

**TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENGGAMBARKAN
PESAN PANTANG MENYERAH PADA FILM HUMBA
DREAMS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk
Memenuhi sebagian Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**

Oleh:

Ahmad Syihabuddin

NIM 20102010073

Pembimbing:

Nitra Galih Imansari, M. Sos

NIP 199409152020122008

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1036/Un.02/DD/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : **TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENGGAMBARKAN PESAN PANTANG MENYERAH PADA FILM HUMBA DREAMS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AHMAD SYIHABUDDIN
Nomor Induk Mahasiswa : 20102010073
Telah diujikan pada : Rabu, 19 Juni 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 669098578ebf1

Ketua Sidang

Nitra Galih Imansari, M.Sos.
SIGNED



Valid ID: 6690ac532ba8b

Penguji I

Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos., M.Si
SIGNED



Valid ID: 66907d5badc21

Penguji II

Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si
SIGNED



Valid ID: 6690d92aea5e3

Yogyakarta, 19 Juni 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED



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 : Ahmad Syihabuddin
NIM : 20102010073
Judul Skripsi : Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Pesan Pantang Menyerah
Pada Film Humba Dreams

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, 10 Juni 2024

Pembimbing,

Nitra Galih Imansari, M. Sos
NIP 199940915 202012 2 008

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Syihabuddin
NIM : 20102010073
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: "**Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Pesan Pantang Menyerah Pada Film Humba Dreams**" 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, 10 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Ahmad Syihabuddin
NIM 20102010073

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:
ayah dan ibu tercinta atas doa dan dukungan yang tak
ada hentinya
serta saran mereka yang menginspirasi diri saya.
sahabat-sahabat tercinta yang selalu kebersamai
langkah saya dan mendukung
untuk menyelesaikan skripsi ini.
almamater program studi komunikasi dan penyiaran islam,
fakultas dakwah dan komunikasi UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta



MOTTO

"Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apa pun,
niscaya dia akan melihat (balasan)nya"

~Q. S Al Zalzalah: 7~



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat hidayah dan Inayah-Nya. Sehingga penyusun diberi kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Pantang Menyerah Pada Film Humba Dreams. Sholawat dan salam kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menaungi jiwa kami Aamiin. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana Komunikasi Penyiaran Islam, tentunya tidak lepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis secara khusus ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, M. Pd. selaku
3. Ketua program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Bapak Nanang Mizwar Hasyim, S. Sos., M.Si.
4. Dosen Pembimbing Akademik selama berkuliah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Ibu Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati. M Si.
5. Dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran yang selalu membimbing, mengarahkan dan memberi dukungan kepada kami dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini Ibu Nitra Galih Imansari, M. Sos.

6. Seluruh Dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam dan seluruh Civitas Akademik yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.
7. Seluruh pegawai dan staf Tata Usaha program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Orang tua, kakak dan adik penulis yang telah memberi dukungan material, moral, semangat dan doa kepada penulis selama penyusunan tugas akhir.
9. Sahabat-sahabat AMKS Pangeran Hidayatullah yang meluangkan waktu untuk bertukar pikiran mengenai penyusunan skripsi yang selalu memberikan semangat, motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat PT. Jhonlin Grup dan OF18 Grup yang telah menemani peneliti selama masa proses pembuatan skripsi ini.
11. Seluruh sahabat Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2020
12. Berbagai pihak yang telah ikut berjasa membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Ahmad Syihabuddin 20102010073. Penelitian dengan judul Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Pantang Menyerah Pada Film Humba Dreams bertujuan agar penonton dapat mencontoh sifat kegigihan dan pantang menyerah seorang Martin, ia menunjukkan ketekunan dan kegigihan dalam menghadapi sulitnya mendapatkan jaringan di kampung halamannya dan juga harus melanjutkan warisan dari bapaknya yang sudah tiada. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif analitis kualitatif berdasarkan teori Joseph V. Mascelli A.S.C., dengan pendekatan elemen sinematografi. Para ahli berupaya untuk meneliti komponen sinematografi Humba Dreams, yang meliputi sudut kamera, jenis pengambilan gambar, komposisi, kontinuitas, dan pematangan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa unsur sinematografi film Humba Dreams mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan pesan pantangan film tersebut. Pemilihan gambar yang cocok dan tepat menyampaikan kesan perasaan dan imajinasi penonton. Adapun dalam beberapa adegan atau scene terdapat beberapa pesan pantang menyerah untuk penonton, antara lain: berusaha mengalah untuk kepentingan keluarga daripada kepentingan diri sendiri, mencari bahan kimia untuk kodak film dan mencari sinyal berkali-kali di kampung halamannya.

Dalam film ini aspek ukuran gambar paling banyak digunakan adalah *build shoot*. Sudut pengambilan gambar dengan Teknik Eye. Komposisi gambar dengan *Looking Room*. Adapun dari aspek kesinambungan gambar *Three shoot continuity direction*.

Kata Kunci: Sinematografi, Film, Pantang menyerah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Kajian Pustaka	9
F. Kerangka Teori	13
G. Metode penelitian	35
H. Sistematika Pembahasan	38
BAB II GAMBARAN UMUM FILM <i>HUMBA DREAMS</i>	40
A. Profil Film Humba Dreams	40
B. Sinopsis Film Humba Dreams	41
C. Biografi Suradara Film Humba Dreams	43
D. Karakter Tokoh dalam Humba Dreams	44

BAB III ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENGGAMBARKAN PESAN PANTANG MENYERAH.....	47
BAB IV PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	92



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Visual Martin berhasil membuka wasiat ayahnya di percetakan Dalam Film Humba Dreams	48
Tabel 3. 2 Visual Martin untuk mencari sinyal Dalam Film Humba Dreams	51
Tabel 3. 3 Visual Martin mendatangi tempat untuk mencari bahan kimia Dalam Film Humba Dreams	54
Tabel 3. 4 Visual Martin mendatangi temannya untuk meminta bantuan membuka kodak film Dalam Film Humba Dreams	57
Tabel 3. 5 Visual Martin mendatangi pasar di kota Waikabubak untuk mencari bahan kimia Dalam Film Humba Dreams	61
Tabel 3. 6 Visual Martin menemukan homestay yang ada sinyal Dalam Film Humba Dreams	64
Tabel 3. 7 Visual Martin mencari bahan kimia dari tempat satu ketempat lain sampai motornya mogok Dalam Film Humba Dreams	68
Tabel 3. 8 Visual Martin berhasil membuka wasiat Ayahnya dan ditonton Bersama warga di Kota Sumba Dalam Film Humba Dreams	71
Tabel 3. 9 Visual Martin berulang kali mencari sinyal dengan bertanya dari warga satu ke yang lain Dalam Film Humba Dreams	74
Tabel 3. 10 Visual Martin digunjingkan oleh tetangga larena lama dalam mengungkap isi wasiat Ayahnya Dalam Film Humba Dreams	77
Tabel 3. 11 Visual Martin Ana memberi tahu tempat percetakan Dalam Film Humba Dreams	80
Tabel 3. 12 Visual Martin mengikuti Ana diam-diam untuk mencari tahu tujuan Ana ke kota Dalam Film Humba Dreams	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Extreme Long Shoot	17
Gambar 1. 2 Contoh Very Long Shoot	18
Gambar 1. 3 Contoh Long Shoot	18
Gambar 1. 4 Contoh Medium Long Shoot	19
Gambar 1. 5 Contoh Extreme Long Shoot	19
Gambar 1. 6 Contoh Medium Close Up	20
Gambar 1. 7 Contoh Close Up	20
Gambar 1. 8 Contoh Big close up	21
Gambar 1. 9 Contoh Extreme close up	21
Gambar 1. 10 Contoh Wide Shoot	22
Gambar 2. 1 Film Humba Dreams Raih CJ Entertainment Award	41
Gambar 2. 2 Foto Martin	44
Gambar 2. 3 Foto Ana	45
Gambar 2. 4 Foto Jean Luc	46



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film sebagai bagian dari media massa yang mempunyai sifat sangat kompleks, tersusun dari suara dan gambar dapat mempengaruhi emosi penontonnya melalui gambar visual yang disajikan. Walaupun film sering diartikan sebagai penggabungan potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan, namun tentu tidak bisa lepas dari sejarah panjang awal produksi film. Produksi film memang tidak terlepas dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, sehingga dapat membuahkan hasil yang luar biasa dalam bahasa visual seni film. dalam Seni audiovisual film dan kemampuannya dalam menangkap realitas di sekitarnya menjadikannya sebagai media alternatif dalam menyampaikan pesan kepada penonton.¹

Film ditemukan sekitar akhir abad ke-19 dan terus berkembang pesat hingga saat ini. Awalnya, film "Edison and Lumière" hanya berdurasi beberapa menit. Film ini menggambarkan bentuk realitas yang diciptakan kembali melalui bintang film, atlet angkat besi, pemain sulap, dan pemakan bayi. Proses pengambilan gambar dilakukan dalam keadaan still frame (kamera tidak bergerak sama sekali) dan tidak ada proses editing pada gambar hasil pengambilan.²

¹ Muhammad Ali Mursid Alfathoni & Dani Manesah. "*Pengantar Teori Film*". (Yogyakarta, Deepublish, 2020). hlm. 1.

