**TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM ANIMASI NUSSA: BUNDAKU
DALAM MENYAMPAIKAN PESAN DAKWAH ISLAM**



Skripsi

**Ditujukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**

Oleh:

Hebly Fauzan Naufal

NIM: 16210070

Pembimbing:

Dr. H. Akhmad Rifai, M. Phil

NIP. 19600905 198603 006

JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2021



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1383/Un.02/DD/PP.00.9/08/2021

Tugas Akhir dengan judul : Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa :
Bundaku Dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HEBLY FAUZAN NAUFAL
Nomor Induk Mahasiswa : 16210070
Telah diujikan pada : Jumat, 09 Juli 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. H. Akhmad Rifa'i, M.Phil.

SIGNED

Valid ID: 61012d68829a5



Penguji I

Drs. Mukhammad Sahlan, M.Si

SIGNED

Valid ID: 6113e01ab5e25



Penguji II

Muhamad Lutfi Habibi, M.A.

SIGNED

Valid ID: 6125de5bdfa79



Yogyakarta, 09 Juli 2021

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 6125e4748cbeb



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Hebly Fauzan Naufal

NIM : 16210070


Judul Skripsi : Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku dalam
Menyampaikan Pesan Dakwah Islam

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 31 Mei 2021

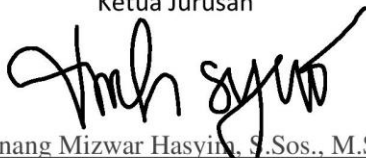
Pembimbing I


Dr. H. Akhmad Rifai, M. Phil
NIP. 19600905 198603 006

Pembimbing II

NIP

Mengetahui:
Ketua Jurusan


Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos., M.Si
NIP. 19840307 201101 1 013

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hebly Fauzan Naufal
NIM : 16210070
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul “Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam” adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 31 Mei 2021

Yang menyatakan,


Hebly Fauzan Naufal

16210070

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis sederhana ini peneliti persembahkan untuk

- Bapak dan Ibu tercinta yang sudah mendukung perjalanan perkuliahan peneliti baik moril maupun materiil.
- Rasulullah SAW, kekasih Allah, idola seluruh umat, yang menjadi teladan peneliti dalam hidup.
- Syekh Muhammad Abdul Gaos Q.S. selaku guru besar peneliti yang menjadi *role model* sekaligus juru selamat, pembimbing jalan hidup.
- Prof. Drs. Subandi, M.A, Ph.D., Guru besar psikologi UGM, yang sudah turut membimbing dan memberikan tempat tinggal untuk peneliti.
- Pak Yusuf Dwi Prasetyo, Mas Heroe Cakra, dan Mas Anak Agung Dhofir Ibnu Achmed yang sudah mengajak peneliti mengerjakan banyak pekerjaan kreatif dan selalu memberi pembelajaran hidup yang berharga.
- Dosen-dosen yang sudah menjadi media peneliti mengeluhkan masalah dan mencari solusi atas perkuliahan peneliti.
- Teman-teman perkuliahan yang menyemangati peneliti mengerjakan skripsi.
- Annisa Hidayati, teman yang menyemangati sekaligus pembimbing skripsi peneliti.
- Keluarga DIFIKOM yang sudah mengisi hari-hari peneliti berkecimpung di dunia fotografi di kampus.
- Kampus tercinta, UIN Sunan Kalijaga yang sudah memberi tempat dan suasana belajar yang memadai.

MOTTO

**“APAPUN PEKERJAAN DAN KEAHLIAN YANG KAMU MILIKI,
SELALU MANFAATKAN DAN ORIENTASIKAN KEPADA DAKWAH”**

(Hebly Fauzan Naufal)



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala berkah dan nikmat yang diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul *“Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku Dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam”*.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak kekurangan yang ada. Sehingga peneliti ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti ucapkan terimakasih dan penghargaan setulusnya kepada:

1. Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Dr. Musthofa, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga
3. Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi
4. Dr. H. Akhmad Rifai, M. Phil., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing peneliti
5. Saptoni, M.A. selaku pembimbing akademik yang telah memberikan arahan selama menjalani perkuliahan
6. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga
7. Kedua orang tua yang sudah memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil

8. Prof. Drs. Subandi, M.A, Ph.D., Guru besar psikologi UGM, yang sudah turut membimbing dan memberikan tempat tinggal untuk saya.
9. Pak Yusuf Dwi Prasetyo, Mas Heroe Cakra, dan Mas Anak Agung Dhofir Ibnu Achmed yang sudah mengajak saya mengerjakan banyak pekerjaan kreatif dan selalu memberi pembelajaran hidup yang berharga.
10. Teman-teman saya yang menyemangati: Annisa Hidayati, Galuh Dwi Ardiana, Isna Zahrotun Afifah, Siti Munawaroh, Iwan Hantoro, Muhammad Hasan As'adi, dan lainnya.
11. Keluarga DIFIKOM yang sudah mengisi hari-hari saya berkecimpung di dunia fotografi di kampus.
12. Kampusku tercinta, UIN Sunan Kalijaga yang sudah memberi tempat dan suasana belajar yang memadai.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, mendukung, dan memotivasi peneliti hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 8 Juni 2021

Yang menyatakan

Hebly Fauzan Naufal
NIM. 16210070

ABSTRAK

Hebly Fauzan Naufal (16210070), *Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku Dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam*. Skripsi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi film tersebut yang mengandung beberapa adegan yang memiliki unsur dakwah sehingga relevan dengan kehidupan sehari-hari seorang muslim yang menontonnya. Dengan adanya teknik sinematografi bertujuan untuk menyelaraskan antara teknik pengambilan gambar dengan pembawaan pesan dakwah pada film tersebut. Di sinilah teknik sinematografi digunakan dalam meneliti film “Nussa: Bundaku”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis bahan visual untuk menganalisis pesan dakwah dalam film animasi Nussa: Bundaku. Analisis pada film ini menggunakan tinjauan teknik sinematografi dalam teknik ukuran pengambilan gambar, teknik sudut gambar, teknik pergerakan kamera, dan teknik komposisi gambar. Teknik pengumpulan data adalah dengan teknik dokumentasi dan sumber data primer berupa file video film animasi “Nussa: Bundaku”.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah teknik sinematografi yang digunakan pada film animasi Nussa: Bundaku dapat menghasilkan gambar yang berkualitas sehingga berperan besar dalam menyampaikan pesan dakwah Islam kepada penonton. Unsur teknik sinematografi yang paling banyak dipakai dalam film ini di antaranya; aspek ukuran gambar paling banyak menggunakan teknik *long shot*, komposisi gambar didominasi teknik *rule of third*, dan pergerakan kamera didominasi teknik *dolly in* dan *swing*. Teknik teknik tersebut menjadi unsur yang membantu pesan dakwah tersampaikan kepada penonton.

