Analisis Teknik Pengambilan Gambar pada Serial Web *Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode* Karya Yandy Laurens

Bernadhed [1], Ahmad Farid Mansur [2], Raffi Indra Mulya[3], Resnafian Khrisna Adjie[4], Yoga Fitri Setyawan[5]

Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta

Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281 INDONESIA

[1]bernadtagger@amikom.ac.id, [2]ahmad.mansur@students.amikom.ac.id, [3]raffi.0740@students.amikom.ac.id, [4]resnafian.a@students.amikom.ac.id, [5]yoga.setyawan@students.amikom.ac.id

INTISARI

Drama sudah menjadi salah satu genre yang diminati oleh para penonton film di dunia, tak terkecuali Indonesia. Kiprah drama tak hanya terjadi di perfilman saja, namun sudah merambah media media lain seperti sinetron, dan serial pendek. Antusiasme akan genre ini tidak hanya berhenti di siaran televisi dan bioskop saja, tetapi juga di berbagai Web TV di Internet seperti YouTube, Iflix, dan Netflix. Antusiasme ini dimanfaatkan oleh pembuat film untuk menarik perhatian pasar drama di Indonesia dengan menciptakan serial pendek di internet. Serial pendek di Internet ini biasa disebut Serial web. Tujuan dari paper ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa teknik pengambilan gambar dalam serial web, yang berfungsi sebagai pemaparan dan penekanan informasi kepada penonton dengan aspek visual storytelling.

Kata kunci: *Serial Web, Teknik Kamera, Drama, Sinematografi, Yandy Laurens*

ABSTRACT

Drama has been on of the most popular genre by film audience in the world, even in Indonesia itself. Drama does not only exist in film, but already spreading on other medias like soap opera on TV, and short series. The enthusiasm for this genre does not stop only in TV show and movies, but also in many Web TVs in internet such as YouTube, Iflix, and Netflix. This enthusiasm being used by film makers to attract drama audiences in Indonesia by creating a short serials on internet. The short serials in internet also known as web series. The goal of this paper is to know and analyze web series shooting technique, which functions as exposure and emphasis on information to the audiences with visual storytelling aspect.

Keywords: *Web Series, Camera Technique, Drama, Cinematography, Yandy Laurens*

I. PENDAHULUAN

Kiprah drama di Indonesia sudah memberikan banyak sekali kontribusi terhadap sinema di negeri ini. Mulai dari film, sinetron, opera, serial televisi, hingga iklan. Di era internet seperti saat ini sinema Indonesia juga mulai merambah pasar internet. Mudah sekali ditemukan film-film hingga serial pendek disini. Sejarah film maupun sinematografi pada umumnya, dan sejarah media lain hampir tidak berhubungan dengan media lain, karena sinema berkembang sesuai dengan hukum intrinsik.[1] Serial pendek sendiri pun sudah merambah internet, dan biasa disebut serial web. Iklan yang berbalut drama sangat marak saat ini, selain menyuguhkan cerita drama yang menarik, didalamnya terselip iklan produk maupun jasa yang terkadang penonton harus jeli menemukannya.[2] Dari pernyataan tersebut, sangat terlihat jelas korelasi yang kuat antara peranan media modern dalam mengangkat citra dan popularitas drama dan produk maupun jasa sebagai peranan penting di dunia perfilman. [3]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, drama adalah cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi, yang khusus disusun untuk pertunjukan teater[4]. Sebagai salah satu seni pertunjukan populer, pergeseran media drama dari teater, radio, layar lebar, dan televisi kini merambah internet, seperti *YouTube, Netflix, Iflix, Hooq*, dan lain lain. Bahkan dalam berbagai kasus telah banyak iklan yang berbalut drama dan

mudah ditemukan di internet. Seperti halnya serial web "Mengakhiri Cinta dalam 3 Episode" karya Yandy Laurens.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data-data yang telah didapatkan dari hasil literatur didomentasikan lalu dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif untuk mengkaji dan mengidentifikasi pemasalahan. Permasalahan yang akan dikaji, dikaitkan dengan teori yang berhubungan, selanjutnya kembali dilakukan analisis untuk menghasilkan rekomendasi dan saran. Rekomendasi dan saran dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan rujukan bagi para Sineas untuk digunakan memaknai teks film terutama yang berupa elemen atau tanda-tanda visual, karakter, setting, properti, dan gerak, yang terdapat pada shot sebuah film atau Serial Web.