² *Ibid.*, hlm. 3.

Sebuah film seringkali terdiri dari dua elemen: narasi dan sinematik, yang selalu berinteraksi satu sama lain. Unsur naratif seperti latar belakang, rangkaian waktu, tokoh, konflik, dan frekuensi waktu merupakan bahan atau bahan yang akan diolah untuk menghasilkan sebuah film yang ideal, sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya penanganannya. Aspek-aspek seperti *mise en scene* (setting, aktor, pemblokiran, kostum, dan pencahayaan), sinematografi, penyuntingan, dan suara semuanya memainkan peran penting dalam elemen sinematik.³

Seberapa pun menariknya cerita yang ingin disajikan oleh suatu film, ketertarikan penonton dapat terabaikan jika aspek sinematik tidak diperhatikan selama proses produksi. Dalam dunia film, unsur naratif dan unsur sinematik saling bekerja sama untuk membentuk sebuah karya. Oleh karena itu, pembangunan pesan dalam film tidak hanya bergantung pada naskah, melainkan juga memerlukan pengaruh visual yang memperkuat film, yang dalam hal ini mencakup teknik sinematografi.

Berbeda dengan naskah yang umumnya hanya ditangani oleh satu individu, dalam sinematografi terdapat tim khusus yang bertanggung jawab untuk aspek visual, yang dikenal sebagai tim DOP (*Director of Photography*). Tim DOP memiliki tugas untuk mengubah naskah cerita menjadi gambar yang menarik bagi penonton melalui kolaborasi tim. Dalam proses produksi film, tim DOP harus mampu menciptakan visual yang menarik dengan menerapkan teknik sinematografi untuk meningkatkan dramatisasi pesan, gambar, dan emosi yang terkandung dalam film.

³ Himawan, Pratista. "*Memahami Film*" (Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008), hlm. 1.

Sebagai salah satu penentu kualitas film, sinematografer harus bekerja sama dengan tim seni dan audio agar dapat menciptakan karya audio visual yang menarik. Hal ini karena teknik sinematografi melibatkan banyak aspek, termasuk pengambilan gambar, pencahayaan, penataan lokasi suara, dan lain-lain. Ilmu teknik sinematografi merupakan disiplin ilmu yang wajib dipahami tim produksi film. Sebab Sinematografi merupakan proses penerapan kamera dan film, serta relasi kamera dengan objek visual. Unsur naratif dalam film menjadi kurang efektif tanpa dukungan penerapan sinematografi yang baik, terutama mengingat penonton modern lebih cenderung berinteraksi secara visual. Oleh karena itu, teknik sinematografi memiliki pengaruh signifikan dalam memvisualisasikan narasi film, dan penerapan teknik sinematografi yang kurang baik dapat merusak kualitas isi narasi film yang sebenarnya bagus. Dengan demikian, sebuah film yang berkualitas tidak hanya bergantung pada unsur naratif yang baik, tetapi juga memerlukan dukungan unsur sinematik yang seimbang.

Sudah lebih dari 70 tahun terakhir ini, film telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia dengan cakupan yang luas dan beragam. Perkembangan dunia perfilman secara global sangat signifikan, di mana menonton film tidak hanya terbatas pada bioskop dan layar televisi. Saat ini, film-film Indonesia menunjukkan kualitas produksi dan daya tarik yang sebanding dengan produksi Hollywood. Semua ini didukung oleh ide-ide kreatif yang semakin meningkat, dan seiring dengan kemajuan teknologi, keberadaan *Video Compact Disk* (VCD) atau DVD

sebagai media hiburan telah tergeser oleh platform sirkulasi dengan berbagai mode bisnis yang berbasis *video on demand* (VoD).⁴

Film yang sering disebut sebagai "movie" atau "moving picture," merupakan bentuk seni modern dan populer yang dibuat untuk tujuan bisnis dan hiburan. Film kini telah menjadi industri populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, di mana film layar lebar selalu dinantikan kehadirannya di bioskop. Salah satu platform yang sah dan hadir di Indonesia adalah Netflix. Kehadiran layanan konten internet *over the top* (OTT) berbasis aplikasi ini telah memberikan dampak yang signifikan pada industri hiburan, khususnya di dunia perfilman, baik secara global maupun di Indonesia.

Film original Netflix yang berjudul "Humba Dreams" dirilis pada tanggal 10 November 2019 yang disutradarai oleh Riri Riza mengisahkan kisah seorang mahasiswa Jurusan Perfilman di Jakarta bernama Martin yang sedang berjuang untuk menyelesaikan tugas akhirnya. Martin tiba-tiba harus pulang kampung ke Sumba karena ditugaskan oleh ibunya untuk membuka warisan dari almarhum ayahnya yang telah meninggal tiga tahun lalu. Ayah Martin meninggalkan sebuah roll kamera yang belum diproses, dan Martin harus mencari cara untuk mencucinya. Meskipun menghadapi banyak masalah, Martin tetap berusaha agar roll kamera tersebut bisa diproses.

Film "Humba Dreams" meraih penghargaan di CJ Entertainment Award di Asian Project Market (APM) Busan International Film Festival dan tayang perdana pada tanggal 17

⁴ Liliweri, Alo, "Memahami Peran Komunikasi dalam Masyarakat" (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991), hlm. 153.

Juni 2019, di Shanghai International Film Festival. Film ini kemudian rilis secara komersial pada 9 Juli 2020 di Netflix untuk wilayah Asia Tenggara. "Humba Dreams" diputar di lima kota besar Indonesia, seperti Jakarta, Makassar, Surabaya, Bandung, dan Yogyakarta, bersama dengan komunitas-komunitas film seperti *Jogja-Netpac Asian Film Festival (JAFF)*, *Japanese Film Festival*, dan Kineforum, serta menjadi bagian dari ARTJOG 2019, sebuah perhelatan seni kontemporer yang merupakan salah satu yang terbesar di Indonesia. Film ini juga meraih predikat memuaskan dengan kategori film terbaik Independen Non-Bioskop Reguler di Ajang Piala Maya 2019.

Pada penelitian ini, peneliti melibatkan potongan-potongan gambar yang menampilkan latar karakter kegigihan dan pantang menyerah seorang martin, ia menunjukkan ketekunan dan kegigihan dalam menghadapi sulitnya mendapatkan jaringan di kampung halamannya dan juga harus melanjutkan warisan dari bapaknya yang sudah tiada. Kualitas ini tercermin dalam kemampuannya untuk terus berjuang meskipun dihadapkan pada kesulitan atau rintangan yang mungkin menghambat keberhasilan. Martin tidak hanya memiliki keteguhan hati untuk mengatasi rintangan, tetapi juga kemauan kuat untuk terus berusaha untuk mencapai tujuannya. Martin menunjukkan semangat dan ketabahan, bahkan ketika menghadapi kegagalan atau kritik. Sifat ini mendorong Martin untuk terus berkembang, belajar dari pengalaman, dan menciptakan pola pikir yang positif. Dengan keuletan yang dia tunjukkan, orang yang pantang menyerah

mengilhami orang lain untuk menghadapi tantangan hidup dengan sikap optimis dan tekad yang kuat.