Kata Kunci: Pesan Dakwah, Film, Teknik Sinematografi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Pustaka.....	6
F. Kerangka Teori.....	10
G. Metode Penelitian.....	28
H. Sistematika Pembahasan	33
 BAB II: GAMBARAN UMUM FILM ANIMASI NUSSA: BUNDAKU	
A. Tentang Nussa Official	35
B. Deskripsi Film Nussa: Bundaku.....	37
C. Tim Produksi Film Nussa: Bundaku	40

D. Tokoh dalam Film Nussa: Bundaku.....	43
E. Sinopsis Film Nussa: Bundaku	43

BAB III: TEKNIK SINEMATOGRAFI DAN PESAN DAKWAH ISLAM DI FILM ANIMASI NUSSA: BUNDAKU

A. Teknik Sinematografi di Film Animasi Nussa: Bundaku	47
1. Teknik Ukuran Pengambilan Gambar (<i>Shot Size</i>)	49
2. Teknik Pergerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>).....	60
3. Teknik Sudut Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>)	63
4. Teknik Komposisi Gambar (<i>Composition</i>).....	73
B. Pesan Dakwah Islam di Film Animasi Nussa: Bundaku.....	87
1. Aqidah.....	87
2. Syari'ah	87
3. Akhlak.....	88

BAB IV: PENUTUP

A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar <i>scene</i> yang mengandung pesan dakwah dan teknik sinematografi di film animasi Nussa: Bundaku	47
Tabel 3.1.1	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 3.....	49
Tabel 3.1.2	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 5.....	50
Tabel 3.1.3	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 6.....	51
Tabel 3.1.4	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 9.....	52
Tabel 3.1.5	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 11.....	53
Tabel 3.1.6	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 13.....	54
Tabel 3.1.7	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 14.....	55
Tabel 3.1.8	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 17.....	57
Tabel 3.1.9	Visual teknik ukuran pengambilan gambar <i>scene</i> 18.....	58
Tabel 3.2.1	Visual teknik pergerakan kamera <i>scene</i> 5.....	60
Tabel 3.2.2	Visual teknik pergerakan kamera <i>scene</i> 13.....	60
Tabel 3.2.3	Visual teknik pergerakan kamera <i>scene</i> 14.....	62
Tabel 3.3.1	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 3.....	63
Tabel 3.3.2	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 5.....	64
Tabel 3.3.3	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 6.....	65
Tabel 3.3.4	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 9.....	66
Tabel 3.3.5	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 11.....	66
Tabel 3.3.6	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 13.....	67
Tabel 3.3.7	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 14.....	69
Tabel 3.3.8	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 17.....	70

Tabel 3.3.9	Visual teknik sudut pengambilan gambar <i>scene</i> 18	72
Tabel 3.4.1	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 3	73
Tabel 3.4.2	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 5	75
Tabel 3.4.3	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 6	76
Tabel 3.4.4	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 9	77
Tabel 3.4.5	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 11	77
Tabel 3.4.6	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 13	78
Tabel 3.4.7	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 14	80
Tabel 3.4.8	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 17	81
Tabel 3.4.9	Visual teknik komposisi gambar <i>scene</i> 18	83
Tabel 3.5	Akumulasi penggunaan teknik sinematografi dalam film animasi Nussa: Bundaku	85

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo dan Karakter Nussa Official	35
Gambar 2.2	Cover dan Thumbnail Film Nussa: Bundaku.....	37
Gambar 2.3	Penghargaan Piala Maya 2019 Untuk Film Nussa: Bundaku	39
Gambar 3.1	Nussa Bangun Kesiangan.....	92
Gambar 3.2	Nussa Bermunajat Kepada Allah	93
Gambar 3.3	Nussa dan Rara Menonton Televisi	97
Gambar 3.4	Nussa dan Rara Berpamitan	99
Gambar 3.5	Nussa Menjenguk Umma.....	100
Gambar 3.6	Nussa Tidak Enakan Meminta Bantuan Tante Dewi	102
Gambar 3.7	Umma Bergegas Mengambil Kotak Makanan	104
Gambar 3.8	Nussa Membayangkan Kasih Sayang Umma	104
Gambar 3.9	Nussa Mendongeng Untuk Rara	106
Gambar 3.10	Umma Memuji Nussa dan Rara	107
Gambar 3.11	Nussa dan Rarra Menyiapkan Sarapan	110

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film banyak diminati karena mampu membawakan pesan tertentu kepada khalayak. Film tidak hanya sebagai media hiburan, namun juga menjadi media penyampaian pesan oleh sutradara kepada audiens. Fenomena industri perfilman saat ini adalah persaingan antar media yang berusaha menyuguhkan tontonan yang menarik, namun banyak yang tidak menyuguhkan aspek hiburan dan pendidikan yang berkualitas secara bersamaan. Tidak jarang, film animasi dan kartun pun yang secara kasat mata memiliki segmentasi untuk semua kalangan mengesampingkan nilai pendidikan dan hanya mengandalkan kualitas visual yang menarik, bahkan mengandung nilai yang dapat merusak moral anak-anak. Sebagai contoh sebuah jurnal yang ditulis oleh Sitti Arafah, Budiman, dan Nurliah tentang tayangan kartun anak Shaun The Sheep yang menampilkan adegan ciuman bibir di stasiun MNC TV¹, atau penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hasan Fadlli terhadap beberapa siswa kelas IV SD yang biasa menonton serangkaian kartun yang mengandung unsur kekerasan di SD Negeri 83 Seluma². Dengan derasnya budaya luar yang masuk melalui film maupun

¹ Sitti Arafah, dkk, "Analisis Pelanggaran Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) pada Adegan Ciuman Bibir dalam Tayangan Kartun Anak Shaun The Sheep di MNC TV", eJournal Ilmu Komunikasi, vol. 7:1 (2019).

² Muh. Hasan Fadlli, *Perilaku Anak yang Sering Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Siswa Kelas IV SD Negeri 83 Seluma*, Skripsi (Bengkulu, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bengkulu, 2021).

kartun yang tersuguhkan di depan layar digital, jika tidak dapat menyaringnya maka masyarakat akan turut terbawa oleh arus tersebut.

Film animasi merupakan tontonan yang menarik bagi seluruh kalangan. Di masa kemajuan teknologi sekarang ini, metode pendidikan dan dakwah Islam juga banyak menggunakan film animasi sebagai media penyampaian. Dengan kata lain perkembangan teknologi animasi serta pengembangan cerita bernuansa Islami menjadi unsur utama dalam berkembangnya tren dakwah Islam melalui film animasi.

Beruntung sudah ada beberapa *production house* yang menyuguhkan film-film berkualitas dan memiliki nilai pendidikan dan moral yang sesuai dengan tuntunan syariat Islam. Salah satu *production house* asli Indonesia yang memproduksi film animasi yang Islami adalah *The Little Giantz*. *The Little Giantz* sendiri sudah 15 tahun berpengalaman dalam membuat *Intellectual Property*, serial televisi, dan *feature*³. Salah satu serial kartun animasi bernuansa Islami yang diproduksi adalah Nussa.

Nussa hadir di tengah-tengah masyarakat pada November 2018 sebagai salah satu program tayangan edukasi dengan konsep *fun-edutainment*, sebagai warna baru *digital content* yang ramah untuk seluruh keluarga⁴. Kehadiran serial 3D animasi ini berasal dari kegundahan yang

³ <https://www.thelittlegiantz.com/companyprofile.html> (diakses pada 16 Desember 2020).

⁴ <https://entertainment.kompas.com/read/2018/11/30/161219810/nussa-animasi-dalam-negeri-yang-hadirkan-hiburan-mendidik-untuk-anak?page=all> (diakses pada 22 Agustus 2021).

melihat minimnya tayangan edukasi dalam platform digital⁵. Pada 22 Desember 2019 Nussa Official merilis film pendeknya yang berjudul Nussa: Bundaku yang mengisahkan tentang keteladanan kehidupan Nussa dan Rarra yang harus menjalani kegiatan di rumah tanpa kehadiran Umma, ibu mereka.

Ketertarikan peneliti terhadap film tersebut selain dari sisi pendidikan agama, yaitu dari aspek sinematografinya. Teknik sinematografi berkaitan dengan bagaimana tata letak kamera sebagai alat pengambilan gambar dalam menghasilkan visualisasi yang dinamis. Bagaimana suara yang diperdengarkan dapat memperkaya suatu adegan. Bagaimana bahasa gambar dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan. Bagaimana pemilihan latar setting, tata ruang, properti, dan efek lainnya dapat mewakili ilustrasi sesuai ide cerita yang ingin disampaikan oleh kreator film tersebut. Efek yang ditimbulkan oleh penataan sinematografi yang baik akan menghasilkan sebuah karya audio visual yang mampu membawa penonton ke dalam dimensi yang sesuai dengan keinginan sutradara.⁶ Melalui teknik sinematografi film ini mampu menyampaikan pesan dakwah secara indah dan dapat dimengerti oleh audiens. Kesuksesan sebuah film tidak terlepas dari kualitas gambar yang mampu menyampaikan pesan kepada audiens. Sehingga kualitas gambar yang baik sangat dipengaruhi oleh teknik sinematografi yang baik pula.

