



Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira (2019) Sutradara Ponti Gea

Dheviyani Dheviyani
Universitas Potensi Utama

Dani Manesah
Universitas Potensi Utama

JL. KL Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A Mulia, Tj, Mulia,
Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241

Corresponding author: dyani6406@gmail.com

Abstract. *The purpose of this article is to find out what cinematographic techniques are used in the movie entitled Sang Prawira by Ponti Gea with cinematographic techniques. This research uses qualitative descriptive research method. In this research, the researcher describes or constructs the theory that exists in the research subject. In this study, the aim is to know, the object of research is to analyze the cinematographic techniques used in the film Sang Prawira by Ponti Gea. The results of the research presented in this article show that cinematographic techniques are analyzed with the 5C camera angle formula, close-up/shot size, composition, continuity and cutting. There are 5 cinematographic techniques of Joseph V. Mascelli A.S.C which is also done by the MRG Film Team in the making of the movie sang prawira, namely camera angle, close up/shot size, composition, continuity, and cutting/editing.*

Keywords : *Film, Ponti Gea, Cinematography*

Abstrak. Tujuan artikel ini merupakan untuk mengetahui teknik sinematografi apa saja yang digunakan pada film berjudul Sang Prawira karya Ponti Gea dengan teknik sinematografi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan atau mengkonstruksi teori yang ada pada subjek penelitian. Dalam penelitian ini tujuannya untuk mengetahui, objek penelitian merupakan menganalisis teknik sinematografi yang digunakan dalam film Sang Prawira karya Ponti Gea. Hasil penelitian yang disajikan dalam artikel ini menunjukkan bahwa teknik sinematografi yang dianalisis dengan rumus sudut kamera 5C, ukuran close-up/shot, komposisi, kontinuitas dan pemotongan. Ada 5 teknik sinematografi Joseph V. Mascelli A.S.C yang juga dilakukan oleh Tim MRG Film dalam pembuatan film sang prawira, yaitu camera angle (sudut pengambilan gambar), close up/shot size (ukuran gambar), composition (komposisi), continuity (kontinuitas), dan cutting pemotongan/pengeditan.

Kata kunci : Film, Ponti Gea, Sinematografi

LATAR BELAKANG

Zaman modern saat ini, penggunaan media massa semakin meningkat karena kebutuhan khalayak akan informasi dan hiburan. Selain itu, media massa, seperti televisi dan internet, telah menjadi kebutuhan utama bagi orang-orang, terutama di kota-kota besar. Media massa juga merupakan salah satu alat terpenting untuk komunikasi sehari-hari. Selain itu, orang dapat mengungkapkan kebutuhan, keluhan, dan keinginan mereka melalui media (Harizma, 2022:1).

Sinematografi adalah kata serapan dari Inggris, atau *cinematography*, dan berasal dari bahasa Latin kinema, "gambar". Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang

keilmuan yang membahas tentang teknik pengambilan gambar dan menggabungkannya menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan suatu gagasan (Ibrahim, 2022:2) Teknik sinematografi sangat penting untuk pembuatan film, dan bagaimana kameramen menggunakan teknik sinematografi dengan benar sangat memengaruhi penyampaian pesan dalam film.

Visualisasi adalah proses menerjemahkan kata-kata yang mengandung ide menjadi gambar atau gambar secara terpisah, yaitu merangkai gambar-gambar terpisah sedemikian rupa sehingga memiliki makna tertentu. Dari penjelasan di atas, pencipta ingin mengatakan bahwa visualisasi adalah mengubah ide menjadi gambar. Pencipta, sebagai sutradara, akan memvisualisasikan ide produser (Wati, 2021:4).

Kearifan lokal merupakan produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung didalamnya dianggap sangat universal sehingga perlu dilestarikan. Budaya lokal dapat berupa tradisi, kesenian (tari, rupa, lukis, dan sebagainya), organisasi sosial, pertanian, agama, bahasa, ekonomi, sosial budaya, teknologi, ilmu pengetahuan serta kesehatan. Dengan demikian, kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai pengetahuan yang berasal dari nenek moyang dan kemudian berkembang dengan masyarakat dan lingkungannya dalam sistem lokal. Proses turun-temurun yang begitu lama akan melekat dalam masyarakat dan menjadikan kearifan lokal sebagai sumber energi potensial sebuah negara. Ini termasuk kearifan lokal yang dapat digunakan sebagai komik strip untuk membantu mengajar bahasa Indonesia dengan baik. Film "Sang Prawira" dirilis pada tanggal 28 November 2019, diproduksi dan disutradarai oleh Ponti Gea, dan ditulis oleh Onet Adithia Rizlan (Khafid, 2019). MRG Film bekerja sama dengan Mabes POLRI untuk memproduksi film tersebut. Hampir semua pejabat negara berperan dalam film ini, termasuk Ipda Aditia ACP, Ipda Dimas Adit S, Tito Karnavian, Ipda M. Fauzan Yonanddi, Yasonna H. Laoly, Luhut Binsar Pandjaitan, Ganjar Pranowo, Mayjend M. Sabrar F., Irjen Dr. Eko Indra HS, Irjen Agus A, dan Herman Hadi Basuki (Polda, 2019). Film ini juga dibintangi oleh aktris Anggika Bolsterli, yang berperan sebagai Nouli, selain pejabat dan polisi (Riantrisnanto, 2019).

