



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini, peneliti akan melihat dari sudut pandang elemen sinematografi, media sosial, dan *user-generated content* serta konten humor. Dilanjutkan pada studi terdahulu sebagai acuan dalam penelitian ini, serta kerangka konseptual yang dibangun oleh peneliti dalam membangun pemahaman, guna menjadi alat bantu bagi peneliti untuk dapat melakukan analisis terhadap elemen sinematografi dari parodi video klip India “Soni-Soni” yang dibuat oleh Fathan Dasopang di kanal YouTube-nya.

#### A. Landasan Teoritis

##### 1. Sinematografi

Sinematografi berasal dari bahasa Yunani yang merupakan gabungan dari kata “*kinema*” atau gerakan dan “*graphein*” atau merekam. Jika diartikan lebih lanjut, artinya adalah menulis dengan gerakan. Sinematografi merupakan sebuah rumpun ilmu terapan yang membahas mengenai teknik penangkapan gambar dan menggabungkan gambar-gambar tersebut yang kemudian menjadi sebuah rangkaian gambar besar yang memiliki pesan untuk menyampaikan suatu ide (Saputra & Anwar, 2019: 238). Sebagian besar dari karya sinematografi adalah produk media massa yang biasanya berbentuk *visual movements* yang memiliki tujuan untuk memberikan pesan informasi kepada khalayak publik atau bertujuan untuk menghibur. Sinematografi bukan hanya semata-mata merupakan proses pengambilan gambar saja, namun di dalamnya terdapat suatu pembangunan dan pengembangan ide, kata-kata, aksi, *tone*, emosi, dan berbagai format komunikasi nonverbal lainnya yang diramu ke dalam sebuah karya visual. Sinematografi memiliki berbagai macam



alat konseptual, yaitu *frame* (bingkai), cahaya dan warna, lensa, pergerakan, tekstur, bentuk, dan POV (*point of view*).

*Frame* (bingkai) memiliki makna sebuah hal dasar dalam membangun aksi dalam suatu sinematografi yang bertujuan untuk menarik perhatian penonton. *Frame* (bingkai) tidak digunakan semata-mata hanya menyampaikan cerita, namun *frame* (bingkai) membutuhkan suatu komposisi dan perspektif yang unik. Cahaya dan warna merupakan aspek yang sangat kuat di dalam suatu konten, karena akan memainkan *mood* penonton di dalamnya. Lensa merupakan suatu hal yang sangat penting dalam studi sinematografi. Jenis lensa yang dipakai akan membentuk suatu karakter tersendiri dalam membangun dunia visual bagi para *content creator* untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Pergerakan mengacu kepada kemampuan dari kualitas gambar atau video untuk menceritakan dan menyampaikan pesan yang ada tanpa adanya bantuan suara atau judul. Tekstur mengacu kepada adanya manipulasi gambar dengan memanfaatkan dan menggunakan *tools* yang ada untuk membangun cerita. Tekstur dapat berupa hasil dari edit video berupa warna. Yang terakhir adalah POV (*point of view*) yang memiliki makna perspektif penonton, yaitu bagaimana para penonton melihat suatu visualisasi yang ada, bagaimana penonton merasa terlibat dan ada di dalam film tersebut sehingga pesan yang disampaikan akan dapat diterima dengan baik oleh penonton.

Perbedaan dari alat konseptual dan elemen dari sinematografi itu sendiri adalah merujuk kepada pendekatan dan proses dari sinematografi itu sendiri. Dan yang dimaksud dengan alat sinematografi dalam pembuatan film bukanlah pengertian secara fisik, seperti kamera, tripod, lampu, warna latar, dan lain-lain, melainkan secara konsep. Konsep yang digunakan untuk membangun dunia visual, seperti *frame* (bingkai), cahaya dan warna, lensa, pergerakan, tekstur, bentuk, dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



POV (*point of view*). Karena, ketika seorang *content creator* terlibat dalam sebuah proyek pembuatan film, tentu tujuan utamanya adalah tentang bagaimana dirinya menciptakan dunia visual yang indah untuk dihuni oleh para karakter, sehingga semuanya dapat hidup di dalamnya. Dunia visual tersebut merupakan bagian penting dari bagaimana penonton akan memandang cerita; bagaimana mereka memahami karakter dan motivasinya. Sedangkan, elemen dari sinematografi tersebut adalah merujuk kepada dinamika yang terjadi di dalam film, ketika dunia visual tersebut sudah terbangun, contohnya adalah judul, cerita yang dibawa, pembawaan karakter yang dimainkan (antagonis dan protagonis), hingga ekspektasi penonton terhadap cerita tersebut.

Dalam hal ini, sinematografi dapat menjadi salah satu komponen penting mengingat sinematografi terdiri dari bagaimana cara penataan tayangan yang bersangkutan dengan *angle* atau pengambilan sudut dari kamera yang digunakan dalam pembuatan konten. Dalam hal ini sudut atau *angle* dari kamera tersebut dapat memberikan makna atau penekanan dari pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah tayangan atau *scene*.

Fachruddin (2012, diakses pada 1 Februari 2022) mengatakan bahwa sinematografi merupakan ilmu terapan yang merupakan kombinasi dari bidang ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap gambar dengan menggabungkannya untuk menjadi rangkaian gambar bergerak, dan rangkaian gambar tersebut dapat mengkomunikasikan pesan atau ide. Meskipun sinematografi seringkali dikaitkan dengan perfilman, namun bukan berarti bahwa sinematografi hanya dapat diaplikasikan pada saat hendak membuat film berdurasi panjang atau *full-length movie*; melainkan, teknik sinematografi ini juga dapat digunakan dalam pembuatan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBI RKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI RKG.



video klip seperti video klip musik, video-video pemasaran periklanan, hingga video parodi.