III. SERIAL WEB

A. *Perkembangan Serial Web di Dunia*

Serial Web pertama kali diproduksi oleh *Bullseye Art* pada tahun 1995 dengan materi serial animasi pendek. Beberapa judul yang sempat populer adalah '*Miss Muffy and the Muf Mob*' dan '*Space Dog*'. Pada tahun 2003 Microsoft meluncurkan MSN Video yang menampilkan Serial Web '*Weird TV 2000*'. Dari 2003 hingga 2006, beberapa seri web independen mulai mencapai popularitas, terutama '*Red Vs Blue*' produksi *Rooster Teeth*. Serial Web ini didistribusikan secara independen menggunakan *YouTube* dan memperoleh lebih dari 100 juta penonton. Serial Web adalah sebuah program acara serial yang ditayangkan di sebuah media yang sedang berkembang bernama web TV. Contoh web TV yang populer di internet adalah *YouTube* dan *Vimeo*. Serial Web biasanya dirancang khusus untuk dirilis perdana via internet, bukan melalui stasiun TV reguler. Karena berbasis jaringan internet, setiap episodenya berdurasi sekitar dua hingga enam menit sehingga penonton tidak harus menunggu proses unduh yang terlalu lama.

Serial Web adalah media baru yang muncul seiring dengan semakin cepatnya koneksi internet, semakin murahnya harga kamera perekam video berkualitas tinggi, dan semakin mudahnya software editing digunakan oleh kalangan awam. Ketiga hal itu semakin lengkap dengan munculnya media sosial *YouTube*, yang memungkinkan semua orang di seluruh dunia untuk mengunggah dan menayangkan kreasi video mereka. Tren memproduksi Serial Web menyebabkan munculnya beragam materi video di internet karena jenis tayangan yang muncul sifatnya sangat unik, spesifik, khas, dan sangat pribadi. Fenomena ini kemudian memunculkan pola baru dalam hal produksi dan distribusi video, sehingga lahirlah pembuat program video serial dengan materi yang sebelumnya belum pernah ada di program TV reguler. Pembuat Serial Web mengunggah materi videonya secara konsisten dan membangun penonton setianya sendiri.

Mereka menjanjikan materi yang baru dalam jadwal yang spesifik dan fokus dalam membangun komunitas penggemar melalui judul tayangan atau tema video serialnya. Serial Web awalnya dipadankan dengan progam TV reguler. Namun penggunaan kata 'televisi' menjadi rancu karena video-video ini tidak ditayangkan oleh stasiun TV. Selain itu Serial Web tidak terpaku pada aturan penyiaran dimana programnya terbagi atas beberapa episode dengan durasi yang lebih singkat. Serial Web memiliki subjek materi, teknik produksi, dan struktur yang unik, yang sangat berbeda bila dipadankan dengan progam TV. Menonton Serial Web memiliki sensasi yang berbeda bila dibandingkan dengan hanya sekadar menonton program TV melalui komputer.

Di Amerika Serikat, Serial Web telah berkembang cukup pesat dan mulai menyaingi program TV regular. Kemiripan Serial Web dengan program TV reguler pada umumnya adalah pada materinya. Materi pada Serial Web terbagi dua, yaitu fiksi dan nonfiksi. Dalam kategori fiksi, terdapat genre yang sudah biasa dikenal seperti: action (*Mortal Kombat Legacy*), thriller (*The Bannen Way*), drama (*OzGirl*), komedi (*The Guild*), dan lain-

lain. Pada genre nonfiksi juga terdapat keragaman acara yang tak kalah melimpah, seperti talkshow (*Toni Blank Show*), *how to* (*Backyard FX, Threadbanger, Epic Meal Time), magazine(IGN Daily Fix, Tekzilla), reality (Mommy XXX, The Secret Life of Scientist*), dan masih banyak lagi. Kisah sukses pembuat Serial Web diawali oleh Freddie Wong, seorang filmmaker independen dari Amerika Serikat. Ia bersama temannya membuat channel di *YouTube* untuk memamerkan karyanya setiap minggu. Seiring waktu, penonton dapat melihat konsistensi dan kemajuan Freddie dalam berkarya. Jumlah subscriber channel atau pelanggan kanalnya bertambah seiring waktu. Bahkan setiap video yang diunggah ke *YouTube* paling sedikit ditonton oleh 2 juta orang. *YouTube* kemudian menawarkan kerjasama dengan Freddie untuk terus memproduksi Serial Web. Selain itu, Freddie dan kawan-kawan juga diberikan kepercayaan untuk membuat iklan video game *Battlefield 3* untuk ditayangkan secara nasional di Amerika Serikat.