Pada film Sang Prawira menceritakan tentang seorang pemuda bernama Horas yang lahir dikampung, tepian danau Toba. Bapaknya seorang nelayan yang miskin. Horas adalah anak yang pintar dan memiliki impian yang besar menjadi seorang polisi. Namun, ditentang keras oleh sang ayah karena pemikiran orang tua yang belum berkembang. Secara umum, film ini memuat pesan pembelajaran kepada masyarakat tentang perjuangan seorang anak dalam meraih impian dan cita-citanya walaupun dengan segala keterbatasan (Sari, 2023).

Pada uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana teknik visualisasi. Tujuannya untuk menilai sejauh mana teknik visualisasi yang digunakan dalam film "Sang Prawira" dengan penekanan pada pesan budaya lokal Medan. Oleh karena itu, peneliti menentukan judul penelitian ini sebagai "Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan dalam Film Sang Prawira karya Sutradara Ponti Gea".

Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira (2019) Sutradara Ponti Gea.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang dilakukan penelitian Analisis Teknik Visualisasi Dalam Film Sang Prawira Sutradara Ponti Gea adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira (2019) Sutradara Ponti Gea.
2. Untuk mendeskripsikan Teknik *Angle Subjetif, Extreme Close Up, Rule of thrid, Continuity, Cut In* Film Sang Prawira (2019) Sutradara Ponti Gea.

Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang banyak tidak hanya untuk diri sendiri tetapi untuk yang membaca. Penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi suatu sumber informasi yang bermanfaat serta mampu menjadikan refensi bagi peneliti dan terkait bahan yang mau dikaji ditemukan budaya lokal medan dalam film sang prawira diharapkan untuk penelitian yang menggunakan teori teknik visualisasi dengan menggunakan dialog toba .

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis, Menambah wawasan bagi penulis dalam menganalisis sebuah film.
2. Penelitian berharap mampu memberikan deskripsi untuk menjelaskan terakait Analisis Teknik Visualisasi Budaya Lokal Medan Dalam Film Sang Prawira Sutradara Ponti Gea.

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan

acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan. Jika ada hipotesis, bisa dinyatakan tidak tersurat dan tidak harus dalam kalimat tanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak menekankan besarnya populasi atau sampling karena yang pada penelitian ini yang ditekankan adalah kedalaman (kualitas) data (Hamdan, 2022: 31).

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, factual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat objek tertentu (Hamdan, 2022: 31).

Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini untuk mendukung penyusunan yang dilakukan, penulis mengadakan peninjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik yang akan dibahas. Selain itu peninjauan terhadap penelitian terdahulu bertujuan untuk menghindari kesamaan terhadap penelitian yang sudah ada sebelumnya. Di bawah ini akan dipaparkan beberapa kajian penelitian yang terkait dengan tema pembahasan.

Pertama, tulisan Ifvan Nur Cahyanto, 2017 dalam jurnal yang berjudul “Peran Teknik Sinematografi Dalam Memvisualisasikan Kritik Terhadap Umat Beragama (Studi Film Pk)”. Hasil penelitian menunjukkan teknik sinematografi yang banyak digunakan adalah *tipe angle objektif*, *eye level angle*, *medium shot*, *track* kamera dan *cinema continuity content*, Adapun hasil analisis beberapa gambar menunjukkan kritik terhadap umat beragama, terdapat dalam beberapa adegan yang di kumpulkan menjadi 3 bagian: pertama, kepercayaan/keyakinan digambarkan umat yang patuh dan taat akan agama yang di yakini, namun ketaatan tersebut terkadang dimanfaatkan untuk suatu kepentingan tertentu. Kedua, Simbol-simbol, dengan adanya simbol sebagai identitas sebuah kelompok agama, maka akan menimbulkan sebuah prasangka dan diskriminasi terhadap kelompok lain. Ketiga, Ritual-ritual, ritual ditujukan sebagai bentuk nyata atas ketaatan seseorang kepada agama yang diyakininya. Setiap agama memiliki ritual yang berbeda dan memiliki makna yang berbeda pula, baik dalam cara upacara keagamaan, ibadah, dan dalam membuktikan pengorbanannya di hadapan Tuhan (Cahyanto, 2017). Persamaan penelitian ini terletak pada deskriptif kualitatif dan sinematografi. Perbedaannya pada objek kajiannya, penelitian tersebut pada

Memvisualisasikan Kritik Terhadap Umat Beragama sedangkan penulis pada film Sang Prawira.