**C** Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Sinematografi itu sendiri terdiri dari beberapa 5 teknik utama. Menurut Samedhi (2011, diakses pada 1 Februari 2022), terdapat 5 teknik pengambilan gambar yang terdiri dari komposisi, pengaturan arah gambar, ukuran *shot*, pergerakan gambar, dan arah gambar. Komposisi merujuk pada adanya *rule of thirds, golden mean area, diagonal*, serta *diagonal depth*. Pengaturan arah gambar merujuk pada *nose room, back room, head room, foot room*, serta *destination room*. Ukuran *shot* merujuk pada *big close up, close up, medium close up, medium shot, knee shot, full shot, long shot, extreme long shot, establishing shot*, serta *cover shot*. Lalu yang terakhir, arah gambar merujuk pada *direction of eyes, conversation axis, directionally, jumping shot*, serta *stand shot*. Teknik-teknik dan sub-teknik tersebut dapat menjadi acuan bagi para pembuat konten untuk dapat membuat konten yang berkualitas. Dengan mengacu pada teknik-teknik dan sub-teknik tersebut, maka konten kreator mampu menyampaikan pesan dari kontennya dengan baik serta dapat memunculkan pemaknaan dari setiap *scene* yang dibuatnya sehingga ide dan juga maksud yang hendak diberikan oleh konten kreator dapat tersampaikan kepada khalayak.

Setelah itu, terdapat juga teori sinematografi yang dikemukakan oleh Mascelli yang merujuk pada prinsip 5C yang terdiri dari *camera angle, continuity, close up, composition* dan *cutting* (Prayogi, 2017, diakses pada 1 Februari 2022). Dalam hal ini, Prayogi (2017, diakses pada 1 Februari 2022) memfokuskan unsur sinematografi secara umum menjadi tiga aspek, yaitu kamera dan film, *framing*, dan durasi gambar. Kamera dan film merujuk pada penggunaan lensa, pewarnaan, serta kecepatan gerak gambar. *Framing* merujuk pada relasi antara kamera dengan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



objek yang hendak direkam. *Framing* yang dimaksud dalam konteks ini adalah batasan wilayah gambar yang berkaitan juga dengan jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Setelah itu, durasi merujuk pada lamanya gambar yang direkam oleh pihak pembuat video.

Setelah itu, terdapat beberapa elemen sinematografi menurut Proferes (2005), yaitu *spines* (inti cerita), *characters* (tokoh), *situation* (situasi), *dynamic relation* (hubungan dinamis), *wants* (keinginan), *expectations* (ekspektasi) dan *actions* (aksi/tindakan). Berikut penjelasannya:

1. *Spines* (Inti Cerita)

*Spines* merujuk pada kerangka cerita (inti cerita) dari suatu film. Clurman (dalam Proferes, 2004:14) mengatakan bahwa suatu film sepatutnya memiliki *spines*/inti cerita di dalamnya, karena apabila suatu *spines* dalam film tidak jelas maka film tersebut tidak akan memiliki struktur yang kuat. *Spines* pada akhirnya menjadi penentu bagaimana sifat suatu karakter dan daripadanya *spines* menjadi penentu perilaku dan tindakan dari karakter tersebut. *Spines* dapat merujuk pada topik yang diangkat oleh pembuat film itu sendiri.

2. *Characters* (Karakter)

*Characters* merujuk pada penokohan; dalam hal ini seorang tokoh dalam film memiliki latar belakang tertentu yang menuntun perilaku dan juga tindakannya. Penokohan tersebut dapat dilatarbelakangi dengan unsur-unsur pengalaman hidup maupun kondisi hidup serta status sosial yang dibentuk oleh pembuat film.

3. *Situation* (Situasi)

Situasi merujuk pada situasi yang dialami oleh para karakter yang terdapat dalam film. Situasi tersebut dapat merujuk pada perspektif dari karakter tersebut,

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



baik merujuk pada situasi riil maupun situasi yang dibayangkan oleh karakter tersebut.

**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

4. *Dynamic Relation* (Hubungan Dinamis)

*Dynamic relation* atau hubungan dinamis dalam konteks pembuatan film tidak hanya merujuk pada bagaimana hubungan kekerabatan atau hubungan antara status sosial yang diperlihatkan oleh karakter, melainkan merujuk pada hubungan antar fakta atau kejadian yang disuguhkan di dalam film. Dalam hal ini, Profeses mengatakan bahwa hubungan tersebut harus bersifat saling melengkapi satu dengan yang lainnya sehingga tidak menciptakan *plot hole*. Hubungan dinamis dalam film harus diperhatikan karena film yang baik pada umumnya menyuguhkan adanya hubungan antara fakta atau kejadian secara jelas di dalam film tersebut.

5. *Wants* (Keinginan)

*Wants* merujuk pada keinginan dari seorang karakter, terutama pada karakter utama. Sifat dari *wants* ini adalah sebagai pelengkap atau keinginan yang lebih kecil daripada tujuan utama yang bersangkutan dengan topik atau permasalahan utama yang menjadi inti cerita dari suatu film.