Dalam ajaran agama Islam, larangan untuk berputus asa dalam menghadapi segala masalah dijelaskan dalam Qur'an surat Az Zumar ayat 53;

﴿قُلْ يُعْبَادِي الَّذِينَ أُسْرِفُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ﴾ [الزمر: ٥٣]

Yang artinya; Katakanlah: "Hai hamba-hamba-Ku yang melampaui batas terhadap diri mereka sendiri, janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sesungguhnya Dialah Yang Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. [Az Zumar:53]⁵

Nilai yang terkandung dalam Qur'an surat Az Zumar tersebut ialah larangan untuk berputus asa dalam menghadapi segala masalah karena sesungguhnya rahmat Allah begitu luas, Allah akan memberikan kemudahan dan jalan keluar dalam kesulitan. Menurut tafsir dari kementerian agama tentang ayat tersebut yaitu;

Pada ayat tersebut, digambarkan betapa beratnya hukuman yang diterima oleh orang-orang yang melanggar aturan. Kenikmatan yang mereka raih di dunia tidak memberikan manfaat apapun untuk keselamatan mereka. Ayat berikut menunjukkan kasih sayang dan pengampunan Allah kepada hamba-Nya. Nabi Muhammad diminta untuk menyampaikan pesan kepada hamba-hamba Allah yang telah melampaui batas dengan perbuatan durhaka, agar tidak putus asa dari rahmat Allah. Allah dinyatakan

⁵ Al-Quran, 39:53. Semua terjemah ayat al-Quran di skripsi ini diambil dari Kementerian urusan agama islam wakaf, dakwah dan irsyad kerajaan arab saudi (Jakarta: komplek percetakan al-quran raja fahd, 1971), hlm. 753.

sebagai Yang Maha Pengampun dan Maha Penyayang, yang bersedia mengampuni dosa-dosa selama orang yang bersalah bertaubat dan kembali ke jalan yang benar.⁶

Secara linguistik, istilah “putus asa” dan “putus asa” mempunyai arti tersendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Putus berarti kehilangan kontak atau tersesat, tidak ada lagi, dan tidak punya apa-apa lagi, namun harapan tetap penuh harapan. Keputusan dapat dilihat sebagai tidak adanya harapan berdasarkan penafsiran kedua istilah tersebut saja. Keputusan secara umum dipahami sebagai perasaan tidak berdaya dan tidak mampu yang menyebabkan seseorang menjadi kurang aktif baik secara mental maupun fisik. Menurut paradigma psikologi, keputusan dicirikan sebagai keadaan mental yang sangat tidak menyenangkan disertai dengan kurangnya harapan atas hasil dari upaya individu untuk memenuhi aspirasi yang telah direncanakan sebelumnya.

Ketertarikan peneliti pada film *Humba Dreams* yaitu dari segi teknik sinematografi, bagaimana teknik sinematografi yang digunakan dalam menggambarkan pesan pantang menyerah seorang martir pada Film tersebut. Penempatan kamera sebagai alat pengambilan gambar untuk menghasilkan visual yang dinamis dikenal dengan istilah sinematografi. Cara menggunakan musik untuk menyempurnakan suasana dan cara menggunakan bahasa visual untuk mengomunikasikan pesan yang Anda maksudkan. Selain itu, lingkungan, penataan ruang, alat peraga, dan efek lainnya juga mempunyai fungsi penting dalam menyampaikan alur

⁶ Kementerian agama, “*Tafsir ringkas jilid II*” (Jakarta, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2016), hlm. 497

cerita yang ingin digambarkan oleh sutradara. Sesuai konsep sutradara, efek-efek yang diciptakan oleh sinematografi yang sangat baik akan menghasilkan karya audio visual yang mampu membawa penonton ke dunia baru. Film ini sukses menggunakan metode sinematografi sehingga dakwahnya menjadi pesan yang indah dan mudah dipahami oleh penontonnya. Efektivitas gambar sebuah film dalam mengkomunikasikan pesannya kepada penonton terkait erat dengan kesuksesan film tersebut. Oleh karena itu, penggunaan teknik sinematografi yang efektif memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas gambar yang tinggi.

Peneliti menerapkan metode studi analisis deskriptif kualitatif, berdasarkan teori komponen sinematografi Joseph V. Mascelli A.S.C., untuk mengkaji elemen sinematografi yang digunakan dalam film Humba Dreams. Setelah memberikan informasi latar belakang, peneliti mencoba menyelidiki bagaimana aspek sinematografi film Humba Dreams mengkomunikasikan gagasan pantang menyerah. Penulis kemudian ingin memilih judul. “TEKNIK SINEMATOGRafi DALAM MENGGAMBARKAN PESAN PANTANG MENYERAH PADA FILM HUMBA DREAMS”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana teknik sinematografi yang digunakan dalam menggambarkan pesan pantang menyerah pada Film Humba Dreams?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui teknik sinematografi yang digunakan dalam menggambarkan pesan pantang menyerah dalam film Humba Dreams.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan menganalisis unsur sinematografi dalam film Humba Dreams, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada batang tubuh literatur ilmu komunikasi penyiaran Islam dengan fokus pada penyiaran.
- b. Penulis mungkin menganggap temuan penelitian ini bermanfaat dalam memahami metode sinematografi yang efektif.

2. Manfaat Praktis

- a. Salah satu syarat untuk lulus dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga dengan gelar Sarjana Sosial (S.Sos) adalah menyelesaikan penelitian ini.
- b. Sebagai salah satu pendapat peneliti mengenai fokus penyiaran di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

E. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini untuk tahapan pertimbangan sebagai bahan kajian sebelumnya dan untuk menghindari kegiatan duplikasi maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian yang terdahulu yaitu:

Pertama jurnal yang berjudul “Pesan Pantang Menyerah dan Ikhlas melalui Teknik Sinematografi pada Film Nussa The Movie 2021”⁷ karya Ilma Saakinah Tamsil, penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan dan untuk menggambarkan bagaimana pesan pantang menyerah dan ikhlas melalui penerapan teknik sinematografi pada film nusa the movie 2021 berdasarkan teori Joseph V. Mascelli A.S.C. Peneliti dalam Penelitian ini mengkaji menggunakan teori pendekatan kualitatif deskriptif mengenai pembahasan teknik sinematografi secara mendalam pada subjek penelitian. Metode analisis data yang diambil oleh Ilma Saakinah Tamsil sama dengan metode analisis yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu analisis bahan visual. Peneliti tertarik dengan film ini karena pesan tulus pantang menyerah dan ketulusan yang diungkapkan melalui tokoh utama Nussa, seorang anak berusia sembilan tahun, yang berupaya memperbaiki roketnya meski terbuat dari bahan bekas. Pelajaran pantang menyerah dan ikhlas disajikan dengan sangat elegan dan disajikan secara audio visual agar penonton lebih mudah memahaminya.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah objek sinematografi yaitu berupa film nusa the movie 2021. Adapun kesamaan peneliti dengan penelitian tersebut adalah teknik dan metode yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif.

Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mutawakkil Alallah dari Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

⁷ Ilma Saakinah Tamsil, *Pesan Pantang Menyerah dan Ikhlas melalui Teknik Sinematografi pada Film Nussa The Movie 2021*, Jurnal (Medan: Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Medan, 2022).

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga pada tahun 2023 berjudul “Rekontruksi Pesan Menjaga Lingkungan Hidup dalam Film Semesta”⁸. Peneliti dalam Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pendekatan deskriptif kualitatif karena metode kualitatif sangat cocok digunakan untuk mengetahui pengetahuan yang baru saja kita tahu, peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana teknik sinematografi merekontruksi pesan menjaga lingkungan hidup dalam film semesta.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ini adalah objek penelitiannya, penelitian Mutawakkil Alallah bertujuan untuk mengetahui teknik sinematografi dalam film semesta, sedangkan penelitian penulis menggunakan teknik sinematografi untuk menganalisa setiap adegan yang mengandung pesan pantang menyerah dalam film Humba Dreams. Adapun Kesamaan dalam penelitian ini adalah metodologi yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan metodologi pendekatan deskriptif kualitatif.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hebly Fauzan Naufal dari Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga pada tahun 2021 berjudul “Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam”⁹. Peneliti ini menggunakan metode pendekatan kualitatif.