Kedua, tulisan Mahmudah 2022 dalam jurnal yang berjudul “Teknik Sinematografi Sinetron “Para Pencari Tuhan” Jilid Tiga Belas Dalam Menyampaikan Nilai Akhlak Mahmudah”. Jurnal ini membahas merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dengan meneliti lima episode awal sinetron Para Pencari Tuhan Jilid 13. Hasil penelitian ini, penulis menemukan teknik sinematografi yang digunakan dalam menyampaikan nilai akhlak mahmudah berupa dialog verbal menggunakan ukuran gambar *medium close up*. Sementara untuk penyampaian nilai akhlak mahmudah berupa akting atau adegan antar tokoh menggunakan ukuran gambar jauh atau *long shot*. Untuk penajaman pada beberapa kegiatan penting menggunakan ukuran gambar dekat atau *close up*. Sementara untuk sudut pandang, level kamera dan pergerakan kamera cenderung sama. Sudut pandang objektif, level kamera setara mata manusia dan tanpa pergerakan kamera (Mahmudah, 2022). Persamaan penelitian ini terletak pada deskriptif kualitatif dan sinematografi. Perbedaannya pada menyampaikan nilai akhlak sedangkan penulis menyampaikan pesan budaya.

Ketiga, tulisan Sifa Sultanika, 2020 dalam jurnal yang berjudul “Sinematografi Film Pendek Yogyakarta”. Jurnal ini menggunakan metode kualitatif yang akan dijabarkan dalam dua bagian pokok yaitu bagaimana pengumpulan data dan bagaimana teknik analisis data. Hasil kumpulan data disajikan dalam bentuk narasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah memilih sampel film. Pemilihan sampel berdasarkan beberapa karya sineas film pendek di kota Yogyakarta (Sultanika, 2020). Persamaannya pada penelitian tersebut yaitu teknik sinematografi. Perbedaan pada objek kajian peneliti pada film Pendek Yogyakarta sedangkan penulis pada film Sang Prawira.

Keempat, tulisan Dr. H. Akhmad Rifai, M. Phil, 2021 dalam jurnal yang berjudul “Teknik Sinematografi Film Animasi Nussa: Bundaku Dalam Menyampaikan Pesan Dakwah Islam)”. Jurnal ini membahas Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan bahan visual. Kesimpulan dari penelitian ini adalah teknik sinematografi yang digunakan pada film animasi Nussa: Bundaku dapat menghasilkan gambar yang berkualitas sehingga berperan besar dalam menyampaikan gambar pesan dakwah dalam Islam kepada penonton. Persamaan penelitian ini terletak pada deskriptif kualitatif dan sinematografi (Naufal, 2021). Perbedaannya pada objek kajiannya, penelitian tersebut pada Animasi Nussa: Bundaku. Sedangkan penulis pada film Sang Prawira.

Kelima, tulisan Fakhri Kala, 2023 dalam jurnal yang berjudul “Analisis Semiotika Teknik Sinematografi Iklan Gojek “Hashtag Sebelum Gojek”. Jurnal ini membahas metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan makna denotasi menggambarkan permasalahan seperti berdebat dalam menentukan makanan yang dipilih, kesusahan dalam mencari parkir kosong saat sedang bepergian dan terlalu lama pergi dan kembalian saat berbelanja. Makna konotasi adalah dengan mendownload aplikasi Gojek kita dapat memesan makanan tidak perlu lagi berdebat, tidak perlu lagi pusing mencari parkir saat bepergian dan tidak perlu lagi membeli popok jalan jauh (Kala, 2023). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini, metode penelitian kualitatif deskriptif sinematografi. Perbedaannya pada objek kajiannya, penelitian tersebut pada iklan gojek sedangkan penulis pada film Sang Prawira.

Teknik Sinematografi

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

Teori Sinematografi Joseph V. Marcelli

Untuk membentuk sebuah konten audio visual diperlukan teknik sinematografi yang matang agar pesan dari pengambilan gambar dapat sampai kepada penonton dengan baik. Dalam bukunya *Joseph V. Marcelli* menjabarkan beberapa hal yang dapat mendukung agar penyampaian pesan pada visual sebuah film dapat diterima dengan baik oleh penonton (Hamdan, 2022: 11). Diantaranya :

Camera angle (Sudut pandang kamera)

Camera Angle atau dapat diartikan sebagai sudut pandang kamera merupakan sudut pandang yang mewakili mata penonton. Pengambilan *angle kamera* semestinya harus diperhitungkan dengan baik, karena hasil gambar yang baik mampu menambah visualisasi dramatik dari sebuah alur cerita.

Penggunaan *angle* kamera yang baik akan menambah visualisasi dramatik dari cerita, dan sebaliknya bila pemilihan sudut pandang kamera hanya serabutan tanpa

mempertimbangkan dari nilai-nilai estetika akan merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit untuk dipahami (Mascelli, 1987: 8)

Adapun beberapa *type angle* kamera antara lain :

1. *Objective Camera Angle*

Kamera objektif memfilmkan dari samping sudut pandang. Penonton melihat acara melalui bidikan dokumenter ini menggambarkan konstruksi dari jalan bebas hambatan difilmkan dari sudut kamera objektif, kadang-kadang disebut sebagai "sudut pandang audiens." mata pengamat yang tak terlihat, seolah menguping. Juru kamera dan sutradara terkadang merujuk untuk perlakuan kamera candid ini sebagai penonton sudut pandang. Karena mereka tidak menyajikan acara dari sudut pandang siapa pun di dalam adegan, sudut kamera objektif busur impersonal. Rakyat difoto tampak tidak menyadari kamera dan jangan pernah melihat langsung ke lensa. Haruskah seorang pemain melihat secara tidak sengaja ke dalam lensa, bahkan dengan menyamping sekilas, adegan harus diambil kembali jika objektif sudut (Mascelli, 1965: 13-14).