6. *Expectations* (Ekspektasi)

*Expectations* merujuk pada keinginan dari karakter yang terdapat dalam film. Pada umumnya *expectations* tersebut berkaitan dengan *spines* (inti cerita) dari film. Film-film yang ada biasanya tidak langsung menyuguhkan adegan yang menunjukkan adanya keterpenuhan keinginan dari seorang karakter dan hal tersebut yang menjadikan adanya tensi dramatis dalam suatu film.

7. *Actions* (Tindakan)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



*Actions* merujuk pada tindakan-tindakan yang dilakukan oleh karakter dalam

suatu film. Tindakan yang dilakukan tentunya berkaitan dengan tujuan utama dari karakter tersebut. Tindakan tersebut pada umumnya mencerminkan keinginan dan juga ekspektasi dari suatu karakter.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melihat bahwasannya sinematografi menjadi hal yang krusial untuk dipertimbangkan dalam pembuatan konten. Sehingga dalam hal ini, peneliti akan melihat bagaimana Fathan Dasopang mempertimbangkan dan kemudian menggunakan teknik-teknik serta sub-teknik dari sinematografi tersebut di dalam proses pembuatan parodi video klip India “Soni-Soni.”

## 2. User Generated Content

*User generated content* merupakan suatu bentuk berupa konten, tulisan, video, foto, *review* dan lainnya yang dibuat oleh satu pihak. *User generated content* merupakan salah satu bentuk dari *marketing content* di era digital saat ini. Media sosial merupakan penyalur dari *user generated content* ini yang dilakukan oleh *content creator* kepada para audiensnya. UGC merupakan suatu langkah yang efektif untuk meningkatkan *trust* atau *engagement* dari para audiens (Rayinda dan Irwansyah, 2019). Penetrasi teknologi yang semakin canggih, membuat dunia maya semakin bebas diakses oleh masyarakat yang kemudian membuat masyarakat semakin dekat dengan apapun tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses suatu informasi atau berita melalui media sosial. Para *content creator* tersebut banyak dipercaya oleh audiens karena dianggap alami dalam membuat konten promosi, juga dianggap jujur saat berpendapat mengenai sebuah produk atau barang. Dalam ranah konten video, audiens tentunya ingin mengetahui sisi yang menarik dan unik dari sebuah video, seperti misalnya *food*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



*vlogger* yang menyebarkan informasi tentang makanan kepada para audiens menggunakan foto dan video yang dibuat semenarik mungkin, kemudian diberikan *review* langsung oleh *food vlogger* tersebut. Hal tersebut tentunya dapat dengan mudah mendapat kepercayaan dari para audiens karena mereka menganggap seorang *food vlogger* tersebut menyampaikan pendapatnya dengan jujur. Hal itu kemudian dapat meningkatkan citra antara *content creator* kepada para audiensnya yang kemudian juga dapat meningkatkan kepercayaan dari audiens.

Pada dasarnya, tidak ada definisi yang pasti mengenai *user generated content*, namun yang dipahami saat ini merupakan sesuatu yang dapat diterima oleh masyarakat. Menurut *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD), UGC dapat didefinisikan sebagai konten yang dipublikasikan oleh seseorang yang kemudian dapat diakses oleh para audiens melalui internet, sesuatu hal yang merefleksikan usaha kreatif pengunggahnya serta diciptakan diluar rutinitas dan konteks profesional. Dalam *user generated content* di tengah digitalisasi yang semakin masif ini, seringkali dijadikan sebagai komersial dan sumber pencaharian seseorang (misalnya perusahaan media). Masing-masing UGC (video, foto, blog, *review*) tentunya memiliki pendekatan yang berbeda-beda.

Menurut Dwityas (2016, diakses 2 Februari 2022) dalam tulisannya, ia membaginya kepada 5 pendekatan yang berbeda, yaitu kontribusi sukarela, layanan berbayar bagi para pengunjung situs tempat konten tersebut berada (*subscription*), berbentuk model iklan, lisensi konten pada pihak ketiga, dan menjual barang atau jasa kepada masyarakat melalui penjualan daring. Kontribusi sukarela tersebut merujuk pada adanya penggalangan donasi yang kerap kali dilakukan oleh pembuatan konten untuk mendapatkan bantuan dari masyarakat yang mengakses

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





kontennya, dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan maupun untuk peningkatan kualitas konten yang diproduksinya.

Selain itu, layanan berbayar bagi para pengunjung merujuk pada adanya penerapan pembayaran bagi orang-orang yang ingin mengakses kontennya. Hal tersebut pada umumnya dilimpahkan dalam bentuk *paywall* yang mengharuskan seseorang untuk membayar sejumlah uang terhadap pembuat konten agar dapat menghilangkan *paywall* tersebut, yang berarti konten yang diproduksi dapat diakses. Setelah itu, adanya aktivitas menjual barang dan jasa kepada masyarakat melalui penjualan daring, merujuk pada adanya penjualan barang-barang di luar konten, seperti halnya *merchandise* dan barang-barang lain yang terkait, diproduksi oleh pembuat konten itu sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan loyalitas dari para penonton terhadap pembuat konten itu sendiri, membentuk komunitas dari orang-orang yang kerap mengonsumsi konten dari pembuat konten itu sendiri, dan juga untuk memperoleh keuntungan yang lebih luas bagi pembuatan konten itu sendiri.