Serial Web telah menjadi media baru untuk pembuat film yang merangkap sebagai wirausahawan. Pembuat Serial Web memiliki kesempatan untuk mengendalikan semua segi dari pertunjukan, pengembangan dan produksi, serta pemasaran dan distribusi. Pembuat Serial Web dapat disamakan dengan memulai sebuah bisnis. Setiap hari selalu ada Serial Web baru yang diunggah ke internet. Namun hanya sedikit yang menjadi mitra *YouTube*, dalam mendapatkan pendanaan dari sponsor untuk episode berikutnya, atau dikembangkan menjadi program TV reguler. Salah satu kunci sukses menjadi mitra *YouTube* adalah dengan selalu mengunggah materi baru setiap hari. Materi yang diunggah secara berkala adalah sesuatu yang mutlak dalam media online. Pembuat Serial Web harus memiliki materi baru pada setiap pekan atau setiap hari, apa pun formatnya. Bila secara konsisten materi diunggah secara terjadwal, maka akan terbentuk kebiasaan dari para penonton. Jika gagal membuat kebiasaan itu, maka penonton akan meninggalkan Serial Web karena memiliki pilihan hiburan yang semakin beragam. Pembuat Serial Web yang sukses dapat mengidentifikasikan penonton dengan kuat dan materi subyek dari pertunjukannya. Pembuat Serial Web harus mendengarkan penonton dan membuat perubahan berdasarkan *feedback* dari mereka.

Dengan menyampaikan berbagai hal yang relevan dengan penontonnya, juga membawa penonton ke dalam materi produk, sebenarnya mendefinisikan penonton yang menjadi tujuan komunikasi tersebut[5]. Serial Web tidak hanya berupa tayangan hiburan, tapi juga dapat berbentuk sharing informasi mengenai suatu permasalahan, reportase berita, kegiatan lokal, atau apa pun yang menimbulkan keranjingan atas sesuatu. Cara paling baik untuk mengikutsertakan penonton adalah berbicara kepada mereka seperti kawan sebaya tentang minat bersama. Untuk memproduksi Serial Web bisa dimulai dari keunikan sumber daya yang bisa diakses, bisa berupa lokasi yang unik, teman-teman yang lucu, mobil tua yang menganggur di garasi, atau sesuatu dari pengalaman hidup yang menarik untuk dibagikan. Memproduksi Serial Web membutuhkan penggabungan dua hal, yaitu film independen dan teknik produksi program TV.

Beberapa Serial Web diproduksi dalam satu tahapan produksi yang mencakup kebutuhan satu musim. Namun dalam Serial Web yang lain proses produksi satu episode dengan episode yang lain dikerjakan dalam satu rangkaian kerja paralel layaknya program TV reguler. Dari sisi teknik bercerita, Serial Web dapat dikatakan berbeda dari cerita dikembangkan untuk media lain, terutama TV. Perbedaannya ada pada inovasi narasi yang partisipatif dan menggunakan berbagai teknologi berbasis web dalam mengembangkan konsep *storyline*. Diantara pembuat Serial Web, mengaburkan realitas dan fiksi dengan cara yang menarik, adalah cara memberikan alternatif tontonan yang baru dan unik bagi penonton[6]. Beberapa perbedaan Serial Web dengan media lainnya adalah:

1. Distribusi internasional Melalui jaringan internet dan tersedianya media sosial berbasis video memungkinkan pembuat Serial Web melakukan distribusi secara

mandiri dan menjangkau penonton dari seluruh dunia dengan biaya yang relatif murah. Selain itu pemanfaatan konsep transmedia juga dapat mengoptimalkan distribusinya.