2. *Subjective Camera Angle*

Kamera subjektif menyudutkan film subjektif dari sudut pandang pribadi. Penonton berpartisipasi dalam aksi layar sebagai pengalaman pribadi. Penampil ditempatkan dalam gambar, baik pada dirinya sendiri sebagai peserta aktif, atau dengan bertukar tempat dengan personal dalam gambar ketika siapa pun dalam adegan melihat langsung ke lensa kamera sehingga membangun hubungan mata ke mata penampil pemain (Mascelli, 1965: 14)

3. *Point Of View Camera Angle*

Point of view, atau hanya p.o.v., sudut kamera rekam adegan ini dari sudut pandang pemain tertentu. *Point of view* adalah sudut objektif, tetapi karena berada di antara objektif dan subyektif sudut, itu harus ditempatkan dalam kategori terpisah dan diberi pertimbangan khusus (Mascelli, 1965: 22)

Close Up/Shot Size (Ukuran Gambar)

Type shot adalah teknik pengambilan gambar yang bertujuan untuk memilih luas area *frame* yang diberlakukan kepada objek utama dalam photo baik *frame* yang lebar maupun sempit untuk membenarkan pemotongan oleh frame tersebut. (Ramadhani, 2023: 22-23) *Type shot* dibagi dalam tiga ukuran mulai dari *close up*, *medium* dan *long shot* :

1. *Close Up*

Kadang-kadang disebut “*head shot*,” karena framingdapa memotong bagian atas rambut subjek dan bagian bawah *frame* dapat mulai di mana saja tepat di bawah dagu atau dengan sedikit bahu atas terlihat. (*Christopher*, 2009:17).

2. *Medium Shot*

Bisa juga disebut shot “*Pinggang*”, karena bingkai memotong gambar manusia tepat di bawah pinggang dan tepat di ataspergelangan tangan jika lengan (*Christopher*, 2009:16).

3. *Long Shot*

Long shot (LS) adalah shot yang lebih inklusif. Ini membuat *frame* lebih banya kondisi lingkungan di sekitar orang, objek, atau suasana dan sering menunjukkan hubungan mereka di ruang fisik yang jauh lebih baik. Akibatnya, keadaan di sekitar mungkin akan mengambil lebih banyak di *frame* daripada orang atau objek yang termasuk dalam *frame* (*Christopher* 2009:10).

4. *Extreme Long Shot*

Dapat disingkat sebagai XLS atau ELS Juga disebut sebagai *shot* yang sangat lebar atau bidikan sudut yang sangat lebar Secara tradisional digunakan dalam pemotretan eksterior Meliputi bidang pandang yang luas, oleh karena itu membentuk gambar yang menunjukkan sejumlah besar lingkungan dalam ruang film (*Christopher* 2009 : 12).

5. *Medium Close Up*

Kadang-kadang disebut “*two button*” untuk *frame* bawah ketat yang dipotong di dada, kira-kira di mana Anda akan melihat dua tombol teratas pada kaos. Dengan pasti memotong di atas sendi siku. Sesuaikan *frame* bawah sedikit untuk pria atau wanita, tergantung pada kostum mata terlihat jelas, seperti emosi, gaya rambut dan warna, *make up*, dan lain-lain (*Christopher* 2009:17).

6. *Medium Long Shot*

Shot pertama dalam peningkatan besaran yang memotong bagian tubuh subjek - secara tradisional dibingkai sedemikian sehingga bagian bawah bingkai memotong kaki baik di bawah atau, lebih umum, tepat di atas lutut. Pilihan untuk memotong di mana mungkin tergantung pada kostum atau gerakan tubuh individu dalam shot (*Chrishtopher* 2009:15).

7. *Big Close Up*

Wajah manusia menempati sebanyak mungkin bingkai dan masih menunjukkan fitur kunci mata, hidung, dan mulut sekaligus Interior atau eksterior. *Shot* yang intim

seperti ini menempatkan penonton secara langsung dalam menghadapi subjek karena setiap detail wajah sangat terlihat, gerakan atau ekspresi wajah harus halus sedikit gerakan kepala dapat ditoleransi sebelum subjek bergerak keluar dari *frame* (Christopher 2009:19).

8. *Extream Close Up*

Framing mendukung satu aspek dari subjek seperti matanya, mulut, telinga, atau tangan. Kurangnya titik referensi ke lingkungan sekitarnya, audiens tidak memiliki konteks di mana untuk menempatkan bagian tubuh ini detail, sehingga pemahaman akan berasal dari bagaimana atau kapan shot ini diedit ke dalam gambar itu mungkin membantu jika subjek yang detail tubuhnya ditampilkan dalam XCU pertama ditampilkan dalam gambar yang lebih luas sehingga konteks dapat ditetapkan untuk penonton (Chrishtopher 2009:19).