⁸ Mutawakkil Alallah, *Rekontruksi Pesan Menjaga Lingkungan Hidup dalam Film Semesta*, Skripsi Yogyakarta: Program Studi Komunikasi dan penyiaran Islam, UIN Sunan Kalijaga, 2023).

⁹ Hebly Fauzan, *Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa : Bundaku dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam*, Skripsi (Yogyakarta: Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Kallijaga, 2021).

Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena dilakukannya penelitian ini pada kondisi yang ilmiah atau bisa juga disebut sebagai metode etnografi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah subjek dan objek sinematografi yaitu berupa pesan dakwah dalam film animasi nussa; bundaku. Adapun Kesamaan dengan Penelitian tersebut yaitu menggunakan teknik dan metode yang sama dengan penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif.

Keempat, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Abigael S. Umbu Pati dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana pada tahun 2021 berjudul “Makna Tanda dalam Film “*Humba Dreams*”¹⁰ karya Riri Riza Sebuah Kajian Semiotik Roland Barthes”. Dalam penelitian ini membahas tentang makna tanda dalam film *Humba Dreams*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif interpretatif, bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran secara sistematis, teraktual dan akurat.

Kesamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan objek penelitian yang sama dengan penulis berupa film *humba dreams*. namun, yang membedakannya terletak pada teknik dan juga metodologi yang digunakan yaitu menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penulis menggunakan teknik analisis dari Joseph V. Mascelli.

¹⁰ Abigael S. Umbu Pati, *Makna Tanda dalam Film Humba Dreams*, Skripsi (Kupang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Nusa Cendana, 2021).

Kelima, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Irsyad dari Program Studi Ilmu Komunikasi dan Jurnalistik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Komputer Indonesia pada tahun 2021 berjudul “Representasi Maskulinitas dalam Film Humba Dreams”¹¹. Dalam penelitian ini membahas tentang representasi maskulinitas dalam film Humba Dreams. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan analisis semiotika Roland Barthes.

Kesamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan objek penelitian yang sama dengan penulis berupa film humba dreams. namun, yang membedakannya terletak pada teknik dan juga metodologi yang digunakan yaitu menggunakan teknik pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penulis menggunakan teknik analisis dari Joseph V. Mascelli.

F. Kerangka Teori

Kerangka Teori adalah rangkaian ide, definisi, dan proposisi yang saling berhubungan, dirancang untuk memberikan gambaran sistematis tentang suatu topik. Teori menjadi kunci dalam penelitian karena melalui pendekatan ilmiahnya, peneliti berusaha menjelaskan fenomena sosial.¹²

Dalam landasan teori ini, dipilih teori-teori yang relevan dengan perumusan masalah yang akan diteliti, antara lain:

¹¹ Moh. Irsyad, *Representasi Maskulinitas dalam Film Humba Dreams*, Skripsi (Bandung: Program Studi Ilmu Komunikasi Jurnalistik, Universitas Komputer Indonesia, 2021).

¹² Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta, LP3E : 1989), hlm.35.

1. Sinematografi

Dalam Kamus Ilmiah serapan Bahasa Indonesia, Sinematografi dijelaskan sebagai ilmu dan teknik dalam pembuatan film, atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar dengan sinematografi.¹³ Sinematografi berasal dari istilah bahasa Yunani yang berarti menulis dengan gerakan. Sinematografi merangkum seluruh proses pengambilan ide, tindakan, kata-kata, nada, dan segala bentuk komunikasi nonverbal lainnya yang kemudian disatukan menjadi karya audio visual. Sementara itu, teknik sinematografi mencakup berbagai metode untuk memberikan makna pada konten audio visual.¹⁴ Dalam produksi film, ketika semua aspek *mise-en-scene* telah disiapkan dan sebuah adegan siap untuk diambil gambarnya, pada tahap ini unsur sinematografi mulai berperan. Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan untuk memastikan bahwa pengambilan gambar dan teknik sinematografi yang digunakan memiliki nilai sinematik yang tinggi, sehingga pesan dari setiap pengambilan gambar dapat disampaikan secara efektif. Joseph V. Mascelli A.S.C merinci beberapa aspek yang mendukung agar penyampaian pesan visual dalam film dapat diterima dengan

¹³ Mahendra, Trisnadoli, dan Nugroho, "*Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat Batu Belah Batu Betangkup*"

¹⁴ lain Brown, "*Cinematography: Theory and Practice: Iagemaking for Cinematographers and Directors*" 2nd ed (Amsterdam; Boston: Elsevier/Focal Press, 2012), hlm.2

baik oleh penonton.¹⁵ Pada teknik sinematografi ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan.¹⁶ yaitu;

a) Camera angle

Merupakan representasi sudut pandang yang mencerminkan perspektif penonton. Penting untuk memberikan perhatian yang baik pada pemilihan sudut pandang kamera, karena hasil gambar yang baik dapat meningkatkan daya tarik alur cerita. Sudut pandang kamera dapat dianggap sebagai "mata" penonton, dan posisi penempatan kamera menciptakan sudut pandang yang dirasakan oleh penonton, sudut kamera di bagi menjadi tiga yaitu:

(1) Sudut Kamera Objektif

Sudut kamera objektif merujuk pada pengambilan gambar dari perspektif penonton luar, bukan dari sudut pandang khusus pemain atau pihak tertentu, dan tidak mencerminkan pandangan dari siapa pun. Dalam sudut kamera objektif, penonton tidak terlibat secara langsung.

(a) Bird Eye View

Bird eye view adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan meletakkan kamera pada ketinggian di atas objek sehingga gambaran keseluruhan objek dapat terlihat dalam hasil akhirnya.

¹⁵ Harahap "Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film *Tenggelamnya Kapal van Der Wijck*", hlm. 2.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 3.

(b) High Angle

High angle adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dari posisi di atas objek, mengarah ke bawah sehingga objek terlihat kecil, menciptakan kesan tekanan atau kelemahan.

(c) Low Angle

Low angle adalah teknik pengambilan gambar dari bawah objek, membuat objek terlihat lebih besar, dan memberikan kesan dramatis.

(d) Eye level atau Straight Angle

Sudut pengambilan pada eye level ini berada pada ketinggian sejajar dengan objek, sehingga gambar yang dihasilkan menampilkan pandangan seolah-olah dilihat dari mata seseorang.

(e) Frog Eye

Frog eye adalah teknik pengambilan gambar dengan meletakkan kamera pada ketinggian sejajar atau lebih rendah dari dasar objek, menciptakan tampilan yang membuat mata penonton seolah-olah berada pada posisi mata katak. Pendekatan ini memberikan kesan dramatis pada objek yang memiliki keunikan tersendiri.

(2) Sudut Kamera Subjektif

Pada sudut kamera subjektif ini mengumpamakan dari sudut pandang penonton atau dari sudut pandang pemain lain.

(3) Sudut Kamera Point of View (POV)

Sudut kamera point of view adalah hasil gabungan antara perspektif obyektif dan subyektif. Teknik ini melibatkan meletakkan kamera sejauh mungkin dari objek sehingga menciptakan tampilan seolah-olah pandangan yang sangat dekat.

b) Shot size/Type Shot (ukuran gambar)

Shot size biasanya dikaitkan dengan objek manusia, shot size juga bisa digunakan untuk pengambilan gambar pada benda, beberapa tipe shot sebagai berikut ;¹⁷

(1) Extreme long shot

Extreme long shot digunakan untuk menangkap peristiwa atau pemandangan yang jaraknya sangat jauh, luas, dan mempunyai proporsi yang luas. Gambar yang diambil biasanya mengorientasikan pemandangan panorama keindahan di sekitarnya, membuat objek di dekatnya tampak kecil dalam hal panjang dan dimensi.