### 3. Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah instrumen yang cukup penting di era digitalisasi yang semakin masif ini, maka peneliti akan mengutip beberapa definisi dari media sosial itu sendiri, dimulai dari tulisan Van Dijck dan Poell (2013: 4) mengatakan bahwa media sosial merupakan sebuah wadah atau *platform* yang dapat digunakan oleh penggunanya dalam melakukan interaksi sosial dengan para pengguna lain yang berasal dari *platform* tersebut. Di samping itu, pengertian lain datang dari Meike & Young yang mengatakan bahwa media sosial sebagai wadah yang merupakan manifestasi dari konvergensi antara komunikasi antar pribadi yang merujuk pada saling terbaginya pesan antara individu yang berkomunikasi, serta pada ranah publik tanpa adanya keunikan dari individu itu sendiri. Ini berarti bahwa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



media sosial berpotensi untuk menjadikan pesan yang diberikan oleh individu tersebut memang secara mendasar ditujukan untuk perorangan maupun kepada tingkatan yang lebih luas yaitu ranah publik. Komunikasi tersebut tercipta karena adanya sebuah wadah, yaitu media sosial yang memberikan akses bagi para penggunanya untuk melakukan komunikasi dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran pesan, kolaborasi, serta adanya pembentukan jaringan baru di antara para penggunanya dalam bentuk teks, gambar atau visual maupun audio visual (Puntoadi, 2011, diakses pada tanggal 2 Februari 2022). Puntoadi menambahkan bahwa media sosial memiliki tiga nilai utama yaitu sebagai tempat untuk membagikan pesan atau konten (*sharing*), berkolaborasi dengan para pengguna lain (*collaborating*), dan membentuk jaringan-jaringan relasi baru (*connecting*).

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh van Dijck dan Poell, Meike dan Young serta Puntoadi di atas, dapat dilihat bahwa media sosial merupakan sebuah wadah lunak yang membutuhkan koneksi Internet untuk dapat membuka akses bagi para penggunanya agar dapat melakukan interaksi sosial antar pribadi maupun dalam konteks komunikasi massa. Juga didalamnya memberikan beberapa manfaat dalam konteks relasi sosial maupun dalam konteks mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh individu, kelompok, dan institusi lewat adanya pertukaran pesan yang cepat, serta adanya kesempatan untuk berkolaborasi, yang kemudian nantinya hasil dari penyampaian pesan serta kolaborasi tersebut dapat ditujukan pada individu, kelompok dan institusi yang bersangkutan, maupun menjadi acuan informasi dan konsumsi dari ranah publik.

Media sosial yang digunakan oleh Fathan Dasopang adalah Youtube dan Instagram. Fathan menggunakan media Youtube sebagai sarana utamanya melakukan fungsi-fungsinya sebagai seorang *content creator*. Dan Youtube menjadi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



arena Fathan dalam menunjukkan aspek-aspek konsep yang ada di penelitian kali ini.

Selain itu, Fathan juga memiliki akun Instagram dengan username @fathanmalik\_.

Media sosial Instagram saat ini sudah menjadi sebuah *platform* yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Per bulan Agustus 2021, pengguna Instagram di negara Indonesia adalah sebanyak 98,06 juta pengguna. Tercatat, mayoritas pengguna Instagram di Indonesia adalah dari kelompok usia 18-24 tahun, yakni sebanyak 33,90 juta. Rinciannya, sebanyak 19,8% pengguna aplikasi tersebut adalah perempuan, sedangkan 17,5% merupakan laki-laki (Databoks Katadata, 2021).

Dengan adanya Instagram, para *content creator* dapat melakukan kegiatan seperti berkonten yang dijadikan sebagai media promosi mereka dalam meningkatkan *exposure* mereka melalui media massa, dan juga untuk membentuk dan/atau meningkatkan kedekatan kepada khalayak publik melalui penyampaian konten atau pesan yang dikemas dengan gaya bahasanya masing-masing sesuai dengan konten yang mereka bawa (Sundawa & Trigartanti, 2018:441). Sehingga dengan adanya akun Instagram tersebut, maka Fathan Dasopang dapat memperoleh *exposure* yang lebih besar atas kegiatan-kegiatannya baik yang tidak berhubungan dengan konten maupun yang berhubungan dengan produksi konten video parodi yang akan dilakukannya di masa yang akan datang. Dengan fakta-fakta mengenai Instagram tersebut pula Fathan Dasopang dapat menggunakannya untuk keperluan penyebaran pengaruhnya secara lebih besar serta *awareness* terhadap dirinya, tim kreatifnya, maupun konten-konten yang dibuatnya dapat diperluas.

Dalam hal ini, media sosial memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah sebagai wadah yang dapat digunakan oleh para pengguna media sosial tersebut untuk kepentingan perluasan jejaring sosial secara *online* yang dapat berimplikasi secara *offline*. Selain itu, media sosial juga dapat menjadikan relasi sosial dengan orang-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



orang yang dikenal secara *offline* agar lebih intensif, mengingat media sosial memungkinkan seseorang untuk dapat berkomunikasi secara lebih cepat dan dapat dilakukan di mana saja, terutama karena adanya fitur *chat* dari media sosial yang dapat memungkinkan hal tersebut (Widada, 2018:29).