Composition (Komposisi)

Composition adalah metode menepatkan objek gambar di layar agar gambar terlihat menarik, menonjol, dan mendukung jalan cerita. Dengan komposisi yang baik, kita akan mendapatkan gambar yang lebih “hidup”, dan dapat mengarahkan perhatian pemirsa ke objek tertentu dalam gambar. Dalam industri fotografi, kita mengenal dua macam komposisi, yaitu komposisi statis dan komposisi dinamis. Fotografer harus mengenal berbagai teori komposisi, termasuk tiga dasar komposisi (Cahyadi, 2022: 15). Tiga dasar komposisi adalah :

1. *Rule Of Thirds* (Aturan Sepertiga)

Intersection of thirds sesuatu daerah bidang yang kita lihat secara binocular tersebut dijadikan titik pusat perhatian atau *point of interest* suatu gambar. Di sanalah titik perhatian atau objek yang ingin ditonjolkan di letakkan. Cara menentukan *point of interest* di dalam *intersection of thirds* aalah membagi layar menjadi tiga bagian secara vertikal atau pun horizontal lalu buatlah garis imajiner yang membagi layar menjadi tiga bagian pertemuan antara garis-garis imajiner (empat pertemuan) itulah letak perhatian *point of interest* pada titik itulah objek gambar yang ditonjolkan di letakkan (Cahyadi, 2022: 15).

2. *The Golden Mean* (Area Utama Titik Perhatian)

The gold mean 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 (Ramadhan, 2017: 17).

3. *Diagonal Depth*

Diagonal depth adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas (*long shot*) yang mempertimbangkan unsur-unsur *diagonal* sebagai komponen gambarnya. Tujuannya untuk memberikan kesan mendalam dan tiga dimensi. Unsur yang perlu diperhatikan

dalam diagonal adalah objek yang dijadikan latar depan (*foreground*), objek yang berada di bagian tengah harus terlihat jelas dan menonjol, sedangkan unsur *background* sebagai penambah dimensi, sehingga gambar tampak tiga dimensi (Ramadhan, 2017: 17).

Continuity (Kesesinambungan)

Continuity dalam film mengacu pada konsistensi visual dan naratif dari adegan ke adegan dan dari shot ke shot. Istilah *continuity* editing mengacu pada teknik penyusunan gambar yang mempertahankan kesinambungan antara adegan atau *shot* dalam film, sehingga tidak terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian dalam pengambilan gambar yang dapat mengganggu experience menonton. Teknik editing dalam *continuity* bertujuan untuk menciptakan kesinambungan dalam cerita, meskipun adegan atau shot mungkin diambil pada waktu dan tempat yang berbeda (Permata, 2023: 26).

1. *One Scene Three Shot Continuity Direction*

One Scene Three Shot Continuity Direction penggabungan/keselarasan gambar dalam satu scene yang terdiri dari tiga *shot* dengan *continuity* dari gambar focus objek OSS (*Over Shoulder Shot*) dilakukan untuk kondisi dua subjek tetapi pengambilan gambar dilakukan dari balik bahu lawan mainnya dan diakhiri dengan *two shot* yang dramatis (Permata, 2023: 26).

2. *Three Shot Continuity Action, Two Object One Moment*

Three shot continuity action, two object one moment penggabungan gambar yang menyajikan aksi dua objek yang sedang beraktivitas. *Continuity* jenis ini menggabungkan tiga *shot* dalam satu *scene* tanpa adanya pergerakan kamera untuk merekam adegan objek yang stabil (Sholihah, 2020: 16-17).

3. *Three Shot Continuity Direction Continuity*

Three shot continuity direction continuity yang digunakan untuk memperjelas dialog yang sedang berlangsung. Visualisasinya bisa dengan menggabungkan *front middle left side*, *long shot*, dan *front middle right side*, sehingga emosional dialog serta ekspresi objek yang sedang melakukan dialog dapat terekam dengan baik dan terkesan alamiah (Sholihah, 2020: 17).

4. *Three Shot Continuity Direction Scene*

Three shot continuity direction scene penggabungan tiga *shot* gambar dalam satu *scene* yang meletakkan fokusnya pada masing-masing objek, saat sedang melakukan interaksi aktif. Biasanya diawali *shot front middle left side* objek yang saling berhadapan dengan *shot front middle right side*, sehingga interaksi yang berlangsung dapat terlihat, dan diakhiri *two shot* kedua objek saling berhadapan (Sholihah, 2020: 17).

Cutting (editing)

Cutting adalah suatu proses memilih, mengatur, dan menyusun shot-shot menjadi satu *scene*. Menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi satu *sequence* yang akhirnya merupakan rangkaian *shot-shot* yang beralur cerita yang utuh (Riyadi, 2016: 15). Ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh seorang editor saat melakukan editing, yaitu:

- a. *Cut* merupakan perpindahan langsung antar shot secara langsung. *Cut* berfungsi dalam kesinambungan cerita, detail objek, perubahan tempat dan waktu (Riyadi, 2016: 16).
- b. *Dissolve* merupakan perpindahan shot secara berangsur-angsur hingga *shot* sebelumnya sedikit demi sedikit bercampur dengan shot selanjutnya dan *shot* sebelumnya perlahan-lahan hilang (Riyadi, 2016: 16).
- c. *Fade* transisi ini digunakan pada saat awal dan akhir adegan dalam sebuah gambar. *Fade* ini dibagi menjadi 2 yaitu *fade in* dan *fade out* (Riyadi, 2016: 16).
- d. *Wipe* merupakan efek dimana suatu *shot* disapu oleh *shot* yang lain hingga *shot* sebelumnya tampak terdorong oleh *shot* yang baru (Riyadi, 2016: 16).
- e. *Split Screen* transisi ini merupakan *special effect* dimana layar sebuah televisi dibagi menjadi dua bagian yang menampilkan gambar-gambar yang berbeda. Jadi yang dimaksud dengan *cutting* (editing) yaitu proses akhir yang bertujuan memilih gambar baik dari segi *angle*, sudut pandang, maupun jenis *shot*. Kemudian mengolah gambar-gambar video tersebut sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan memiliki makna yang jelas sehingga dapat dinikmati oleh penonton (Riyadi, 2016: 16).