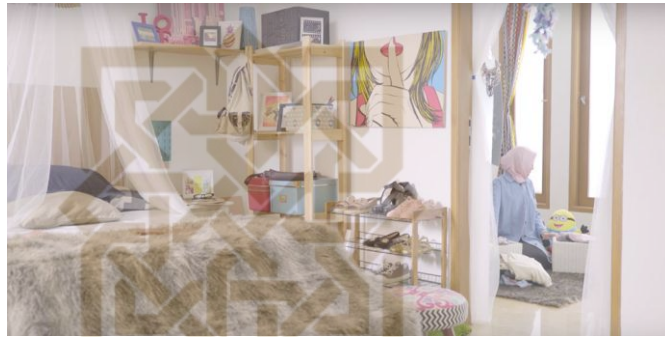


Gambar 1. 1 Contoh Extreme Long Shot

¹⁷ Andi Fahrudin, *“Dasar-dasar produksi televisi”* (Jakarta, Kencana Pemuda Group 2012), hlm. 148-150.

(2) Very long shot

Apabila memotret dengan jarak yang sangat jauh, area sekitar menjadi lebih menonjol dan menghadirkan panorama yang menutupi lapisan tersebut, sehingga menempatkan subjek di tengah-tengah lingkungan sekitar.



Gambar 1. 2 Contoh Very Long Shoot

(3) Long shot

Long Shot adalah gambar yang mencakup keseluruhan tubuh, dari ujung kepala sampai ujung kaki. Ketika suatu objek bergerak namun detailnya sulit dilihat, biasanya digunakan bidikan jarak jauh.



Gambar 1. 3 Contoh Long Shoot

(4) Medium long shot

Pandangan medium long hanya memperlihatkan area dari kepala hingga agak di bawah lutut, bukan seluruh tubuh.



Gambar 1. 4 Contoh Medium Long Shoot

(5) Medium shot

Medium shot adalah jenis bidikan yang hanya memperlihatkan kepala subjek hingga pinggul; seringkali cukup besar untuk menggambarkan subjek yang sedang bergerak.



Gambar 1. 5 Contoh Extreme Long Shoot

(6) Medium close up

Foto medium close-up hanya menampilkan kepala subjek hingga tepat di bawah payudara. Selama wawancara, medium close-up semacam ini biasanya digunakan untuk pengambilan gambar.



Gambar 1. 6 Contoh Medium Close Up

(7) Close up

Tujuan dari close-up semacam ini adalah untuk memperlihatkan detail atau konsentrasi pada objek yang difilmkan; itu hanya menangkap kepala objek yang melakukan tindakan.



Gambar 1. 7 Contoh Close Up

(8) Big close up

Big close up hanya mengambil bagian wajah yang memenuhi frame.



Gambar 1. 8 Contoh Big close up

(9) Extreme close up

Saat mengambil foto suatu objek secara close-up, misalnya, hanya mata yang terlihat, sehingga menghasilkan gambar yang lebih detail.



Gambar 1. 9 Contoh Extreme close up

(10) Wide shot

Foto lebar jenis ini menggunakan ukuran gambar yang fokus utamanya adalah area sekitar; maka sudut yang tampak lebar adalah luas sekelilingnya.



Gambar 1. 10 Contoh Wide Shoot

c) Composition (komposisi)

Komposisi adalah teknik untuk menempatkan objek gambar dalam lapisan sehingga objek tersebut terlihat menonjol dan menarik, memberikan dukungan yang baik untuk alur cerita.¹⁸ Komposisi meliputi:

(1) The Rule of Thirds

Aturan sepertiga, atau pembingkai tiga media, adalah serangkaian rekomendasi untuk menyelaraskan elemen gambar dalam bingkai yang dibagi menjadi tiga bagian vertikal dan tiga bagian horizontal. Dengan kata lain, item harus diposisikan pada sepertiga frame. Aturan Sepertiga, atau Rule of Thirds, Saat aturan ini diaktifkan pada kamera, tampilan akan menunjukkan 9 kotak dengan 4 titik

¹⁸ Ambang Semedhi "SINEMATOGRAFI-VIDEOGRAFI suatu pengantar" (Bogor: Ghalia Indonesia.2001), hlm. 43.

pertemuan di tengah. Menggunakan garis-garis ini, letakkan objek foto pada titik-titik pertemuan di tengah tersebut.

(2) Walking Room/Lead Room

Ruang ini menggambarkan jalur objek ke luar layar, dengan ruang depan dua kali lebih luas dari ruang belakang (30–50%). Ketika aktor maju ke arah tertentu, teknik pengambilan gambar dengan waling room mengisi jarak yang tersisa. gambarannya Jika subjek menghadap atau bergerak ke kiri, berikan ruang di sisi kiri bingkai dan Jika subjek menghadap atau bergerak ke kanan, berikan ruang di sisi kanan bingkai, Hindari menempatkan subjek terlalu dekat dengan tepi bingkai tanpa ruang yang cukup di depan mereka, karena ini dapat membuat gambar terasa sempit dan tidak nyaman. Dengan menggunakan komposisi ini kita dapat menciptakan gambar yang lebih dinamis, seimbang, dan menarik secara visual. Ini membantu untuk memahami arah gerakan atau pandangan subjek dan menambahkan kedalaman pada cerita yang disampaikan oleh gambar tersebut.

(3) Looking Room/Nose Room

Ketika suatu benda melihat suatu gambar atau menunjuk pada suatu arah, maka harus ada ruang terbuka pada arah tersebut. Ini adalah jarak pandang objek ke depan dengan perbandingan dua depan berbanding satu belakang (30–50%). teknik ini memberikan ruang ekstra di depan wajah subjek yang sedang menghadap ke arah tertentu, mirip dengan "walking room" tetapi lebih khusus untuk potret

atau close-up di mana fokusnya adalah pada arah pandangan subjek Ruang kosong yang ditinggalkan di depan hidung subjek yang sedang menghadap atau melihat ke arah tertentu.

(4) Headroom

Pendekatan pemotretan ini adalah dari ruang di atas kepala hingga ke tepi atas frame, yaitu seperempat jarak dari kepala objek. Tepian layar televisi dan area kosong di atas kepala harus selaras. Gambar akan tampak tidak seimbang jika terdapat terlalu banyak ruang kosong antara tepi atas layar dan ujung kepala, yang dibuktikan dengan objek yang tampak tenggelam.

(5) Aerial Shot

Pengambilan gambar dari udara atau daratan melibatkan penempatan kamera pada pesawat udara. Tujuan dari pengambilan aerial shot ini adalah untuk mendapatkan pandangan yang luas dan menyeluruh dari suasana di bawah daratan.

(6) Build Shot/ Establishing Shot

Merupakan pengambilan shot yang memperlihatkan objek dan lingkungan sekitarnya secara keseluruhan sebagai pemandangan, baik untuk memperindah objek tersebut atau memberikan gambaran tentang suatu tempat sebagai orientasi terkait lokasi atau kondisi sekitar pada saat adegan terjadi.

(7) Point of view/POV

Teknik pengambilan gambar dengan arah pandang pelaku/ objek utama. teknik ini digunakan untuk memberikan pemirsa rasa terlibat secara langsung dalam adegan, seolah-olah mereka melihat dunia melalui mata subjek.

(8) Object in frame

Merupakan pengambilan gambar objek oleh kamera dalam satu frame yang dikenal dengan istilah pengambilan gambar one shot, two shot, three shot dan group shot. Teknik ini melibatkan penggunaan elemen-elemen di sekitar subjek utama untuk membingkai subjek tersebut, menarik perhatian pemirsa dan memberikan konteks atau kedalaman pada gambar.

d) Continuity (kesinambungan gambar)

Continuity adalah teknik penyatuan dan pemotongan gambar dengan tujuan mengikuti suatu aksi melalui patokan tertentu, menghubungkan shot-shot agar adegan terlihat halus, jelas, dan lancar. Berbagai bentuk continuity umumnya digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan atau makna yang dapat memberikan dampak efektif kepada para penonton, yaitu¹⁹:

(1) one scene shot continuity direction

Kombinasi gambar dalam suatu adegan terdiri dari tiga shot dengan continuity yang memusatkan perhatian pada

¹⁹ Andi Fachruddin, " *Dasar-dasar Produksi Televisi, produksi berita, feature, laporan investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*", (Kencana, 2012), hlm, 161.

objek, diikuti oleh lawan mainnya, dan diakhiri dengan dua subjek yang terlihat, menciptakan kesan dramatis.