⁵ <https://www.nussaofficial.com/talks/rumah-produksi-tayangan-nussa> (diakses pada 16 Desember 2020).

⁶ Estu Miyarso, "Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi", Jurnal Dinamika Pendidikan UNY, vol. 18: 2 (September, 2011).

Alasan peneliti mengambil tema ini adalah, walaupun banyak film kartun islami yang sudah banyak menekankan pesan dakwahnya, tetapi banyak juga di antaranya yang masih kurang dalam memperhatikan kualitas gambar dan teknik sinematografi yang baik, khususnya dari Indonesia sendiri yang masih tertinggal dalam aspek kualitas animasi dan sinematografi bila dibandingkan dengan film-film animasi di dunia barat yang sudah jauh melampaui standar kualitas gambar sebuah animasi. Seperti yang kita ketahui bahwa hasil visual dari sebuah film animasi sangat mempengaruhi audiens untuk tertarik dan ikut dalam jalan cerita yang disajikan.

Sedangkan alasan peneliti memilih film ini di antaranya adalah karena serial Nussa sudah memperoleh beberapa penghargaan tingkat nasional seperti Program Favorit Anak-Anak di Anugerah Penyiaran Ramah Anak 2019, Production House Inspirasi Pemuda Indonesia di Anugerah Syiar Ramadhan 2019⁷, dan Film Animasi Pendek Terbaik di ajang Festival Film Indonesia (FFI) 2019⁸. Lebih spesifiknya Film animasi Nussa: Bundaku mendapatkan penghargaan dari Piala Maya 2019 sebagai film animasi pendek terpilih. Selain sarat akan nilai-nilai keislaman, film pendek animasi ini juga aman dari unsur kekerasan sebagaimana kartun animasi pada umumnya. Film animasi Nussa: Bundaku memiliki kualitas animasi dan aspek sinematografi yang peneliti

⁷ <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200422113304-220-496005/sinopsis-nussa-serial-animasi-terbaru-trans-tv-saat-ramadan> (diakses pada 22 Agustus 2021).

⁸ <https://www.suara.com/entertainment/2019/12/13/002301/menang-ffi-2019-film-animasi-nussa-segera-tayang-di-bioskop> (diakses pada 22 Agustus 2021).

nilai sendiri sudah mencapai ekspektasi masyarakat Indonesia dan mampu bersaing dengan film animasi di mancanegara. Maka dari itu peneliti memilih fokus penelitian dari segi pesan dakwah dengan acuan teknik sinematografi yang digunakan dalam mempengaruhi audiens.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana teknik sinematografi dalam menyampaikan pesan dakwah di film animasi Nussa: Bundaku?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pesan dakwah melalui film animasi Nussa: Bundaku di kanal Youtube Nussa Official ditinjau dari teknik sinematografi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari penelitian ini pembaca dapat memperoleh gambaran yang jelas bagaimana teknik sinematografi dipergunakan dalam proses penyampaian pesan dakwah kepada penonton, serta nilai-nilai keislaman dalam kehidupan berkeluarga yang bisa dijadikan teladan untuk kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberi semangat baru pada sineas muda khususnya para pendakwah kreatif untuk memproduksi film inspiratif berbasis edukasi Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai media pembelajaran bagi peneliti bagaimana teknik sinematografi yang baik dalam dunia industri kreatif yang nyata dan praktikal.
- b. Sebagai acuan para *filmmaker* muda dalam memperhatikan teknik sinematografi dalam produksi film animasi.
- c. Memberikan tambahan literatur khususnya bagi mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang ingin mempelajari tentang penggunaan teknik sinematografi dalam pembuatan film animasi.

E. Kajian Pustaka

Penelitian berjudul “Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam” sejauh peneliti ketahui belum pernah diteliti oleh pihak lain. Serial Nussa pernah dibahas dalam penelitian lain, namun belum ada yang spesifik mengambil film pendek Nussa: Bundaku. Peneliti akan menggunakan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian lain yang mengambil objek penelitian yang berbeda namun mengarah ke dalam sistem yang sama, yakni analisis teknik sinematografi suatu film dalam menyampaikan pesannya.

Beberapa penelitian terdahulu yang mirip dengan penelitian ini yang kemudian menjadi rujukan peneliti antara lain:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Bakhtiar Nugraha Hadi Prasetya yang menempuh program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sunan

Kalijaga Yogyakarta. Penelitian tahun 2016 ini berjudul “Pesan Optimisme dalam Film Merry Riana”*”Mimpi Sejuta Dolar”* (Kajian Teknik Sinematografi)”⁹. Penelitian ini berusaha menganalisis pesan optimisme yang disampaikan dalam film tersebut yang ditinjau dengan teknik sinematografi. Peneliti dalam penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis bahan visual untuk menganalisis *scene* yang ditampilkan dalam film. Landasan teori yang digunakan di antaranya tentang konsep Optimisme, film, teknik sinematografi, dan penokohan dalam film. Metode analisis data yang diambil oleh Bakhtiar Nugraha Hadi Prasetya sama dengan metode analisis yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu analisis bahan visual.

Penelitian tersebut mengemukakan bagaimana Merry Riana sebagai pendatang di Singapura yang berasal dari Indonesia mampu berjuang dan meraih kesuksesan dengan memiliki penghasilan sejumlah satu juta dolar. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah teknik sinematografi yang digunakan dalam film tersebut mampu memberikan pesan optimisme kepada penonton melalui teknik pengambilan gambar yang bervariasi. Dengan teknik pengambilan gambar yang baik dapat menjadi penunjang tersampainya pesan kepada penonton.

Rujukan *Kedua*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Waseu dari Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan

⁹ Bakhtiar Nugraha Hadi Prasetya, *Pesan Optimisme dalam Film Merry Riana “Mimpi Sejuta Dolar” (Kajian Teknik Sinematografi)*, Skripsi (Yogyakarta, Jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga, 2016).

Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo pada tahun 2016 berjudul “Teknik Penyampaian Pesan Dakwah dalam Film “Air Mata Ibuku””¹⁰. Metode dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Peneliti dalam Penelitian tersebut menggunakan analisis isi (*content analysis*) untuk memperoleh keterangan dari isi komunikasi yang disampaikan dalam bentuk lambang-lambang pesan dakwah dalam film Air Mata Ibuku.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah subjeknya yaitu sinematografi dan objeknya berupa pesan dakwah dalam film animasi Nussa: Bundaku. Penelitian tersebut dapat dijadikan rujukan sebab peneliti juga menjadikan pesan dakwah sebagai objek yang nantinya akan dianalisis dengan teknik sinematografi yang menjadikan pesan dakwah dalam film tersebut dapat tersampaikan dengan baik atau tidak. Apakah teknik yang digunakan sudah sesuai dengan pesan dakwah yang ditampilkan.

Rujukan *ketiga* berjudul “Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Nasionalisme pada Program Tayangan Indonesia Bagus Edisi Maumere di NET TV” oleh Muhammad Nuzula Ramadhan, mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2017¹¹. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif

¹⁰ Ibnu Waseu, *Teknik Penyampaian Pesan Dakwah dalam Film “Air Mata Ibuku”*, Skripsi (Semarang: Jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Walisongo, 2016).