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak menekankan besarnya populasi atau sampling karena yang pada penelitian ini yang ditekankan adalah kedalaman (kualitas) data (Hamdan, 2022: 31).

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, factual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat objek tertentu (Hamdan, 2022: 31).

Sumber Data

- a. Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber data pertama di lokasi atau objek penelitian. Pada penelitian ini, sumber data diperoleh langsung dengan cara menonton film Sang Prawira yang memiliki durasi 1.58.50 yang diperoleh dari saluran youtube MRG FILM.

- b. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder yang kita butuhkan. Data sekunder ini digunakan untuk mendukung data primer. Pada penelitian ini, data sekunder didapat dari kolom deskripsi laman youtube MRG FILM, website, buku, dan jurnal.

Teknik Pengumpulan Data

Data Metode pengumpulan data yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi adalah cara mencari data dari sumber-sumber dokumen berupa catatan, jurnal, skripsi, buku, website dan lain sebagainya.

- a. Dokumentasi dalam pengertiannya yang lebih luas adalah setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis. Pada penelitian ini, dokumentasinya berupa foto-foto yang diambil dari film pendek Sang Prawira.
- b. Studi Kepustakaan dalam hal ini peneliti mengumpulkan data dan membaca literatur dari beberapa sumber seperti buku dan skripsi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti sehingga dapat mengembangkan hasil penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yaitu teknik atau cara yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi. Tujuan dari menggunakan metode ini yaitu untuk menggali data-data masa lampau seperti buku, internet dan dokumen lain yang mendukung objek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mendapat data dari adegan-adegan yang ada pada film Sang Prawira.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis bahan visual. Bahan visual bermanfaat bagi pengembangan suatu alat analisis kualitatif. Analisis digunakan untuk menganalisis proses pembuatan dan motif pembuatan bahan visual. Kaitannya dengan penelitian ini, penulis menggunakan analisis bahan visual untuk menelaah penerapan teknik sinematografi yang digunakan dalam mengemas budaya lokal medan dalam film “Sang Prawira”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Sang Prawira banyak sudah film yang melibatkan para polisi yang masih aktif untuk ikut berperan di dalamnya. Namun film yang diproduksi MRG Films bekerja sama dengan Mabes Polri ini memiliki 95 persen pemain yang berprofesi sebagai polisi aktif. Film tersebut diakui oleh Museum Records Indonesia sebagai film yang menampilkan sejumlah

besar perwira polisi aktif . Melihat dari hasil produksi film ini, tidak terlepas dari proses pra produksi yang melibatkan sebuah teknik sinematografi harus diterapkan. Berikut merupakan penerapan teknik 5'C *Cinematography* yang meliputi *Composition*, *Camera Angle*, *Close Up*, *Continuity* dan *Cutting*.

1. *Camera angle*

Posisi kamera sangat memengaruhi berpengaruh pada hasil gambar yang dihasilkan oleh seorang sinematografer berikut merupakan contoh kamera *angle tipe Camera Angle Subjektif*.



Gambar 1. Penerapan *Camera angle* subjektif pada film sang prawira

Sumber: MGR Film video film sang prawira

Pada gambar diatas adegan di mana Horas dan Mama berbicara di ruang tamu. Di sini, mama menasehati horas untuk mengejar cita-cita dan jangan hiraukan kata-kata bapakmu jika benar. Iya ma terima kasih, Mama. Namun, alasan mengapa mama mendukung saya untuk menjadi polisi? karena Mama pernah mengandung adikmu, sirumondang mamamu jatuh, dan polisi membantu. Iya ma, Horas pergi dulu.

Penulis menggunakan naskah sudut kamera secara subyektif, yaitu penempatan kamera yang mengajak penonton untuk berperan dalam peristiwa atau adegan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan visual psikologis kepada pemeran yang mengalami situasi sedih dan kegelisahan.

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

Pada gambar *close up* memberikan pesan atau bahasa visual yang penting agar penonton dapat melihat objek lebih dekat dan memahami maknanya. Berikut adalah contoh penerapan ukuran *shot Extreme Close up* dalam film Sang Prawira.



Gambar 2. Penerapan *Ekstream Close Up* pada film sang prawira
Sumber: MGR Film video film sang prawira

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa di dalam frame hanya terfokus pada sebagian anggota tubuh, seperti mata dan alis yang tajam. Tujuan penggunaan *Shot Size Extreme Close Up* pada mata dan alis yang tajam adalah untuk memberi penonton pemahaman yang lebih baik tentang perasaan Horas yang kecewa dan berlari mengejar Lambok.