2. Penonton yang terlibat aktif Dengan memanfaatkan media sosial sebagai jaringan distribusi, konsep transmedia memungkinkan promosi dalam beragam platform digital. Pembuat Serial Web memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan penonton, mendapatkan *feedback* seketika itu juga, bahkan melibatkan penonton untuk produksi episode berikutnya.
3. Storytelling yang berkelanjutan Format serial memberikan keleluasaan bagi pembuat Serial Web untuk mengembangkan materi videonya, baik dalam penambahan jumlah episode maupun pengembangan materi dalam alternatif format yang lain, misalnya program TV atau movie.
4. Peluang pendanaan Serial Web yang memiliki jumlah penonton yang besar memberi peluang bagi pembuatnya untuk mendapatkan pola pendanaan dari pihak ketiga, mulai dari *sponsorship*, kerjasama iklan, atau pendanaan dari *production house* atau stasiun TV.
5. Tidak adanya aturan baku Pembuat Serial Web mendapat otoritas yang sangat besar dalam berkreasi. Hal ini dimungkinkan karena pembuat adalah pemilik dan penentu dalam segala hal menyangkut Serial Web yang diproduksinya. Serial Web adalah media yang sedang berkembang dan terus berubah, merupakan industri baru dengan panduan yang terbatas dan aturan yang minim. [3]

B. *Perkembangan Serial Web di Indonesia*

Serial Web di Indonesia mulai berkembang sejak tahun 2012 dengan berdirinya Komunitas Serial Web Indonesia (KWSI). KWSI adalah sebuah wadah bagi para kreator *video online* di Indonesia yang terdiri atas pembuat film pendek, musisi, *vlogger* (*video blogger*), dan lain-lain. Beberapa pendiri KWSI adalah Dennis Adishwara yang berprofesi sebagai pembuat film dan aktor, Camelia Jonathan seorang musisi, dan Bonni Rambatan seorang pembuat Serial Web. KWSI aktif sebagai forum di Facebook, dan secara rutin mengadakan acara pertemuan dengan anggotanya di berbagai kota. KWSI melihat besarnya potensi Serial Web ini dapat menjadi penyeimbang untuk industri pertelevisian nasional, selayaknya *scene* musik *indie* menjadi penyeimbang *scene* industri musik, ataupun film indie sebagai penyeimbang industri film nasional. Semakin berkembangnya zaman Serial Web pun sudah mulai digunakan oleh brand - brand tenama sebagai bahan promosi produk mereka, meskipun digunakan sebagai bahan promosi tapi tidak merusak unsur cerita dan teknis yang terikat dalam Serial Web tersebut. Sebagai contoh brand di Indonesia yang menggunakan Serial Web sebagai media pengiklan adalah Toyota Indonesia dengan judul "Mengakhiri Cinta dalam 3 Episode" yang diupload di *YouTube* channel Toyota Indonesia. Selain membawa cerita yang *fresh*, Serial Web ini juga menggunakan manipulasi teknik kamera yang menggiring opini penonton menjadi bertolak belakang dengan keadaan di dalam Serial Web tersebut.[3]

IV. SINEMATOGRAFI DAN TEKNIK KAMERA

Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa latin yaitu; *Kinema* (gerak), *Photos* (cahaya), *Graphos* (lukisan/tulisan).[7] Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya. Sinematografi juga bisa diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematografi.[8] Berdasarkan Timothy Heiderich dalam *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film*, sinematografi adalah seni dalam cerita visual, siapa saja bisa meletakkan kamera di tripod dan menekan tombol rekam, namun seni dari sinemtografi mengontrol apa yang penonton lihat (atau penonton tidak lihat) dan bagaimana mempresentasikan gambar. Film adalah media visual, dan film – film terbaik adalah dimana penonton bisa mengerti apa yang terjadi tanpa mendengar sebuah

dialog[9]. Tiga faktor yang menentukan sudut pandang yaitu : besar kecil subyek, sudut subyek, dan ketinggian kamera terhadap subyek. Besar kecil subyek hasil tangkapan kamera merupakan jenis-jenis *shot* yang mengambil sosok tubuh manusia sebagai referensi. Sudut subyek merupakan cara untuk mendapatkan efek dimensi kedalaman dalam pembuatan film. Pemecahan soal termudah dengan meletakkan kamera sedemikian rupa terhadap obyek sehingga efek-efek kedalaman dapat direkam. Sedangkan ketinggian kamera terhadap obyek yaitu kemampuan kamera menangkap obyek dengan sudut pandang normal *(eye level).*