¹¹ Muhammad Nuzula Ramadhan, *Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Nasionalisme pada Program Tayangan Indonesia Bagus Edisi Maumere di NET TV*, Skripsi (Yogyakarta, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga, 2017).

kualitatif dengan menggunakan analisis data bahan visual untuk menganalisis proses dan motif objek penelitian berdasarkan pada unsur-unsur teknik sinematografi, di antaranya: *shot size*, *camera angle*, *camera movement*, dan *composition*. Adapun teknik pengumpulan datanya dengan teknik dokumentasi, yaitu berupa program acara Indonesia Bagus edisi Maumere. Subjek dan Objek dalam penelitian tersebut berbeda dengan yang akan dibahas oleh peneliti, yaitu film animasi Nussa: Bundaku sebagai subjeknya dan pesan dakwah Islam dalam film animasi Nussa: Bundaku ditinjau dari teknik sinematografi sebagai objeknya. Namun metode penelitian yang digunakan sama dengan yang digunakan oleh peneliti, yaitu metode analisis bahan visual.

Rujukan Keempat, yaitu Jurnal yang diterbitkan oleh Jurnal Dinamika Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal ini ditulis oleh Estu Miyarso yang berjudul “Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi” pada tahun 2011. Jurnal ini berisikan tentang penjelasan mengenai sinematografi dan keterkaitannya dengan film dan video, apa saja yang menjadi unsur dalam ruang lingkup disiplin sinematografi, jenis jenis film, sejarah film dan teknologi sinematografi, serta implementasinya dalam dunia pembelajaran sampai saat ini. Peneliti banyak mengambil referensi teks dari jurnal ini.

F. Kerangka Teori

1. Tinjauan Tentang Film

Istilah film pada awalnya digunakan untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut *celluloid*, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya)¹². Film juga dikenal sebagai *movie*, gambar hidup, film teater, atau foto bergerak, merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak yang disebut efek fenomena phi, yaitu efek gerak semu suatu gambar yang disajikan secara bergantian dengan frekuensi relatif tinggi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut¹³. Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman Nasional dijelaskan bahwa film merupakan: ‘karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan’¹⁴

Maka, film merupakan sebuah media komunikasi audio visual berupa gambar bergerak yang memiliki alur cerita yang dibangun berdasarkan nilai budaya sosial tertentu dengan menggunakan kaidah

1. ¹² Panca Javandalasta, *Lima Hari Mahir Bikin Film*, (Surabaya: Mumtaz Media, 2011), hlm.

¹³ <https://id.wikipedia.org/wiki/Film>. (diakses pada 24 Desember 2020).

¹⁴ *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman*, Pasal 1 ayat (1).

sinematografi. Di masa ini pada umumnya film tidak lagi menggunakan lembaran seluloid, melainkan dalam format digital.

2. Tinjauan Tentang Animasi

Secara bahasa, animasi berasal dari bahasa Inggris “*animation*” yaitu teknik memotret gambar atau posisi boneka atau model yang berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan saat film ditampilkan sebagai urutan. Kata animasi itu sendiri merupakan penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *animate* yang berarti menghidupkan atau menggerakkan. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup¹⁵

Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar; animasi merupakan sebuah penggambaran, (2) gerakan; animasi menggambarkan sebuah pergerakan, (3) simulasi; animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain¹⁶

Animasi adalah suatu teknik yang banyak digunakan dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh maupun menjadi bagian dalam suatu film.

¹⁵ Yunita Syahfitri, “Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer”, Jurnal SAINTIKOM, Vol. 10: 3 (September, 2011), hlm. 213.

¹⁶ Dina Utami, “Animasi Dalam Pembelajaran”, Majalah Ilmiah Pembelajaran, vol. 7: 1 (Mei, 2011), hlm. 44.

a. Jenis Jenis Animasi

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan animasi tanah liat¹⁷.

1) Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon*, yang berarti gambar yang lucu. Pada umumnya film kartun memang memiliki karakteristik yang lucu.

2) Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

3) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Meski namanya *clay* (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan plastisin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan 1897. Tokoh-tokoh pada animasi *clay* dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya. Film animasi *clay*

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 215.

pertama kali dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptor's Web Rarebit Nightmare*.

3. Tinjauan Teknik Sinematografi

Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa latin yaitu; Kinema (gerak), Photos (cahaya), Graphos (lukisan/tulisan). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya¹⁸. Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa, Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf¹⁹. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik sinematografi merupakan ilmu terapan yang membahas cara menangkap dan menggabungkan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki ide dan cerita.

a. Teknik Ukuran Pengambilan Gambar (*Shot Size*)

Pada teknik sinematografi ada aspek yang perlu diperhatikan yaitu ukuran gambar atau *shot size* di antaranya:²⁰

1) *Extreme Long Shot* (ELS)

Ukuran gambar ELS merupakan kekuatan yang ingin menetapkan suatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat-sangat jauh, panjang dan luas berdimensi lebar. ELS biasa digunakan untuk komposisi gambar indah pada sebuah panorama.

¹⁸ Estu Miyarso, "Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi", Jurnal Dinamika Pendidikan UNY, vol. 18: 2 (September, 2011), hlm. 2.

¹⁹ Aka Kamarulzaman, "Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia", (Yogyakarta: Absolut, 2005), hlm. 642.

²⁰ Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi* (Jakarta: PT. Fajar Interatama Mandiri, 2012), hlm. 148.

2) *Very Long Shot* (VLS)

Gambar-gambar *opening scene* atau *bridging scene* di mana pemirsa divisualkan adegan kolosal, kota metropolitan, dan sebagainya. Posisi kamera diletakkan beragam seperti *top angle* dari helikopter, menggunakan *crane* atau *jimmy jib*. Hindarilah *shooting* VLS menggunakan *hand held* atau kamera dipanggul bahu, karena akan kehilangan arah dan gambar akan goyang atau tidak fokus.

3) *Long Shot* (LS)

“*Sizes/frame compositions* yang ditembak.” Keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seutuhnya. LS dikenal sebagai *landscape format* yang mengantarkan mata penonton kepada keluasan suatu suasana dan objek.

4) *Medium Long Shot* (MLS)

“Ini yang ditembak memotong pokok materi dari lutut sampai puncak kepala pokok materi”. Setelah gambar LS ditarik garis imajiner lalu di-*zoom in* sehingga lebih padat, maka masuk ke *medium long shot*. *Angle* MLS sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

5) *Medium Shot* (MS)

“Gambar diambil dari pinggul pokok materi sampai pada kepala pokok materi”. Ukuran MS, biasa digunakan sebagai

komposisi gambar terbaik untuk wawancara. Di mana pemirsa dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi dari wawancara yang sedang berlangsung.

6) *Medium Close Up* (MCU)

“Dari dada pokok materi sampai puncak kepala”. MCU dapat dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan keluasan *background* yang masih bisa dinikmati. MCU memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari objek yang direkam.

7) *Close Up* (CU)

“Meliput wajah yang keseluruhan dari pokok materi.” Objek menjadi titik perhatian utama dalam pengambilan gambar dan latar belakang hanya terlibat sedikit. CU fokus kepada wajah, digunakan sebagai komposisi gambar yang paling baik untuk menggambarkan emosi atau reaksi seseorang. CU selalu *excellence* pada wajah marah, kesal, senang, sedih, kagum, dan lain sebagainya. Terhadap benda lain pun demikian, karena mampu mengeksplorasi daya tarik yang tersembunyi.

8) *Big Close Up* (BCU)

Lebih tajam dari CU, yang mampu mengungkapkan kedalaman pandangan mata, kebencian raut muka, dan emosional wajah. Tanpa intonasi/narasi BCU sudah bisa mewujudkan arti reaksi spontanitas atau refleks seseorang. BCU

juga dapat digunakan untuk objek berupa benda wayang, asap rokok, ataupun makanan.