(2) Three shot continuity action, two objek one moment.

Penggabungan gambar menghadirkan dua objek yang menunjukkan aktivitas di depan latar belakang yang tetap pada suatu momen. Continuity ini memperlihatkan tiga shot dalam satu adegan tanpa pergerakan kamera, sehingga merekam objek yang beraksi dengan keseluruhan gambar yang tetap stabil.

(3) Three shot continuity direction

Kesinambungan digunakan untuk memberikan kejelasan pada percakapan yang sedang berlangsung, dan biasanya diterapkan dalam acara talk show di dalam studio. Penerapan kesinambungan ini melibatkan keterhubungan antara posisi depan tengah sisi kiri, pengambilan gambar jarak jauh, dan posisi depan tengah sisi kanan, sehingga ekspresi dan emosi yang ditunjukkan oleh para aktor dapat terrekam secara alami.

(4) Three shot continuous direction scene

Tiga foto digabungkan dalam satu pemandangan untuk menciptakan kesinambungan, dengan setiap bidikan berfokus pada objek berbeda. Bidikan objek di sisi kiri tengah depan terlihat di sebelah bidikan sisi kanan tengah depan.

(5) Cutting/ Editing

Editing adalah tahap dalam produksi film di mana hasil rekaman gambar dipilih dan diatur sedemikian rupa untuk

membentuk gambar yang memiliki kesatuan cerita. Dalam pembuatan film, tugas editing tidak hanya terletak pada juru kamera, namun juga mengharuskan juru kamera untuk mampu memilih gambar terbaik yang akan digunakan. Editing film dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu editing continuity (proses editing yang mengikuti urutan cerita berdasarkan keberlanjutan antar scene yang teratur) dan komplikasi (teknik editing yang menyesuaikan ceritanya dengan narasi dan scene-scene yang menggambarkan ilustrasi yang sedang diuraikan).

2. Pantang Menyerah

a. Pengertian Pantang Menyerah

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Pantang menyerah" dapat dijelaskan sebagai kombinasi dua kata, yaitu "pantang" dan "menyerah". "Pantang" merujuk pada sesuatu yang terlarang berdasarkan adat atau kepercayaan, sementara "menyerah" menggambarkan sikap pasrah atau berserah, mengakui bahwa kita tidak mampu berbuat apa-apa selain bergantung pada Tuhan Yang Mahakuasa. Hakikat dari "pantang menyerah" mencerminkan komitmen yang tinggi, di mana seseorang memiliki sikap bertahan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, meskipun menghadapi kegagalan, hambatan, dan rintangan.²⁰

Pantang menyerah pada dasarnya mencerminkan sikap perjuangan yang kuat, semangat tinggi, keteguhan,

²⁰ Ardyan M.Erlangga, "*Pantang Menyerah*", (Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2016), hlm. 11.

serta ketidakmudahan untuk menyerah atau putus asa ketika menghadapi kesulitan. Ini terus dipertahankan hingga kesulitan tersebut berhasil diatasi. Menurut Ardyan M. Erlangga, ada beberapa tanda pantang menyerah, seperti konsisten bekerja keras, memiliki ketekunan, disiplin, dan kemandirian. Selain itu, sikap realistis, tanggung jawab, serta komitmen yang tinggi terhadap tugas yang diemban juga menjadi indikator penting. Terus mencari solusi dalam menghadapi setiap permasalahan juga merupakan bagian dari sifat pantang menyerah.²¹

b. Perilaku sikap pantang menyerah

Dari konsep pantang menyerah yang telah dijelaskan, dapat dijabarkan beberapa sikap atau perilaku yang mencerminkan pantang menyerah, yaitu²²;

1. Perilaku kerja keras, yang ditunjukkan oleh upaya yang sungguh-sungguh dan tanpa lelah untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
2. Sikap keyakinan diri dan optimisme, yang mencerminkan kepercayaan bahwa tujuan yang diinginkan pasti dapat tercapai tanpa keraguan.
3. Kemauan keras dan semangat tinggi, sebagai motor penggerak dari kerja keras, menunjukkan ketekunan dan semangat yang tinggi tanpa mengalami kelesuan.

²¹ Ibid, hlm. 13.

²² Ardyan M.Erlangga, "*Pantang Menyerah*", (Yogyakarta: Relasi Inti Media, 2016), hlm.32

4. Sikap bersabar dan tidak putus asa, di mana keberhasilan tidak membuat seseorang menjadi sombong, dan kegagalan tidak menjadikan seseorang putus asa.
5. Perilaku selalu mencari hal baru, menunjukkan kebutuhan untuk berinovasi dan memiliki pemikiran yang dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

c. Strategi membangun sikap pantang menyerah

Untuk membentuk sikap pantang menyerah pada diri seseorang, diperlukan strategi sebagai berikut²³:

1. Kesiapan untuk Tidak Menyerah:

Mengakui kelemahan dan kekurangan dalam setiap usaha, menganggap kegagalan sebagai langkah pembelajaran menuju kesuksesan, dan menjadikan kegagalan sebagai pelajaran bukan alasan untuk mengakhiri perjuangan.

2. Motivasi Internal:

Memotivasi diri sendiri dengan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan pribadi dalam meraih pencapaian, serta memelihara optimisme bahwa segala sesuatunya akan berjalan dengan baik.

3. Fokus pada Tujuan, Bukan Hambatan:

Menjaga fokus pada tujuan akhir dan tidak terjebak oleh hambatan-hambatan yang mungkin muncul selama

²³ Miftahudin, "Sikap pantang menyerah masa pandemik covid 19", (RPP Universitas Negeri Semarang), hlm. 4-5.

perjalanan. Hambatan dianggap sebagai bagian alami dari proses pencapaian.

4. Menghadapi Tantangan dengan Keberanian:

Bersikap seperti petualang yang siap menghadapi dan melampaui setiap rintangan yang muncul di depan, dengan keyakinan bahwa itu adalah bagian tak terpisahkan dari perjalanan menuju tujuan.

5. Mengambil Risiko dengan Keberanian:

Setelah memahami kapasitas diri, berani mengambil risiko yang sesuai dengan tingkat ambisi untuk mencapai kesuksesan yang diinginkan.

6. Pertimbangan yang Matang:

Tidak membuat kesimpulan terlalu cepat agar bisa membuat keputusan yang tidak disesali, mempertimbangkan dengan bijak sebelum mengambil langkah penting.

7. Ketekunan dalam Berusaha:

Memahami bahwa tidak ada batas waktu yang ditetapkan untuk meraih impian, dan tekun berusaha sekuat tenaga hingga mencapai puncak yang diidamkan.

3. Film

a. Pengertian film

Secara etimologis, film merupakan representasi visual dari cerita kehidupan yang diwujudkan dalam bentuk gambar hidup. Film dapat dianggap sebagai medium komunikasi yang menggabungkan teknologi dari berbagai seni, di mana gambar hidup menjadi bentuk seni. Menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia, film didefinisikan sebagai lapisan tipis yang terbuat dari Seluloid, berfungsi sebagai medium untuk gambar negatif yang akan difoto atau gambar positif yang akan diputar di bioskop. Dalam konteks komunikasi, film dijelaskan sebagai medium komunikasi visual atau audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.²⁴

Tontonan film yang dihadirkan kepada masyarakat luas seharusnya memuat tiga nilai utama, yaitu nilai hiburan, nilai pendidikan, dan nilai artistik. Sebuah film dikategorikan sebagai film yang berkualitas jika berhasil menyajikan ketiga nilai tersebut secara seimbang. Sebaliknya, jika suatu film hanya fokus pada nilai hiburan semata dan mengesampingkan nilai pendidikan serta artistik, maka film tersebut tidak dapat dianggap sebagai film yang baik.²⁵

b. Jenis-jenis Film

Secara umum film dibagi menjadi tiga jenis yakni dokumenter, fiksi dan eksperimental, pembagian tiga jenis film ini didasarkan atas cara penyampaian cerita dan non ceritanya.²⁶

²⁴ Onong Uchjana *"Kamus Komunikasi"* (Bandung: Mandat Maju, 1989), hlm.134.