3. *Composition*

Dalam film, komposisi digunakan untuk meningkatkan kesan estetik dari gambar. Gambar yang baik merupakan gambar yang memiliki komposisi yang rapi dalam satu frame. Dalam film Sang Prawira, komposisi digunakan dengan aturan rule of thrid. Berikut adalah contoh penerapan komposisi tersebut.



Gambar 3. Penerapan *Rule Of thrid* pada film sang prawira
Sumber: MGR Film video film sang prawira

Dalam gambar di atas, Horas dan bapaknya duduk di depan pintu. Bapak menasehati Horas untuk mempertahankan pekerjaannya yang baik dan menjadi orang yang lebih baik. Dia mengatakan kepada Horas bahwa memiliki orang tua adalah baik, tetapi itu lebih penting untuk menjadi orang yang lebih baik. Dalam pengambilan gambar adegan ini, teknik Rule Of Thrid digunakan untuk menempatkan pusat atau titik perhatian (poin of interest). Pada gambar di atas, titik perhatian dapat dilihat dengan jelas di bagian pemeran. Untuk melakukan pengambilan gambar di adegan tersebut, kameramen menggunakan alat bantu Tripod, yang menjaga posisi kamera tetap sama dan menghasilkan gambar yang lebih rapi.

Tripod sangat bermanfaat bagi fotografer karena membantu mereka mengimbangi komposisi yang ada di dalam frame.

4. *Continuity* (kesinambungan)

Kesinambungan bagi shot sebelumnya dengan shot selanjutnya sangatlah penting dalam film, demi menampilkan visual yang nyaman dinikmati oleh mata penonton, berikut adalah contoh penerapan *Continuity* dalam film sang prawira.



Gambar 4. Penerapan *Continuity* pada film sang prawira

Sumber: MGR Film video film sang prawira

Pada susunan gambar di atas, pada gambar nomor satu, Lambok memegang senjata api, tetapi tembakannya gagal. Pada gambar nomor dua, Horas juga memegang senjata api, dan pada gambar nomor tiga, Horas ingin menangkap Lambok karena dia adalah bandar narkoba. Pada gambar nomor empat, Lambok menembak dengan mencoba menembak pada Horas dalam adegan tersebut, jelas bahwa tiap shot berkorelasi satu sama lain dan mendukung jalan cerita dari film fim sang prawira.

5. *Cutting*

Dalam film pendek Sang Prawira, teknik *Cutting* digunakan untuk menerapkan jenis *Cut in*, yaitu suatu shot yang ditambahkan ke *shot* utama (*master shot*) untuk menunjukkan detail suatu adegan. Berikut adalah contoh penggunaan teknik *Cutting* dalam film Sang Prawira.



Penerapan *Cutting* jenis *Cut In* pada film sang prawira
 Sumber: MGR Film video film sang prawira

Dalam gambar di atas menunjukkan penggunaan salah satu bagian dari 5'C *Cinematography*, yaitu *Cutting*. Dalam film sang prawira Lambok, yang berlangsung selama menit ke 1.55.40 detik, adegan teman Lambok ditembak oleh timnya karena Lambok adalah bandar narkoba, kemudian Haros berlari dan menangis memangku kepala Lambok dengan *shot size close up*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis penerapan teknik sinematografi dengan rumus 5c pada film Sang Prawira, penelitian ini menyimpulkan bahwa ada lima teknik sinematografi yang dikembangkan oleh *Joseph V. Mascelli ASC* yang juga digunakan Tim MRG FILM dalam pembuatan film Sang Prawira. Teknik-teknik tersebut antara lain yaitu *camera angel* (sudut pengambilan gambar), *Shot size* (ukuran gambar), *composition* (komposisi), *continuity* (kesinambungan), dan *cutting/editing*.

Penggunaan ukuran *shot* atau disebut juga dengan *frame size* dalam film ini cukup bervariasi, cukup bervariasi, mulai dari *very long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *close up*, *medium close up*, *big close up* hingga *extreme close up*, namun *medium close up* serta *medium shot* lebih banyak dengan tujuan memberikan penjelasan tentang waktu, ruang, dan peristiwa yang masuk ke dalam *frame* dan dihubungkan dengan komposisi formal. Sedangkan untuk menggambarkan adegan yang penuh dengan emosional yang mendalam menggunakan ukuran gambar *extreme close up*. Teknik *continuity* yang digunakan dalam film ini menggabungkan antara teknik kesinambungan waktu, ruang serta jenis *One Scene Three Shot* bertujuan untuk menghasilkan alur cerita yang runtut dan logis sehingga mudah untuk dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan. Teknik *cutting* yang digunakan pada gambar film sang prawira lebih umum dibandingkan teknik *cut in* yang digunakan pada objek yang memberikan detail pada objek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Dani Manesah S.Kom., M.Sn selaku dosen yang telah membantu dalam pembuatan Jurnal.