9) *Extreme Close Up* (ECU)

“Kekuatan ECU pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek”. Paling sering digunakan untuk memperhebat emosi dari suatu pertunjukkan musik atau situasi yang dramatis. Kelemahan ECU, akan sulit untuk menciptakan *depth of field*, karena jarak objek dan jangkauan lensa kamera terlalu dekat. Misalnya: ketika anda fokus pada mata maka gambar di sekitarnya menjadi *soft* atau tidak fokus. Semakin banyaknya pergerakan kamera sesuai dengan ketentuan yang lazim akan memperkaya gambar dan memudahkan penyusunan alur cerita.

b. Pergerakan Kamera (*Camera Movement*)

Selain dari ukuran gambar, terdapat pula aspek pergerakan kamera (*camera movement*). Pergerakan kamera yang bervariasi sangat dibutuhkan pada setiap kegiatan pengambilan gambar. Dengan digunakannya pergerakan kamera yang variatif sesuai dengan motivasi alur yang ditentukan akan memperkaya gambar dan memudahkan penyusunan alur cerita²¹. Berikut beberapa jenis pergerakan kamera:

²¹ M. Bayu Widagdo & Winastwan Gora S., *Bikin Sendiri Film Kamu* (Yogyakarta: Percetakan Negeri, 2014), hlm. 77.

1) *Crab/Truck*

Pergerakan seluruh badan kamera horizontal ke kiri dan ke kanan dengan sasaran menunjukkan keberadaan objek agar mempertahankan komposisi awal dan menunjukkan perubahan latar belakang.

2) *Dolly*

Dolly shot dilakukan dengan memasang kamera ke *dolly*, atau permukaan dengan empat roda yang bergerak di rel. Operator kamera menggerakkan kamera ke arah subjek (*dolly in*), menjauh dari subjek (*dolly out*), atau ke sisi kanan dan kiri (*dolly track*) untuk mendapatkan gambar yang halus dan terarah.

Teknik *dolly shot* digunakan dalam film memiliki tujuan di antaranya: *dolly out* digunakan untuk mengungkapkan latar kejadian. Saat subjek berada di *frame* dan kamera menjauh, subjek tetap berada di *frame* dan pergerakan kamera perlahan menampilkan lingkungan atau latar adegan. Sedangkan *dolly in* digunakan untuk menekankan intimasi. Kamera yang perlahan bergerak mendekati posisi subjek memberikan jarak yang lebih dekat

antara audiens dengan karakter. Secara umum *dolly shot* bisa memberikan efek psikologis yang dramatis²².

3) *Swing*

Pergerakan seluruh badan kamera ke kiri dan ke kanan membentuk oval, tujuan sasaran gambar menunjukkan keberadaan objek dengan mempertahankan komposisi awal.

4) *Zoom In* dan *Zoom Out*

Zoom in adalah teknik pengambilan gambar dengan pergerakan lensa dari *wide angle lens* (gambar luas) menuju *narrow angle lens* (gambar sempit) ke suatu objek.

Tujuannya menyajikan bahwa suasana ini terdapat objek yang dinilai penting. *Zoom out* adalah teknik pengambilan gambar dengan pergerakan lensa *narrow angle* (gambar sempit) menuju *wide angle* (gambar luas) dengan objek yang sama. Tujuannya menyajikan objek utama berada di dalam suasana tersebut.

5) *Pan Left/Pan Right*

Pengambilan gambar dengan melakukan pergerakan *camera head* secara horizontal ke kiri (*left*) dan ke kanan (*right*) pada poros *tripod* sesuai dengan kecepatan yang

²² <https://www.masterclass.com/articles/how-to-use-dolly-shots-to-transform-your-film#how-to-use-a-dolly-shot> (diakses pada 19 Januari 2021).

diinginkan. Apabila gerakan *panning* dilakukan beberapa saat ke arah sejumlah objek bisa disebut *panoramic shoot*.

6) *Tilt Up*

Pergerakan kamera dari bawah ke atas pada porosnya. Tujuan dilakukan pergerakan kamera ini untuk menyajikan ketinggian suatu objek. Gerakan kamera ini dapat digunakan untuk membangkitkan kesan gedung yang menjulang tinggi atau menggambarkan kedalaman yang mengerikan.

7) *Tilt Down*

Pengambilan gambar dengan melakukan pergerakan kamera dari atas ke bawah. Adapun tujuan dari pergerakan ini untuk menunjukkan keberadaan suatu objek yang berada di bawah.

c. Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Dalam teknik sinematografi, jenis sudut pengambilan gambar ada 3 macam, yaitu:²³

1) *High Angle*

Teknik pengambilan gambar dengan cara meletakkan kamera di atas objek atau di atas garis mata orang. Teknik ini

²³ Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi* (Jakarta: PT. Fajar Interratama Mandiri, 2012), hlm. 151.

berfungsi untuk memberikan kesan psikologis yang ingin disampaikan objek tampak seperti tertekan.

2) *Low Angle*

Teknik pengambilan gambar dengan meletakkan kamera di bawah atau lebih rendah dibandingkan dengan objek atau garis mata objek. Teknik ini akan memberikan kesan psikologis yang ingin disajikan bahwa objek tampak berwibawa.

3) *Eye level*

Teknik pengambilan gambar dengan meletakkan kamera sejajar dengan garis mata objek. Teknik ini akan memberikan kesan psikologis yang disajikan adalah kewajaran, kesetaraan, atau sederajat.

d. Komposisi gambar (*Composition*)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol, dan bisa mendukung alur cerita. Dengan komposisi yang baik, kita akan mendapatkan gambar yang lebih “hidup” dan bisa mengarahkan perhatian penonton kepada objek tertentu di dalam gambar. Komposisi gambar dikelompokkan menjadi tiga teori dasar:²⁴

²⁴ Bambang Semedhi, *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 43.

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

Intersection of third adalah teori komposisi gambar yang memusatkan perhatian pada satu titik atau sering dikenal dengan istilah *point of interest*. Untuk menentukan pusat titik perhatian dapat dilakukan dengan beberapa cara:

- a) Bagi layar menjadi tiga bagian baik secara vertikal maupun horizontal. Kemudian akan ada beberapa titik pertemuan. Dan titik pertemuan itulah yang menjadi titik pusat perhatian penonton. Kemudian letakkan objek yang ingin ditonjolkan pada titik tersebut.
- b) Usahakan letakkan objek yang ingin ditonjolkan dengan menyinggung atau tepat pada 2 titik pertemuan, apabila bisa menyinggung 3 titik itu lebih baik.

2) *Gold Mean Area*

Gold mean area adalah salah satu komposisi yang bertujuan untuk memperlihatkan detail ekspresi atau muka seseorang. Teknik ini sangat baik digunakan untuk mengambil gambar *close up* atau yang berukuran besar. Cara menentukan *gold mean area* adalah dengan membagi layar menjadi 2 bagian secara vertikal dan kemudian bagian tersebut dibagi lagi menjadi 3 bagian. Sehingga akan muncul gambar dengan ukuran setengah layar di bagian atas dan sepertiga layar di bagian bawah. Daerah inilah yang disebut *gold mean area*.

3) *Diagonal Depth*

Diagonal depth adalah salah satu teori komposisi yang baik untuk mengambil gambar dengan ukuran *long shot*. Hal ini dikarenakan ketika pengambilan gambar *long shot* harus mempertimbangkan unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Unsur diagonal akan sangat penting dalam memberikan kesan ke dalam dan juga akan memberikan kesan tiga dimensi. Unsur *foreground* sebaiknya juga diperhatikan oleh para juru kamera. Objek yang letaknya di tengah harus tampak jelas, kuat, dan menonjol. Unsur *background* juga akan menambah dimensi pada gambar, sehingga gambar akan lebih memiliki kedalaman dan terkesan 3 dimensi.