Selain itu, mengenai perkembangan media sosial di Indonesia, ditemukan bahwa perkembangan tersebut terlihat sangat pesat. Junawan dan Laugu (2020, diakses 29 Maret 2022) melihat bahwa YouTube menjadi media sosial dengan perkembangan tercepat di Indonesia. Mengacu pada Databoks (2020), orang Indonesia menghabiskan waktu kurang lebih 8 jam untuk menggunakan internet. Dalam hal ini, penggunaan media sosial YouTube menjadi hal dengan angka terbanyak. Sekitar 88% pengguna media sosial di Indonesia menggunakan YouTube dalam kesehariannya, disusul oleh media sosial WhatsApp dengan jumlah akses sebesar 84%, Instagram 79%, dan Facebook 79%, sama dengan jumlah akses Instagram.

Dalam hal ini, selain untuk sarana komunikasi dan hiburan, media sosial juga dapat menjadi sarana untuk mempelajari hal-hal baru. Berbagai aplikasi media sosial dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi yang nantinya dapat berguna untuk pengetahuan dan pengembangan *skill*, maupun peningkatan pengetahuan terhadap hal-hal tertentu, serta pengetahuan umum. Oleh karena itu apabila ditujukan untuk hal-hal yang positif, maka media sosial dapat diperoleh kebermanfaatannya. Meskipun memang tidak menampik bahwa manusia membutuhkan hiburan. Namun dari hiburan tersebut maka manusia dapat memperoleh hal-hal baru yang positif apabila konten yang dimuat dalam hiburan, terutama yang ditampilkan dalam media sosial tersebut merupakan hal-hal yang positif dan mendidik, serta memberikan inspirasi dan juga *insight*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Selain itu, media sosial juga dapat digunakan untuk menjadi sarana dokumentasi dan juga integrasi. Dalam hal ini, dapat dilihat dengan jelas bahwa media sosial, terutama yang menyediakan fitur-fitur *sharing* multimedia, dapat menjadi wadah bagi seseorang untuk mendokumentasikan dan kemudian mempublikasikan hasil dokumentasi tersebut pada media sosial yang ada. Dalam hal ini media sosial juga dapat menjadi wadah bagi individu hingga institusi dan perusahaan, bahkan tingkat pemerintah negara untuk dapat melakukan integrasi, yang mana hal tersebut dapat berguna untuk menciptakan maupun memelihara sistem organisasi dengan lebih baik, mengingat komunikasi antar pihak menjadi faktor utama dalam terpeliharanya suatu organisasi dan media sosial dengan fitur-fiturnya, memungkinkan berbagai pihak untuk dapat melakukan komunikasi secara efisien dan efektif, terutama apabila dibarengi dengan SOP komunikasi yang jelas dan terarah.

Media sosial juga dapat menjadi wadah untuk mengontrol dan mengevaluasi. Dalam hal ini, media sosial memungkinkan pihak-pihak untuk mengontrol dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan dari program yang telah dijelankannya, mengingat media sosial mampu untuk memperoleh data yang besar mengenai interaksi dari pihak-pihak yang menjadi konsumen maupun pihak yang dituju oleh suatu program maupun kampanye dari suatu individu maupun perusahaan. Interaksi yang dihimpun tersebut kemudian dapat diukur dan dijadikan bahan untuk penyediaan informasi statistik yang kemudian dievaluasi dan menjadi bahan acuan untuk kegiatan-kegiatan di masa yang akan datang.

Mengacu pada penjelasan di atas, peneliti melihat bahwasannya hal-hal tersebut berhubungan dengan penelitian ini, yaitu penggunaan media sosial YouTube sebagai wadah oleh Fathan Dasopang beserta tim kreatifnya dalam menyebarkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



video klip parodi India “Soni-Soni”. Dengan adanya media sosial YouTube tersebut maka Fathan Dasopang beserta tim kreatifnya dapat mempublikasikan hasil karyanya untuk dapat dikonsumsi oleh khalayak pengguna YouTube. Dan dengan adanya fitur-fitur seperti kolom komen, Fathan Dasopang beserta tim kreatifnya dapat melihat bagaimana dinamika penerimaan konten yang telah diproduksinya di hadapan khalayak publik. Dari sana Fathan Dasopang beserta tim kreatifnya dapat menjadikan komentar-komentar yang ada sebagai bahan pemerolehan ide baru, saran, serta dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas konten di masa yang akan datang.

Dalam hal ini, media sosial membentuk adanya keterhubungan antara manusia dalam ranah *online*. Keterhubungan ini hampir dapat menghilangkan batasan antara waktu dan ruang. Hemawan (2009 dalam Trisnani, 2018) menyatakan bahwa dalam penggunaan media sosial juga dapat dengan mudah menciptakan suatu forum dimana individu satu dengan yang lain dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran satu sama lain. Hal ini membuat individu sangat mudah untuk berkomunikasi dan berkomentar tentang berbagai topik maupun kasus yang dibahas oleh individu lain. Individu juga dapat membangun asumsi, emosi dan kepercayaan melalui komentar maupun sudut pandang maupun pemikiran individu lain dalam media sosial, sehingga memungkinkan untuk dapat secara reaktif berkomentar maupun berkesimpulan (Trisnani, 2018).

Khususnya untuk YouTube, media sosial tersebut merupakan salah satu media sosial terbesar di dunia yang digunakan oleh banyak orang. YouTube banyak digunakan untuk keperluan ekspresi diri dan juga meningkatkan citra diri di kalangan publik serta menjadi sarana untuk memperoleh keuntungan dengan pembuatan konten; pembuatan konten tersebut dapat dilakukan oleh perseorangan, kelompok,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBI RKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBI RKG.



maupun institusi. Dengan adanya YouTube yang notabene memiliki pengguna yang banyak, maka seseorang hingga level institusi dapat mempublikasikan konten-konten yang berkaitan dengan kegiatannya, maupun menjadikan konten YouTube itu sendiri sebagai kegiatan utamanya, tergantung pada tujuan dari seseorang maupun institusi itu sendiri dalam menyebarkan konten yang diproduksinya.