²⁵ Sutirman Eka Ardhana, *"Nilai dan Tema Film"*, <http://tirmankalis.blogspot.com/2013/10/pertemuan6-mksinematopgrafi-apresiasi.html>, diakses pada tanggal 17 Januari 2024.

²⁶ Himawan, Pratista *"Memahami Film"* (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), hlm.4-8

1) Film Dokumenter

Film dokumenter memiliki keterkaitan yang erat dengan masyarakat umum, tokoh-tokoh, peristiwa, dan lokasi yang benar-benar ada. Dalam penyampaian film dokumenter, unsur kunci utamanya adalah presentasi fakta, di mana film tersebut tidak menciptakan peristiwa atau kejadian, melainkan merekam peristiwa yang benar-benar terjadi (autentik). Penggunaan film dokumenter mencakup berbagai tujuan, seperti memberikan informasi, menyajikan berita, menggambarkan biografi, melakukan investigasi fakta, menyampaikan pengetahuan, mengangkat isu sosial, ekonomi, pendidikan, lingkungan, dan aspek politik (propaganda).

2) Film fiksi

Film fiksi memiliki perbedaan yang signifikan dalam hal naratifnya, karena film ini terikat pada plot, cerita, dan konsep adegan yang telah ditentukan sejak awal. Struktur film fiksi juga umumnya melibatkan karakter-karakter seperti protagonis dan antagonis, serta menampilkan elemen-elemen seperti masalah, konflik, dan penutupan dalam alurnya.

3) Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan kategori film yang berbeda secara signifikan dari dua jenis film sebelumnya. Para pembuat film eksperimental biasanya beroperasi di luar industri film dan seringkali bekerja secara independen, yakni secara perorangan. Film eksperimental tidak mengadopsi plot tradisional, namun tetap memiliki suatu struktur yang sangat

dipengaruhi oleh insting subjektif, seperti gagasan, ide, emosi, dan pengalaman batin. Secara umum, film eksperimental memiliki bentuk yang abstrak dan seringkali sulit dipahami.

c. Unsur- Unsur Pembentuk Film

Film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni unsur naratif dan unsur sinematik, kedua unsur tersebut saling berkesinambungan satu sama lain²⁷ :

1) Unsur Naratif

Unsur Naratif berkaitan dengan elemen-elemen seperti cerita dan tema film. Unsur-unsur seperti masalah, karakter, lokasi, konflik, dan waktu merupakan bagian dari unsur naratif ini. Semua elemen ini saling terhubung untuk membangun tujuan dan makna dari film tersebut, dengan keterikatan pada aturan tertentu, yaitu hukum kausalitas atau logika sebab akibat.

2) Unsur Sinematik

Unsur sinematik ialah Aspek-aspek teknis dalam pembuatan film yang pertama mencakup Mise en scène, yang melibatkan empat elemen utama, yaitu pengaturan atau latar, pencahayaan, kostum, dan tata rias. Kemudian, terdapat sinematografi sebagai aspek kedua, diikuti oleh editing sebagai aspek ketiga, yang melibatkan transisi antar gambar.

²⁷ Dio Pratama. A, "Exploitasi Tubuh Perempuan dalam Film: Air Terjun Pengantin Karya Rizal Mantovani (Analisis Semiotika Roland Barthes)", (eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.2 No. 4, 2014,), hlm. 297.

Aspek terakhir adalah suara, yang mencakup semua elemen dalam film yang dapat dirasakan melalui indera pendengaran.

d. Struktur Film

Terdapat tiga struktur dalam proses pembuatan film, yaitu:

1) Shot

Shot merupakan segmen dalam serangkaian gambar yang panjang, yang direkam dalam satu take saja. Dari segi teknis, shot terjadi saat seorang kameramen memulai perekaman dengan menekan tombol rekam dan mengakhiri prosesnya dengan menekan tombol off.

2) Scene

Scene adalah bagian singkat dari keseluruhan cerita yang menampilkan aksi yang berkesinambungan, dihubungkan oleh ruang, waktu, serta isi cerita, karakter, tema, dan motif. Biasanya, satu scene terdiri dari beberapa shot yang saling terkait.

3) Sequence

Sequence adalah bagian besar yang menampilkan satu peristiwa secara keseluruhan. Pada umumnya, satu sequence terdiri dari sejumlah scene yang saling terkait. Dalam konteks karya literatur, sequence dapat diibaratkan sebagai sebuah bab yang menggambarkan suatu rangkaian peristiwa.

G. Metode penelitian

Metode penelitian merupakan suatu pendekatan yang sistematis, logis, dan rasional yang digunakan oleh peneliti untuk merencanakan, menganalisis, mengumpulkan, dan menyajikan data guna mencapai kesimpulan.

1. Pendekatan dan jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan studi pustaka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

Penelitian ini memanfaatkan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan niatan mendapatkan informasi yang mendalam mengenai penerapan unsur sinematografi yang terdapat pada film Humba Dreams.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah Film Humba Dreams yang berdurasi 1 jam 15 menit. Sedangkan untuk Objek penelitian ini adalah unsur sinematografi pada 12 scene film Humba Dreams dalam menyampaikan pesan pantang menyerah.

3. Sumber Data

a. Data premier

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Premier Data. Adegan-adegan dalam film Humba Dreams yang menunjukkan tanda-tanda pantang menyerah menjadi sumber data utama penelitian ini.

b. Data sekunder

Data sekunder mengacu pada informasi tambahan yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan majalah yang memiliki minat terhadap studi.

4. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data adalah bagian penting dari proses penelitian. Penelitian tidak dapat dilakukan tanpa upaya mengumpulkan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah²⁸:

a. Dokumentasi

Setiap proses pengumpulan bukti yang didasarkan pada sumber apa pun—tertulis, lisan, fotografi, atau arkeologi—dianggap sebagai dokumentasi dalam arti luas. Teknik dokumentasi meliputi penelusuran dan penggunaan data yang ada untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Catatan peristiwa sejarah dapat diciptakan melalui tulisan, fotografi, atau kreasi karya seni penting. Ini dikenal sebagai teknik dokumentasi. Peneliti menggunakan strategi dokumentasi, seperti mengambil screenshot atau memanfaatkan rekaman data berkaitan dengan penelitian yang akan digunakan untuk penelitian, dengan melihat dan merekam setiap momen dalam film *Humba Dreams* yang memuat skenario “pantang menyerah”.

²⁸ Hikmat, Mahi M. *“Metodologi Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra”*. (Yogyakarta: Graha ilmu.2011), hlm. 71.

b. Studi Pustaka

Dengan membaca dan memahami buku-buku, artikel ilmiah, literatur, jurnal, ensiklopedia, dan tulisan ilmiah yang relevan dengan tema peneliti kemudian menyertakan beberapa kutipan dari sumber-sumber tersebut, maka penelitian kepustakaan merupakan alat yang sangat membantu dalam menunjang penelitian. dan memasukkan artikel ilmiah dengan referensi yang dikutip ke dalam penelitian kami. Draf laporan penelitian akan mengungkap hasil analisis setelah peneliti berkonsentrasi pada setiap momen dalam film Humba Dreams yang menyampaikan pembelajaran pantang menyerah. Caranya dengan menjelaskan ciri-ciri penggambaran pantang menyerah yang muncul di setiap adegan. Langkah-langkah yang diambil peneliti untuk mengumpulkan data tercantum di bawah ini:

- 1) Identifikasi Film Humba Dreams
 - 2) Mengamati adegan dan melakukan tangkap layar (screenshot) dari video film Humba Dreams
 - 3) Mengambil scene-scene yang telah dipilih untuk di analisis menggunakan unsur sinematografi.
5. Teknik Analisis data

Peneliti akan melanjutkan analisis data setelah pengumpulan data. Analisis materi visual merupakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penerapan analisis materi visual adalah untuk menyempurnakan analisis kualitatif secara keseluruhan.