4) *Continuity Cinematic*

Continuity cinematic adalah teknik penggabungan atau pemotongan gambar (kesinambungan gambar) untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Teknik ini digunakan untuk menghubungkan setiap *shot* agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar (*smooth/seamless*)²⁵

5) *Object in Frame*

Pengambilan gambar manusia/pemeran oleh kamera dalam satu *frame* dengan mengabaikan *shot size* orang tersebut. Adapun beberapa macam pengambilan gambarnya yaitu: *one*

²⁵ *Ibid.*, hlm. 160.

shot, two shot, three shot, dan group shot, sesuai dengan jumlah pemeran di dalam *frame*. *Shot* ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antar subjek satu dengan lainnya. Masing-masing subjek dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.²⁶

6) *Center/Balance*

Sebuah gambar disebut memiliki keseimbangan bila bagian kiri dan kanannya sama-sama menarik mata, atau simetris. Dengan gambar yang seimbang, *frame* akan terlihat lebih tenang daripada gambar yang tidak imbang kiri dan kanannya. Salah satu bentuk keseimbangan dan simetris adalah bila meletakkan subyek utama di tengah-tengah gambar.²⁷

4. Tinjauan Tentang Pesan Dakwah

a. Pengertian Pesan

Menurut Onong Uchjana Effendy bahwa *message* (pesan) yaitu pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator. Pesan-pesan komunikasi disampaikan melalui simbol-simbol yang bermakna pada penerima pesan.²⁸

²⁶ Muhammad Nuzula Ramadhan, *Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Nasionalisme pada Program Tayangan Indonesia Bagus Edisi Maumere di NET TV*, Skripsi (Yogyakarta, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga, 2017), hlm. 19.

²⁷ <https://www.kelasfotografi.com/2016/03/memahami-keseimbangan-balance-dalam.html> (diakses pada 19 Januari 2021).

²⁸ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 1992), hlm. 18.

Pesan dalam komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Isinya berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda.²⁹ Sedangkan pesan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu perintah, nasihat, permintaan, amanat, yang disampaikan kepada orang lain.³⁰

b. Pengertian Dakwah

Secara etimologi, kata dakwah berasal dari bahasa Arab, yaitu da'a-yad'u-da'watan, artinya mengajak, menyeru, dan memanggil³¹.

Dakwah dalam pengertian tersebut dapat dijumpai dalam ayat Al-Qur'an berikut:

وَاللَّهُ يَدْعُو إِلَى دَارِ السَّلَامِ وَيَهْدِي مَن يَشَاءُ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ٢٥

Allah menyeru manusia ke Dar As-Salam (negeri keselamatan), dan memberi petunjuk orang-orang yang dikehendaknya kepada jalan yang lurus (Islam). (Qs. Yunus: 25)

Adapun secara terminologis pengertian dakwah didefinisikan oleh beberapa tokoh berikut ini.³²

- 1) Syaikh Ali Makhfudz, dalam kitabnya Hidayatul Mursyidin mendefinisikan dakwah yaitu: mendorong manusia agar berbuat kebaikan dan mengikuti petunjuk (hidayah), menyeru mereka

²⁹ Apriadi Tamburaka, *Agenda Setting Media Massa* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 9.

³⁰ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 883.

³¹ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 1.

³² Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 1 - 2.

berbuat kebaikan dan mencegah dari kemungkaran, agar mereka mendapat kebahagiaan di dunia dan akhirat.

- 2) Hamzah Ya'qub mengatakan bahwa dakwah adalah mengajak umat manusia dengan hikmah (kebijaksanaan) untuk mengikuti petunjuk Allah dan Rasul-Nya.
- 3) Menurut Prof. Dr. Hamka dakwah adalah seruan panggilan untuk menganut suatu pendirian yang ada dasarnya berkonotasi positif dengan substansi terletak pada aktivitas yang memerintahkan *amar ma'ruf nahi munkar*.
- 4) Syaikh Muhammad Abduh mengatakan bahwa dakwah adalah menyeru kepada kebaikan dan mencegah dari kemungkaran adalah fardhu yang diwajibkan kepada setiap Muslim.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dakwah pada hakikatnya adalah suatu kegiatan usaha atau aktivitas yang mengandung ajakan, seruan, dorongan, dan panggilan kepada seluruh umat manusia untuk berbuat baik dan mengikuti petunjuk dari Allah dan Rasul-Nya, *amar ma'ruf nahi munkar* untuk mendapatkan kebahagiaan dan keselamatan dunia dan akhirat.

c. Pesan Dakwah

Pesan dakwah merupakan piranti lunak yang disampaikan oleh komunikator dakwah melalui ceramah atau tabligh. Pesan komunikasi dakwah berupa nilai-nilai keagamaan yang bersumber

dari ajaran Islam, baik yang diambil dari Al-Qur'an maupun sunnah.³³

Pada prinsipnya, pesan apapun dapat dijadikan sebagai pesan dakwah selama tidak bertentangan dengan sumber utamanya, yaitu Al-Qur'an dan Hadits. Pesan dakwah dapat berbentuk kata, tulisan, gambar, lukisan, dan sebagainya yang diharapkan dapat memberikan pemahaman bahkan perubahan sikap dan perilaku penerima dakwah. Di dalam buku Ilmu Dakwah oleh Moh. Ali Aziz jenis pesan dakwah dibagi menjadi beberapa bentuk sebagai berikut³⁴.

- 1) Ayat-ayat Al-Qur'an
- 2) Hadits Nabi SAW
- 3) Pendapat Para Sahabat
- 4) Pendapat Para Ulama
- 5) Hasil Penelitian Ilmiah
- 6) Kisah dan Pengalaman Teladan
- 7) Berita dan Peristiwa
- 8) Karya Sastra
- 9) Karya Seni

³³ Bambang S. Ma'arif, *Komunikasi Dakwah Paradigma untuk Aksi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 43.

³⁴ Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 318 – 330.

d. Materi Dakwah

Materi dakwah (*Maddah Ad-Da'wah*) adalah pesan-pesan dakwah Islam atau segala sesuatu yang harus disampaikan subjek kepada objek dakwah, yaitu keseluruhan ajaran Islam yang ada di dalam Kitabbullah maupun Sunnah Rasul-Nya³⁵.

Menurut Endang Saifuddin Anshari, materi pokok dakwah dibagi menjadi tiga garis besar yaitu:³⁶

- 1) Akidah, yang meliputi iman kepada Allah SWT., iman kepada malaikat-malaikat Allah, iman kepada kitab-kitab Allah, iman kepada Rasul-rasul Allah, dan iman kepada *qadla* dan *qadar*.
- 2) Syari'ah, yang meliputi ibadah dalam arti khas (*thaharah, shalat, as-shaum, zakat, haji*) dan muamalah dalam arti luas (*al-qanun-al khas/hukum perdata dan al-qanun al-'am/hukum publik*).
- 3) Akhlak, yang meliputi budi pekerti kepada *al-khaliq* dan *makhluq* (manusia dan non manusia)

e. Sumber Materi Dakwah

Keseluruhan materi dakwah pada dasarnya bersumber pada dua sumber pokok ajaran Islam. Kedua sumber ajaran Islam itu adalah:³⁷

³⁵ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 88.

³⁶ Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 332.

³⁷ Samsul Munir Amin, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Amzah, 2009), hlm. 88 - 89.

1) Al-Qur'an

Agama Islam adalah agama yang menganut ajaran kitab Allah, yakni Al-Qur'an. Al-Qur'an merupakan sumber petunjuk sebagai landasan Islam. Karena itu, sebagai materi utama dalam berdakwah, Al-Qur'an menjadi sumber utama dan pertama yang menjadi landasan untuk materi dakwah.