Mengacu pada hal tersebut juga, Boyd dan Ellison (2010, diakses 9 April 2022) menyampaikan bahwa media sosial mempunyai kekuatan dalam segi *user generated content* yang berarti bahwa pesan dan/atau konten yang diberikan oleh individu tersebut dapat berasal dari individu itu sendiri, yang berarti dapat menghindari adanya birokrasi yang dibutuhkan pada media konvensional seperti seleksi dari editor, peninjau yang berafiliasi dengan media massa tertentu, dan pihak-pihak terkait lainnya.

#### 4. Konten Humor

Humor seringkali digunakan oleh para *content creator* dalam mencapai sasaran komunikasinya yang bervariasi agar dapat mengundang perhatian audiens, memandu audiens secara menyeluruh terhadap keseluruhan konten, dan juga dapat mempengaruhi sikap audiens yang kemudian menciptakan suatu reaksi dari para audiens untuk dapat menikmati konten. Dalam konteks penjualan, sisipan humor seringkali digunakan. Hal ini juga merupakan tuntutan dari pihak pemberi iklan yang kemudian akan menciptakan ketertarikan konsumen untuk membeli suatu produk.

Daya tarik humor seringkali dikenal melalui pesan. Menurut Sugihantoro, pesan yang disisipi dengan humor merupakan sebuah pesan yang paling diingat oleh audiens. Hal ini dilakukan oleh para *content creator* untuk dapat menarik perhatian audiens. Bahkan, audiens cenderung akan lebih memperhatikan humor yang disampaikan oleh para *content creator* dan justru kurang mempertahankan merek

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



atau atribut dari sebuah konten. Namun, humor yang efektif juga sulit dibutuhkan karena memang membutuhkan kreatifitas dan imajinasi yang tinggi. Jika tidak, justru akan menimbulkan rasa jenuh kepada para audiens, dan audiens justru tidak menikmati keseluruhan konten karena akan dianggap “garing” (Sugihantoro, 2010).

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta, Dilindungi Undang-Undang

## B. Penelitian Terdahulu

### 1. Saddam Adiputra. Analisis Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Membangun Kesan Trauma Pada Film “Kucumbu Tubuh Indahku”. Skripsi. Universitas Telkom. 2021.

Penerapan atau penggunaan teknik sinematografi dalam sebuah film tidak hanya sebagai estetika visual semata saja, dibalik pemilihan dari penggunaan-penggunaan teknik sinematografi tersebut, memiliki maksud dan tujuannya masing-masing dan tidak terjadinya salah pengartian dalam penyampaian makna-makna yang ada di film tersebut. Film yang dianalisis pada penelitian tersebut merupakan salah satu film Indonesia yang digarap oleh sutradara Garin Nugroho dengan judul Kucumbu Tubuh Indahku. Film tersebut sempat menjadi bahan perbincangan dunia maya di tahun 2019. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kritik film dengan unsur sinematografi dari teori estetika formalisme yang diusung oleh Sergei Eisenstein dan teori film serta teknik sinematografi secara umum. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa teknik sinematografi yang kerap kali digunakan dalam membangun kesan trauma pada tokoh utama dalam film tersebut, diantaranya adalah *medium close up*, *medium shot*, *rule of thirds*, *pan shot* serta *head room*.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





Teori yang digunakan oleh Adiputra dalam penelitiannya adalah teori Sinematografi. Peneliti menemukan bahwa penelitian ini membahas tentang film “Kucumbu Tubuh Indahku” yang merupakan film yang berasal dari Indonesia yang digarap oleh sutradara Garin Nugroho. Penelitian oleh Adiputra tersebut merujuk pada pembentukan kesan traumatis di dalam film tersebut lewat sinematografi yang disusun oleh tim sinematografer dalam pembuatan film tersebut. Perbedaan yang peneliti temukan adalah bahwa perbedaan antara film “Kucumbu Tubuh Indahku” dengan parodi video klip “Soni-Soni” yaitu bahwasanya kedua konten tersebut berbeda format, dimana yang pertama adalah dalam berbentuk film dan yang kedua adalah video parodi dari klip “Soni-Soni” yang dipopulerkan oleh Shah Rukh Khan. Kedua konten tersebut juga memiliki perbedaan secara segmentasi pasar dan juga kesan yang diberikan dari konten. Namun, analisis sinematografi yang dilakukan di penelitian Adiputra tersebut dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk menganalisis sinematografi yang termasuk di dalam bagian strategi kreatif dari Fathan Dasopang dan dalam hal ini akan difokuskan pada inovasi dan kreativitas dalam penerapan elemen sinematografi dalam membuat parodi dari video klip “Soni-Soni”.