Proxemics berasal dari kata *proximity* yang mengacu pada jarak antara *subject* dan kamera, biasanya memiliki tiga posisi dasar yaitu *long shot, medium shoot*, *close up* dan *extreme close up*. Tetapi ada posisi alternatif yang tampak dan bisa dilaksanakan sebagai variasi dari tiga posisi dasar tadi. Dalam sebuah produksi televisi di studio, pengambilan gambar bisa dideskripsikan pada operator kamera secara jelas, terutama perintah yang diberikan sutradara. Perintah ini tidaklah kaku, sutradara yang berbeda menggunakan bahasa yang berbeda pula[10].

1. *Extreme Long Shot*, biasanya digunakan untuk menunjukkan subjek yang berskala relatif besar atau luas[9].
2. *Long Shot*, merupakan jarak kamera dari subjeknya yang juga merefleksikan sebuah jarak emosional; para penonton tidak akan mendapatkan perasaan emosional apa yang terjadi jika pengambilan gambar disajikan lebih dekat[9].
3. *Medium Long Shot*, berada diantara *long* dan *close shots*. *Shot* ini lebih informatif daripada emosional[9].
4. *Medium Shot*, dimana kita memulai untuk menarik karakter kedalam *level* yang lebih personal. Ini merupakan sebuah usaha bagaimana menggambarkan seseorang berada dalam sebuah percakapan[9].
5. *Close Up*, lebih mendalam daripada *medium shot*, ekspresi dan emosi aktor lebih terlihat dan mempengaruhi yang bertujuan untuk menarik karakter dalam sikap langsung dan personal[9].
6. *Extreme Close Up*, untuk memperkuat intensitas emosional. Mengambil gambar tepat di wajah aktor, dan membuatnya hingga ekspresi terkecilpun terlihat jelas dan meningkatkan intensitas dari masalah yang sedang dihadapi[9].
7. *Dutch Angle*, Memiringkan kamera unuk memberikan isyarat halus bahwa sebuah adegan sedang tidak stabil atau tidak teratur. Efeknya menunjukkan ketidak tenangan keadaan emosional karakter, atau membuat adegan terasa meresahkan[9].
8. *Bird's Eye Shot*, mirip seperti *extreme long shot*, dimulai dengan abstraksi bentuk dan garis. *Shot* ini merupakan kesempatan untuk memisahkan cerita dari karakter, dan membiarkan pepohonan, jembatan, jalan layang, atau lampu lampu kota untuk membuat penonton terpesona[9].

V. TEKNIK KAMERA DALAM SERIAL WEB *MENGAKHIRI CINTA DALAM 3 EPISODE*

Sudut pandang kamera *Bird Eye Shot* dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki tujuan yaitu menggambarkan situasi, suasana atau letak geografis wilayah. Di serial web ini sutradara sengaja memilih *shot* ini karena ingin menggambarkan letak pemeran

Gambar 1. *Bird Eye* dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

itu berada atau bisa juga digunakan sebagai transisi perpindahan ke lokasi satunya agar tidak terjadi *jump cut.*

Gambar 2. *Extreme Long Shot* dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

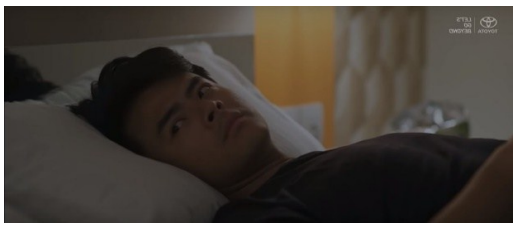
Sudut pandang kamera *Extreme Long Shot* dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki tujuan untuk menggambarkan situasi subjek yang lebih kecil dari lingkungan yang relatif berskala lebih luas, dalam *shot* ini menggambarkan bahwa perjalanan dengan mobil tersebut dengan jalan yang panjang dan kosong, masih menempuh jarak yang jauh.