Peneliti menggunakan analisis bahan visual sebagai dasar untuk mengevaluasi pesan mengenai sikap pantang menyerah dalam film *Humba Dreams*. Selanjutnya, penulis memanfaatkan teknik sinematografi untuk menganalisis setiap adegan yang mencerminkan pesan pantang menyerah, dengan merujuk pada teori sinematografi Joseph V. Mascelli pada bukunya yang berjudul *THE Five C's of Cinematography*²⁹ mencakup elemen-elemen seperti sudut kamera, jenis shot, komposisi, kesinambungan, dan pemotongan gambar.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian tentang “Analisis Pesan Pantang Menyerah Pada Film *Humba Dreams*” dipaparkan dalam bentuk deskriptif dengan tujuan dapat menjawab rumusan masalah, dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu bab satu pendahuluan, bab dua isi dan bab tiga penutup, berikut sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab ini berisikan uraian mengenai pokok-pokok permasalahan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

²⁹ Joseph V. Mascelli, *“The Five c’s of Cinematography”*, (Los Angeles:Silman-James Press, 1965)

BAB II GAMBARAN UMUM

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum tentang latar belakang film, Sinopsis, Karakter tokoh dan biografi sutradata Film Humba Dreams.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan pembahasan penelitian dan hasil dari analisis teknik sinematografi yang menggambarkan pesan pantang menyerah pada film Humba menggunakan teori unsur sinematografi Joseph V. Mascelli berupa penyajian data, yang disajikan secara deskriptif kualitatif dan hasil penelitian ini akan ditarik kesimpulan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini merupakan hasil kesimpulan secara keseluruhan berisikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran dan kalimat penutup oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini memuat referensi yang digunakan peneliti untuk melengkapi pengumpulan data dalam proses pengerjaan penelitian.

LAMPIRAN

Berisi mengenai data-data pendukung untuk penelitian ini.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Menurut penjelasan yang diuraikan diatas terkait bagaimana implementasi unsur sinematografi dalam Film Humba Dreams dalam menyampaikan pesan pantang menyerah berusaha membuka wasiat almarhum Ayah Martin, kesimpulannya sebagai berikut:

Adanya Teknik sinematografi untuk penyampaian pesan pantang menyerah memiliki dampak yang besar untuk hasil gambar dalam film tersebut. Teknik sinematografi dalam film yaitu: ukuran pengambilan gambar (*shot size*), sudut pengambilan gambar (*camera angle*), kesinambungan gambar (*continuity*), komposisi (*composisi*) dan editing (*cutting*).

Adegan paling banyak di film ini dalam aspek ukuran gambar yaitu menggunakan *Medium Shot* dengan tujuan untuk menunjukkan bahasa tubuh serta ekspresi yang dirasakan Martin. Sudut diambilnya gambar di film ini dengan Teknik *eye level angle* dan *high level angle* sama-sama paling banyak digunakan. *Eye level angle* memiliki fungsi agar penonton ikut merasakan beberapa kejadian yang dialami oleh pemeran. Sedangkan *high level angle* digunakan agar penonton dapat melihat apa yang difokuskan pada apa yang dilihat pemeran. Komposisi gambar memakai Teknik *Build Shot* yang menunjukkan ketika diambilnya adegan film dapat mendeskripsikan latar tempat, waktu dan situasi, alhasil

penonton dapat memahami dan menikmati alur film. Selain itu, adanya aspek kesinambungan gambar memakai *Three Shot Continuity Direction* paling dominan dipakai dalam film.

Dalam beberapa scene film *Humba Dreams* ada berbagai pesan pantang menyerah untuk mahasiswa rantauan seperti Martin, yaitu: rela berkorban pulang ke kampung halaman dengan posisi Martin sedang kuliah dan mengerjakan tugas akhir di Jakarta. Memiliki jiwa pantang menyerah dan tidak putus asa walaupun di kampung halamannya masih susah untuk dapat bahan-bahan agar wasiat dari ayahnya bisa dibuka. Jangan mudah menyerah di keadaan yang tidak memungkinkan, karena masih banyak jalan untuk keluar dari masalah tersebut.

B. Saran

1. Untuk Pembuat Film

Bagi pihak pembuat film lainnya agar terus memproduksi film serupa dengan sinematografi dan pengambilan gambar yang diperhatikan agar konten visual berkualitas dan bermanfaat. Harapan peneliti semoga film ini bisa memberikan inspirasi bagi pembuat film lain untuk memproduksi film serupa.

2. Untuk Penulis Berikutnya

Hasil dalam penelitian dipakai untuk membandingkan dan menjadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat lebih mendalami penelitian melalui teori yang beda, dan dapat lebih memahami teknik sinematografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigael S Uumbu Pati, *Makna Tanda dalam Film Humba Dreams*, Skripsi (Kupang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Nusa Cendana), 2021
- Alallah, Mutawakkil, *Rekontruksi Pesan Menjaga Lingkungan Hidup dalam Film Semesta*, Skripsi (Yogyakarta: Program Studi Komunikasi dan penyiaran Islam, UIN Sunan Kalijaga), 2023
- Ambang, Samedhi, "*SINEMATOGRAFI-VIDEOGRAFI suatu pengantar*" (Bogor: Ghalia Indonesia), 2001
- Brown, "*Cinematography: Theory and Practice: Iagemaking for Cinematographers and Directors*" 2nd ed (Amsterdam; Boston: Elsevier/Focal Press), 2012
- Dani & Muhammad, "*Pengantar Teori Film*" (Yogyakarta: Deepublish), 2020
- Effendi, Sofian, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta: LP3E), 1989,
- Eka Ardhana, Sutirman, "*Nilai dan Tema Film*", <http://tirmankalis.blogspot.com/2013/10/pertemuan6-mksinematopgrafi-apresiasi.html>, diakses pada tanggal 17 Januari 2024.
- Erlangga, Ardyan, "*Pantang Menyerah*", (Yogyakarta: Relasi Inti Media), 2016
- Fachruddin, Andi, "*Dasar-dasar Produksi Televisi, produksi berita, feature, laporan investigasi, Dokumenter dan Teknik Editing*", (Kencana), 2012
- Fauzan, Hebly, *Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam*, Skripsi (Yogyakarta: Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Kallijaga,), 2021,
- Harahap "*Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal van Der Wijck*"

- Hikmat, Mahi, *“Metodologi Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra”*. (Yogyakarta: Graha ilmu), 2011,
- Himawan, Pratista. *“Memahami Film”* (Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008), hlm. 1.
- Irsyad, Moh, *Representasi Maskulinitas dalam Film Humba Dreams*, Skripsi (Bandung: Program Studi Ilmu Komunikasi Jurnalistik, Universitas Komputer Indonesia), 2021
- Kementrian Agama, *Al Quran & Terjemah*, Balai Pustaka, Jakarta, 2010
- Kementrian Agama, *“Tafsir ringkas jilid II”* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an), 2016
- Liliweri & Alo, 1991 *“Memahami Peran Komunikasi dalam Masyarakat”* (Bandung: Citra Aditya Bakti).
- Mahendra, Trisnadoli, dan Nugroho, *“Implementasi Teknik Sinematografi dalam Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat Batu Belah Batu Betangkup”*
- Miftahudin, *“Sikap pantang menyerah masa pandemik covid 19”*, (RPP Universitas Negeri Semarang), 2021
- Onong Uchjana, *“Kamus Komunikasi”* (Bandung: Mandat Maju), 1989
- Pratama, Dio, *“Exploitasi Tubuh Perempuan dalam Film: Air Terjun Pengantin Karya Rizal Mantovani (Analisis Semiotika Roland Barthes)”*, (eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.2 No. 4, 2014
- Rochimawati, Puspitasari, *“Film Indonesia Raih Penghargaan Asian Project Market 2017”*.
- Saakinah Tamsil, Ilma, *Pesan Pantang Menyerah dan Ikhlas melalui Teknik Sinematografi pada Film Nussa The Movie 2021*, Jurnal (Medan: Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Medan), 2022,