**M. Fadli Yanuar Lubis, Sri Wahyuni. Penerapan Sinematografi pada Film "Pilar". Jurnal Fakultas Seni dan Desain. 2020.**

Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat majemuk yang terdiri dari beragam agama. Kemajemukan yang ditandai dengan keanekaragaman agama ini mempunyai kecenderungan kuat terhadap identitas agama masing masing. Indonesia merupakan salah satu contoh masyarakat yang multikultural. Multikultural masyarakat Indonesia tidak saja

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



keanekaragaman suku, budaya, bahasa, ras tapi juga dalam hal agama. Metode penciptaan yang digunakan dibagi menjadi tiga tahap yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Teori yang digunakan dalam penciptaan film “Pilar” teori oleh Joseph V. Mascelli A.S.C terkait dengan teknik sinematografi yang terdiri dari komposisi, angle kamera dan kontinu. Bertujuan untuk mengetahui rancangan, konsep dan teknik sinematografi dalam memvisualkan cerita pada film “Pilar”. Hal ini memberikan nilai nilai persatuan dan menegakkan keadilan di tengah tengah masyarakat serta memberikan pesan kepada khalayak agar mampu menjaga kerukunan beragama dan toleransi kepada sesama. Jika hal ini terus berlangsung tanpa ada usaha untuk mengembangkan nilai nilai persatuan Indonesia, maka akan sangat sulit untuk kita bersatu Bhineka Tunggal Ika. Adapun studi kasus yang menjadi acuan dalam penelitian ialah film “Pilar”. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa konsep dan teknik sinematografi yang digunakan adalah konsep estetik yang digunakan yaitu tata cahaya, pencahayaan, dan warna pada film, sehingga membuat penonton menikmati dan mempermudah memahami jalan cerita pada film ini. Pesan tersebut dapat disampaikan dengan menggunakan aspek narasi, gestur, dan simbol yang diakomodasi dengan aspek visual.

Perbandingan antara penelitian yang dilakukan Lubis dan Wahyuni dengan penelitian mengenai penerapan elemen sinematografi dalam produksi video klip parodi “Soni-Soni” ini adalah bahwasanya penelitian tersebut berfokus pada penerapan pencahayaan dan pewarnaan dalam film, sedangkan penelitian mengenai video klip parodi “Soni-Soni” ini akan lebih berfokus pada upaya penerapan elemen sinematografi pada video klip parodi “Soni-

### © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Soni” untuk dapat menyerupai video “Soni-Soni” original mengingat jenis video yang dibuat oleh Fathan Dasopang beserta tim-nya adalah video parodi. Penelitian ini juga akan berfokus pada elemen sinematografi oleh Proferes (2005) dengan merujuk pada beberapa elemen yaitu *spines* (inti cerita), *characters* (tokoh), *situations* (situasi), *dynamic relationships* (hubungan dinamis), *wants* (keinginan), *expectations* (ekspektasi) dan *actions* (aksi/tindakan).

**Dedy Irawan. Teknik Sinematografi dalam Menggambarkan Film "Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 2016.**

Optimisme merupakan salah satu sikap yang harus dimiliki oleh setiap umat manusia. Dengan adanya sikap optimis dapat dipastikan setiap orang akan meraih kesuksesan. Namun, sikap optimis pemuda Indonesia saat ini sudah mulai memudar. Dan kemudian muncul sebuah karya film yang menceritakan perjuangan pemuda dalam meraih keberhasilannya. Film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* merupakan salah satu film yang menceritakan realita kehidupan masyarakat yang berlatar belakang di Padang. Film ini menceritakan tentang kisah seorang pemuda yang tidak diterima di salah satu suku karena dianggap tidak keturunan asli suku tersebut. Film ini juga menceritakan kegigihan seorang pemuda untuk meraih keberhasilan dengan segala rintangan yang dialami. Oleh karena itu, kita dapat melihat pesan-pesan optimisme yang terdapat dalam film *Tenggelamnya Kapal Van Wijck*. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana pesan optimisme dalam film *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* dilihat dari teknik sinematografinya. Metode penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

berfokus pada pesan optimisme dan menggunakan teori sinematografi Joseph V. Mascelli melalui *camera angle, composition, shot size, continuity*, dan *cutting*. Sedangkan optimisme menggunakan teori Daniel Goleman yang terdiri dari 5 sifat yaitu memiliki pengharapan yang tinggi, mampu memotivasi diri, mempunyai kepercayaan diri tinggi, pintar menentukan solusi dalam setiap permasalahan dan tidak bersikap pasrah. Hasil dari penelitian pada film ini menggunakan tiga sudut pengambilan gambar yaitu sudut pandang kamera objektif, subjektif dan *point of view*. Sudut kamera yang sering digunakan adalah *eye level angle* yaitu untuk memberikan kesan psikis netral. Dan penggunaan komposisi adalah komposisi dinamis, serta *cutting continuity* yang sering digunakan dan menggunakan kontinuitas waktu.

Berdasarkan abstrak di atas dapat dilihat bahwa penelitian oleh Irawan tersebut mengacu pada teori sinematografi yang dikemukakan oleh Mascelli dengan penekanan pada penempatan posisi kamera serta sudut kamera dalam menggambarkan adegan-adegan yang menunjukkan adanya optimisme. Sedangkan, penelitian mengenai video klip parodi “Soni-Soni” ini akan berfokus pada penelitian mengenai elemen sinematografi yang dikemukakan oleh Proferes dengan mengacu pada penekanan terhadap inti cerita yang kemudian dikaitkan dengan penokohan. Namun adanya penempatan posisi dan sudut kamera sebagaimana yang dikemukakan oleh Mascelli tersebut juga dapat menjadi salah satu hal pendamping yang dapat membantu menjelaskan mengenai penokohan maupun tindakan yang dilakukan oleh tokoh tersebut serta kaitannya dengan setiap adegan yang

**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



merupakan bagian dari narasi besar/inti cerita (*spines*) dari video klip parodi “Soni-Soni” yang dibuat oleh Fathan Dasopang beserta tim kreatifnya.