2) Hadits

Hadits merupakan sumber kedua dalam Islam. Hadits merupakan penjelasan-penjelasan dari Nabi dalam merealisasikan kehidupan berdasarkan Al-Qur'an. Salah satu peran hadits adalah sebagai penjelasan yang lebih rinci terhadap ayat ayat Al-Qur'an, sehingga akan lebih mudah bagi seseorang yang ingin melaksanakan dakwahnya.

G. Metodologi Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan³⁸.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017), hlm. 6.

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); disebut juga sebagai metode etnografi karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif³⁹.

Di dalam penelitian ini peneliti akan menguraikan pesan pesan dakwah yang disajikan dalam film animasi Nussa: Bundaku ditinjau dari teknik sinematografi yang ditampilkan melalui *scene-scene* yang ada di film animasi tersebut.

2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitiannya adalah film animasi Nussa: Bundaku di Channel Youtube Nussa Official.

3. Objek Penelitian

Adapun Objek daripada penelitian ini adalah pesan dakwah Islam dalam film animasi Nussa: Bundaku ditinjau dari teknik sinematografi.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 14.

4. Sumber Data Penelitian

a. Data Primer

Sumber data primer adalah data utama yang menjadi fokus peneliti mengambil data untuk ditelaah secara detail. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah tayangan video film Nussa: Bundaku di Platform Youtube dalam kanal resmi Nussa Official.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari berbagai macam literatur pendukung seperti buku, jurnal, skripsi, maupun artikel atau situs yang berhubungan dengan tema penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan⁴⁰. Karena dalam penelitian ini subjek utamanya adalah film, maka peneliti di sini akan menggunakan teknik pengumpulan data di antaranya:

a. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 308.

monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, atau kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, seperti patung, film, dan lain-lain⁴¹. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan telaah dokumen dengan cara menonton dan mengamati film animasi Nussa: Bundaku yang tayang di Youtube maupun dengan mengunduh video Youtube tersebut ke dalam *drive* internal laptop peneliti.

b. Studi pustaka

Studi pustaka dalam teknik pengumpulan data untuk penelitian ini ialah dengan mencari referensi dan literatur dari buku, jurnal, skripsi, maupun artikel dan website yang berhubungan dengan pesan dakwah, film animasi Nussa: Bundaku, dan analisis teknik sinematografi.

Peneliti akan fokus terhadap setiap adegan maupun *scene* yang mengandung pesan dakwah dalam film Nussa: Bundaku. Dengan menunjukkan penjelasan karakteristik penggambaran pesan dakwah yang muncul dalam setiap *scene*, hasil analisis kemudian dideskripsikan dalam draf laporan penelitian. Adapun langkah peneliti dalam mengumpulkan data antara lain:

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 329.

- a. Identifikasi film Nussa: Bundaku.
- b. Mengamati adegan dan melakukan *screenshot* dari video film Nussa: Bundaku yang sesuai dengan objek penelitian yaitu pesan dakwah Islam.
- c. Mentransfer adegan film Nussa: Bundaku ke dalam bentuk teks.
- d. Mengambil *scene-scene* yang telah dipilih untuk dianalisis menggunakan tinjauan teknik sinematografi.

6. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain⁴².

Analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis bahan visual. Analisis bahan visual selain digunakan untuk melengkapi analisis-*analisis* kualitatif secara umum, analisis visual juga dapat digunakan untuk menganalisis keabsahan visual, proses pembuatan bahan visual, alat yang digunakan untuk membuat bahan visual, lokasi di mana bahan visual itu dilakukan, dan motif di balik pembuatan bahan visual itu. Analisis visual ini akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan

⁴² *Ibid.*, hlm. 335.

acuan untuk menganalisis pesan dakwah Islam dalam film animasi Nussa: Bundaku dengan kajian teknik sinematografi.

Teknik sinematografi yang akan dianalisa berdasarkan pada teknik pengambilan gambar yang merupakan salah satu tahapan dalam pembuatan film yang akan memberikan efek pemaknaan dalam film. Teknik pengambilan gambar ini akan digunakan peneliti untuk menganalisis dan menggambarkan pesan dakwah Islam yang ada pada film animasi Nussa: Bundaku.

H. Sistematika Pembahasan

Susunan pembahasan dalam skripsi ini terbagi dalam empat bab, yakni:

BAB I berisi pendahuluan yang merupakan pengantar kepada latar belakang dan masalah dalam penelitian. Gambaran keseluruhan secara umum peneliti paparkan dalam bab ini, yang mana memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II merupakan gambaran umum yang mendeskripsikan subjek penelitian yaitu film animasi Nussa: Bundaku, yang mana film ini bercerita tentang situasi yang harus dihadapi Nussa saat ditinggal sakit oleh ibunya, dan pesan pesan yang sarat akan dakwah dan kebaikan bagi orang tua dan anak. Gambaran umum yang dipaparkan berupa profil, tokoh dan karakter, kru film, sinopsis film, alur cerita, serta menguraikan *scene* yang mengandung pesan dakwah dalam film.

BAB III berisi pembahasan yang merupakan inti penelitian berupa uraian yang mendetail mengenai bagaimana teknik sinematografi yang digunakan dalam menyampaikan pesan dakwah Islam pada film animasi Nussa: Bundaku.

BAB IV adalah penutup, berisi kesimpulan, saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini, dan kata penutup.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam” yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

1. Teknik sinematografi yang digunakan dalam film ini tersusun dengan rapi yang mencakup teknik ukuran pengambilan gambar (*shot size*), sudut pengambilan gambar (*camera angle*), pergerakan kamera (*camera movement*), dan komposisi gambar (*composition*). Teknik sinematografi yang baik akan menghasilkan gambar yang berkualitas serta meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dari film itu sendiri, dalam hal ini adalah pesan dakwah Islam. Teknik yang dominan digunakan di antaranya adalah sebagai berikut
 - a. Aspek ukuran gambar yang paling banyak digunakan adalah teknik *long shot* yang bertujuan memperlihatkan seluruh teladan di dalam film secara umum agar dapat disaksikan oleh audiens.
 - b. Sudut pengambilan gambar dengan teknik *eye level* lebih dominan untuk mengajak audiens merasakan berbagai peristiwa yang dialami oleh pemeran dengan keteladanan yang Islami.
 - c. Komposisi gambar dengan teknik *rule of third* juga lebih banyak digunakan meskipun termasuk teknik yang sederhana tetapi mampu

mengisi *frame* sehingga subjek dan objek yang ada dapat terbangun satu sama lain sehingga membuat audiens mampu memahami dan menikmati film dan pesan yang disampaikan.

- d. Aspek pergerakan kamera yang banyak digunakan adalah *dolly in* dan *swing*, meski kenyataannya keseluruhan film paling banyak tidak memiliki pergerakan kamera di dalamnya.
2. Beberapa *scene* di film ini membawa beberapa pesan dakwah Islam yang mencakup Aqidah, Syariah, dan Akhlak, di antaranya:
- a. Taat pada orangtua yang divisualisasikan dengan Nussa dan Rarra yang mencium tangan Umma sebelum berangkat ke sekolah dan menjenguk Umma yang sedang sakit.
 - b. Adab dalam makan yang diperlihatkan dengan Rarra yang memakan makanan dengan menggunakan tangan kanan.
 - c. Bersabar atas ujian dalam kehidupan yang divisualisasikan dengan Nussa yang gagal memperoleh hal yang diinginkan, yaitu mendapat bantuan dari Tante Dewi untuk mengerjakan pekerjaan rumahnya.
 - d. Cinta dan kasih sayang antar anggota keluarga, diperlihatkan dengan Umma yang sigap mengurus kebutuhan keluarga, memberikan kasih sayang dan tanpa lelah dalam mengasuh anaknya, Nussa yang menggantikan peran Umma untuk mendongengkan Rarra, serta Umma yang memuji Nussa dan Rarra atas pencapaian mereka.
 - e. Memiliki kesadaran ketauhidan yang ditampilkan dengan Nussa yang menyesal dan tergesa-gesa saat terbangun kesiangn dan sadar

meninggalkan sholat 5 waktu, serta Nussa yang mendirikan sholat malam dan bermunajat kepada Allah untuk kesembuhan ibunya.