DAFTAR REFERENSI

- Cahyadi, R. (2022). *Analisis Isi Sinematografi Dalam Film Amak* (Doctoral dissertation, FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI).
- Cahyanto, I. N. (2017). *PERAN TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MEMVISUALISASIKAN KRITIK TERHADAP UMAT BERAGAMA (STUDI FILM PK)* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- HAMDAN, M. (2022). *TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENYAMPAIKAN PESAN BUDAYA MINANGKABAU DALAM FILM PENDEK DOKUMENTER MAGICAL MINANGKABAU* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- IBRAHIM, K. (2022). *TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI).
- KALA, F. (2023). *ANALISIS SEMIOTIKA TEKNIK SINEMATOGRAFI IKLAN GOJEK "HASHTAG SEBELUM GOJEK"* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Lorena Ayu Indah Permata, L. (2023). *ANALISIS TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR SINEMATOGRAFI DALAM FILM 6/45: LOTTERY LANDING ON YOU* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- MAHMUDAH, N. A. *TEKNIK SINEMATOGRAFI SINETRON "PARA PENCARI TUHAN" JILID TIGA BELAS DALAM MENYAMPAIKAN.*
- Mohamad Ibnu Rusyd Halim, (2021). *TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENGGAMBARAKAN PESAN TOLERANSI PADA FILM BULAN TERBELAH DI LANGIT AMERIKA* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG).
- Naufal, H. F. (2021). *TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM ANIMASI NUSSA: BUNDAKU DALAM MENYAMPAIKAN PESAN DAKWAH ISLAM* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).
- Ramadhan, M. N. (2017). *Teknik Sinematografi Dalam Menyampaikan Pesan Nasionalisme Pada Program Tayangan Indonesia Bagus Edisi Maumere Di Net Tv* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga).
- RAMADHANI, (2023). *TEKNIK SINEMATOGRAFI VIDEO WEDDING ADAT MELAYU DALAM Mendukung Kegiatan Promosi Studio AR PHOTOGRAPHY PEKANBARU.*
- Riyadi, D. (2016). *TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM VIDEOKLIP "PADAMU KU BERSUJUD"* (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA).

- Rizaldi Fathurrahman Harizma, R. (2022). *TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM IKLAN TOKOPEDIA SATUKAN SEMANGAT KITA BISA PADA YOUTUBE* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- SARI, N. (2023). *ANALISIS TINDAK TUTUR REPRESENTATIF DAN DIREKTIF DALAM FILM "SANG PRAWIRA" SEBAGAI MATERI AJAR BAHASA INDONESIA DI SMA KELAS XI* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Sholihah, R. A. (2020). *Teknik Sinematografi dalam Penggambaran Pesan Birrul Walidain Pada Film Aku Ingin Ibu Pulang* (Doctoral dissertation, FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI).
- Sultanika, (2020). *SINEMATOGRAFI FILM PENDEK YOGYAKARTA* (Doctoral dissertation, SENI INDONESIA YOGYAKARTA).
- Wanda, W., & Rosmiati, A. (2022). ANALISIS ALIH KODE DAN CAMPUR KODE PADA FILM "SANG PRAWIRA EPISODE I DAN EPISODE II" KARYA ONET ADITHIA RIZLAN. *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1).
- Wati, M. S., & Jati, R. P. (2021). VISUALISASI PADA DOKUMENTER "LENGGER". *PANTAREI*, 5.

Buku

- Bowen J Christopher, 2009, *Grammar Of The Shot*, Roy Thompsom, U.K
- Brown, Blain. (2001). *Cinematography and Practice*. Oxford: Focal Press.
- Joseph V. Mascelli A.S.C., *Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*, Silman-James Press, Los Angles, 1965.
- Joseph V. Mascelli A.S.C., *The Five"s of Cinematography (Angle-Kontiniti-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi)*, terj. H.M.Y. Brian, Jakarta: Yayasan Citra, 1987.

Webtografi

- Filsafat Ilmu, (2018)**. Cerita Bergambar Sebagai Upaya Pengembangan Ilmu Literasi Berbasis Local Wisdom di Kota Medan Sumatera Utara. Filsafati lmu Online Available at <https://filsafatilmu.filsafat.ugm.ac.id/2018/11/16/cerita-bergambar-sebagai-upaya-pengembangan-ilmu-literasi-berbasis-local-wisdom-di-kota-medan-sumatera-utara/> diakses 20 desember 2023
- Liputan 6,(2019). Film Sang Prawira Libatkan Perwira Polisi Sebagai Aktor Liputan 6 Online Available at <https://www.liputan6.com/showbiz/read/4116047/film-sang-prawira-libatkan-perwira-polisi-sebagai-aktor> diakses 22 desember 2023
- Tirto.id, (2019). Sang Prawira Film yang Dibintangi Polisi, Menteri & Pejabat Daerah. Tirto.id Online Available at <https://tirto.id/sang-prawira-film-yang-dibintangi-polisi-menteri-pejabat-daerah-el8g> diakses 20 desember 2023
- Tribata new jawa tengah, (2019). Main di Film Sang Prawira, Gubernur Jateng Ganjar Pranowo Wujudkan Mimpi Jadi Polisi. Tribata new jawa tengah online Available at <https://tribatanews.jateng.polri.go.id/2019/11/21/main-di-film-sang-prawira-gubernur-jateng-ganjar-pranowo-wujudkan-mimpi-jadi-polisi/> diakses 22 desember 2023