**Anggi Stafhanie Sandy, Triadi Sya'dian. Analisis Sinematografi Program "Potret" Edisi "Ada Gula, Ada Sejahtera" di DAAI TV Sumut. Jurnal Fakultas Seni dan Desain. 2020.**

Penelitian ini membahas kajian teknik sinematografi program *features* dokumenter yakni program Potret di DAAI TV Sumut edisi Ada Gula, Ada Sejahtera. DAAI TV adalah stasiun televisi lokal yang menayangkan program acara berbasis edukasi dan inspirasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui teknik sinematografi pada program acara Potret dalam menyampaikan informasi kepada pemirsa melalui teknik dan layak untuk ditampilkan. Metode penelitian yang digunakan yakni kualitatif untuk mengumpulkan data dari wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Data yang telah dihasilkan kemudian dianalisa dan disimpulkan menggunakan teori teknik sinematografi oleh Joseph V. Mascelli. Hasil penelitian ini memiliki konsep teknik pengambilan Joseph V. Mascelli yang menerapkan lima komponen teknik dasar dalam membuat film atau program visual diantaranya *camera angle, composition, close up, cutting, continuity*. Konsep teknik yang dihasilkan lebih banyak menggunakan teknik *close up*, tipe sudut kamera, *eye level* dan *establish*. Konsep yang disampaikan dengan kelima teknik tersebut memberikan kejelasan untuk mengetahui penyampaian pesannya dengan teknik sinematografi.

Seperti beberapa studi sebelumnya, studi yang dilakukan oleh Sandy dan Sya'dian ini juga menggunakan teori sinematografi yang dikemukakan oleh Mascelli. Namun yang menjadi menarik adalah penelitian ini tidak

4. Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

terfokus pada film melainkan pada program televisi yang ditayangkan di DAAI TV Sumut. Perbandingan dengan penelitian mengenai penerapan elemen sinematografi yang dikemukakan oleh Proferes pada produksi video klip parodi “Soni-Soni” ini terletak pada penekanan terhadap teori yang dipakai, yang mana penelitian ini akan berfokus pada penggunaan elemen sinematografi oleh Proferes. Meskipun begitu, hal yang hampir sama antara penelitian Sandy dan Sya’dian dengan penelitian yang mengacu pada Fathan Dasopang beserta tim kreatifnya ini adalah bahwasannya keduanya bukanlah suatu film melainkan konten non-film, meskipun memang program “Ada Gula, Ada Sejahtera” tersebut ditayangkan di televisi sedangkan video klip parodi “Soni-Soni” ditayangkan di YouTube.

### **C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### **C.**

#### **Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan penjabaran mengenai konsep-konsep di atas, berikut adalah kerangka berpikir yang disusun oleh peneliti untuk dapat mempermudah dalam mengetahui alur hubungan antar konsep yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

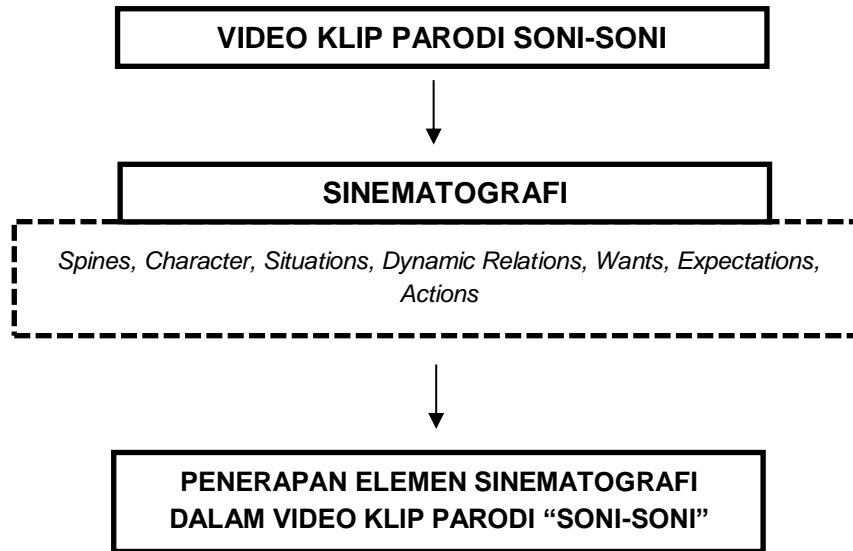
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambar 2.1.

Kerangka Konseptual Penelitian

Sumber: Olahan Peneliti

Pada penelitian ini, proses produksi video parodi “Soni-Soni” akan ditinjau dengan elemen sinematografi dengan mengacu pada 7 elemen yang dikemukakan oleh Proferes. Selain itu, sinematografi yang didalamnya termasuk teknik-teknik dalam menyusun inti cerita, memperdalam penokohan serta menentukan aksi dan/atau tindakan yang dilakukan dari setiap karakter yang terdapat dalam konten serta adanya teknik dalam pembuatan tayangan hiburan konten video klip parodi “Soni-Soni”. Lalu, proses tersebut berbuah pada munculnya video parodi “Soni-Soni”; yang kemudian dipersiapkan untuk disebarluaskan lewat akun Fathan Dasopang di media sosial YouTube yang diakhiri pada dikonsumsinya video parodi “Soni-Soni” tersebut oleh khalayak publik yang merupakan pengguna YouTube.