- f. Membangun kedewasaan dan kemandirian anak yang ditampilkan dengan Nussa yang inisiatif mempersiapkan sarapan pagi dengan memasak telur.

B. Saran

Setelah dilakukan penelitian dan analisis secara mendalam pada film animasi Nussa: Bundaku, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak berikut:

1. Bagi pihak pembuat film

Secara umum film animasi Nussa: Bundaku sudah termasuk kategori film yang agamis, edukatif, dan berkualitas. Oleh karenanya diharapkan bagi pihak pembuat film untuk terus memproduksi film-film serupa guna memperbanyak konten audio-visual yang bermanfaat untuk umat.

Keberhasilan produksi Film animasi Nussa: Bundaku menjadi pemacu industri film animasi dalam memproduksi film dengan konten audio-visual yang bermanfaat untuk umat yaitu hiburan yang agamis dan edukatif.

2. Bagi Sineas Muda

Bagi sineas muda yang baru memasuki industri kreatif agar semakin bersemangat meningkatkan keahlian *filmmaking* dengan lebih jeli dalam

memilih aspek sinematografi dengan idealisme serta mengutamakan tema yang agamis, edukatif, dan menghibur.

3. Bagi Audiens Film

Bagi audiens dapat memilih film bukan hanya menikmati konten hiburan tetapi memperhatikan nilai edukasi yang agamis dan nasionalis. Karena pada saat ini di antara tontonan hiburan yang ada, lebih dominan mengutamakan hiburannya dan mengabaikan kultur Indonesia yang Islami.



DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017.
- Aka, Kamarulzaman, *Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Absolut, 2005.
- Amin, Samsul Munir, *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Penerbit Amzah, 2009.
- Saputra, Wahidin, *Pengantar Ilmu Dakwah*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Aziz, Moh. Ali, *Ilmu Dakwah*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Widagdo, M. Bayu dan Winastwan Gora S., *Bikin Sendiri Film Kamu*, Yogyakarta: Percetakan Negeri, 2014.
- Javandalasta, Panca, *Lima Hari Mahir Bikin Film*, Surabaya: Mumtaz Media, 2011.
- Fachruddin, Andi, *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, dan Teknik Editing*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Semedhi, Bambang, *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Effendy, Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992.
- Ma'arif, Bambang S., *Komunikasi Dakwah Paradigma Untuk Aksi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Anshari, M. Hafi, *Pemahaman dan Pengamalan Dakwah*, Surabaya: Al-Ikhlas, 1993.
- Ali, Ahmad, *Kitab Shahih Al-Bukhari & Muslim*, Jakarta: Alita Aksara Media, 2012.
- Al-Mundziri, Imam, *Ringkasan Shahih Muslim*, Bandung: Penerbit Jabal, 2012.
- Tamburaka, Apriadi, *Agenda Setting Media Massa*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Syahfitri, Yunita, "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer", *Jurnal SAINTIKOM*, vol. 10:3, 2014.
- Utami, Dina, "Animasi Dalam Pembelajaran", *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, vol. 7:1, 2011.
- Miyarso, Estu, "Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi", *Jurnal Dinamika Pendidikan UNY*, vol. 18:2, 2011.
- Arafah, Sitti, dkk, "Analisis Pelanggaran Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) pada Adegan Ciuman Bibir dalam Tayangan Kartun Anak Shaun The Sheep di MNC TV", *eJournal Ilmu Komunikasi*, vol. 7:1, 2019.

- Lestari, Ai, "Pandangan Islam Tentang Faktor Pembawaan dan Lingkungan dalam Pembentukan Manusia (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, vol. 5:1, 2011.
- Ramadhan, Muhammad Nuzula, *Teknik Sinematografi dalam Menyampaikan Pesan Nasionalisme pada Program Tayangan Indonesia Bagus Edisi Maumere di NET TV*, Skripsi, Yogyakarta: Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga, 2017.
- Prasetya, Bakhtiar Nugraha Hadi, *Pesan Optimisme dalam Film Merry Riana "Mimpi Sejuta Dolar" (Kajian Teknik Sinematografi)*, Skripsi, Yogyakarta: Jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga, 2016.
- Waseu, Ibnu, *Teknik Penyampaian Pesan Dakwah dalam Film "Air Mata Ibuku"*, Skripsi, Semarang: Jurusan KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Walisongo, 2016.
- Anggraini, Lutfi Icke, *Nilai-Nilai Islam dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Todorov)*, Skripsi, Purwokerto: Jurusan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, IAIN, 2019.
- Fadlli, Muh. Hasan, *Perilaku Anak yang Sering Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Siswa Kelas IV SD Negeri 83 Seluma*, Skripsi, Bengkulu: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bengkulu, 2021.
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Republik Indonesia, 2009, Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, Sekretarian Negara, Jakarta.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Tafsir Per Kata*, Jakarta: Suara Agung, 2014.
- The Little Giantz, <https://www.thelittlegiantz.com/companyprofile.html>, 16 Desember 2020.
- Nussa Official – TheLittleGiantz, 2020, *Rumah Produksi Tayangan Nussa*, <https://www.nussaofficial.com/talks/rumah-produksi-tayangan-nussa>, 16 Desember 2020.
- Abdul Hadi, 2020, *Mengenal Nussa, Animasi Indonesia di Trans TV Selama Ramadan*, <https://tirto.id/mengenal-nussa-animasi-indonesia-di-trans-tv-selama-ramadan-eUbX>, 18 Januari 2021.

Wikipedia, 2020, *Film*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Film>, 24 Desember 2020.

M. Shah, 2020, *Malam Penghargaan Piala Maya 8, Semakin Besar dan Mewah*, <https://sumberbekasi1.wordpress.com/2020/02/11/malam-penghargaan-piala-maya-8semakin-besar-dan-mewah/>, 18 Januari 2021.

Twitter, 2020, <https://twitter.com/PialaMaya/status/1226352070820683777/photo/1>, 18 Januari 2021.

Petty Lubis, 2021, *Makna Dibalik Warna Bunga Mawar, Jangan Sampai Suami Salah Kirim Bun!*, <https://id.theasianparent.com/warna-bunga-mawar>, 2 Januari 2021.

M. Hajar A.K, 2016, *Memahami Keseimbangan (Balance) dalam Fotografi*, <https://www.kelasfotografi.com/2016/03/memahami-keseimbangan-balance-dalam.html>, 19 Januari 2021.

MasterClass, 2020, *How to Use Dolly Shots to Transform Your Film*, <https://www.masterclass.com/articles/how-to-use-dolly-shots-to-transform-your-film#how-to-use-a-dolly-shot>, 19 Januari 2021.

Retia Kartika Dewi, 2018, *"Nussa", Animasi Dalam Negeri yang Hadirkan Hiburan Mendidik untuk Anak*, <https://entertainment.kompas.com/read/2018/11/30/161219810/nussa-animasi-dalam-negeri-yang-hadirkan-hiburan-mendidik-untuk-anak?page=all>

CNN Indonesia, 2020, *Sinopsis NUSSA, Serial Animasi Terbaru TRANS TV saat Ramadan*, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200422113304-220-496005/sinopsis-nussa-serial-animasi-terbaru-trans-tv-saat-ramadan>.

Ferry Noviandi, 2019, Menang FFI 2019, Film Animasi Nussa

Segera Tayang di Bioskop, <https://www.suara.com/entertainment/2019/12/13/002301/menang-ffi-2019-film-animasi-nussa-segera-tayang-di-bioskop>.