Gambar 3. *Close Up* (Satrio) dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

Gambar 4. *Close Up* (Ayuk) dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

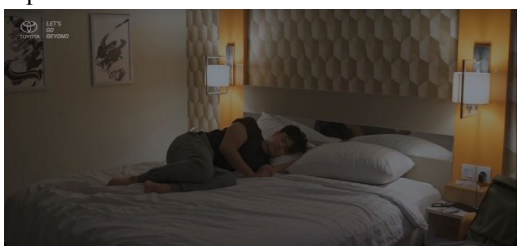
Sudut pandang kamera Close Up dalam serial Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki tujuan agar penonton mendalami dan terpengaruh ekspresi dan emosi aktor yang bertujuan untuk menarik karakter dalam sikap langsung dan personal, dalam shot ini menggambarkan ekspresi lelah dan murung dari kedua tokoh tersebut.

Gambar 5. *Medium Shot* (Ayuk) dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

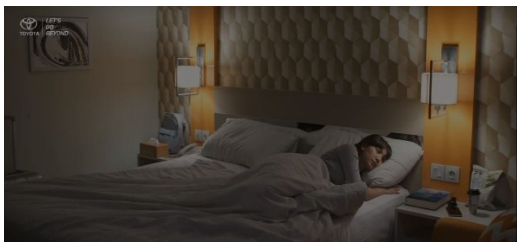


Gambar 6. *Medium Shot* (Satrio) dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

Sudut pandang kamera *Medium Shot* dalam serial Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki tujuan dimana penonton mulai ditarik oleh karakter kedalam *level* yang lebih personal. Ini merupakan sebuah usaha bagaimana menggambarkan seseorang berada dalam sebuah percakapan. Dalam hal ini kedua karakter sedang mengobrol via telepati, namun digambarkan seolah olah sedang berada diatas kasur yang sama. Hal ini bisa terjadi karena tatapan mata kedua tokoh yang seperti melihat satu sama lain.



Gambar 7. *Long Shot* (Satrio) dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

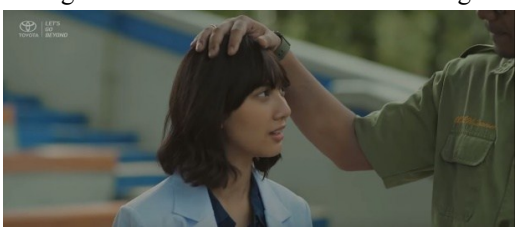


Gambar 8. *Long Shot* (Ayuk) dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

Sudut pandang kamera *Long Shot* dalam serial Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki tujuan untuk memperlihatkan bahwa percakapan mereka tidak terjadi di ruangan yang sama. *Shot* ini menggambarkan kedua tokoh tidur di sisi kasur yang berbeda yang menguatkan dan membuat *shot* sebelumnya seperti benar benar terjadi di tempat yang sama.

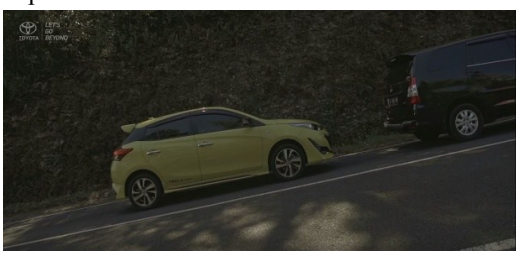
Gambar 9. Extreme Close Up (cincin di tangan) dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

Sudut pandang kamera *Extreme Close Up* dalam serial Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki tujuan untuk memperkuat intensitas emosional, dalam hal ini shot berfokus pada tangan tokoh pendukung dengan cincin di jari manisnya, yang menegaskan bahwa tokoh sudah bertunangan.

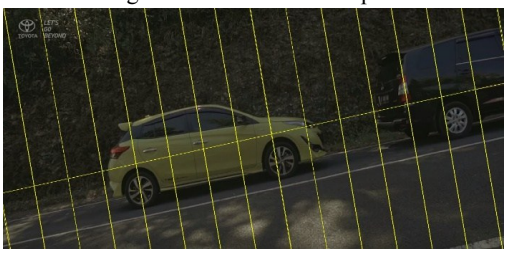


Gambar 10. Penjelasan *Extreme Close Up* dengan *Medium Shot* dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

Sudut pandang *Medium Shot* yang digunakan dalam gambar ini untuk memberikan penjelasan untuk *shot* sebelumnya, bahwa tokoh pendukung sudah bertunangan dengan tokoh perempuan utama, digambarkan dengan gestur mengusap usap kepala.



Gambar 11. *Dutch Angle* dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode



Gambar 12. *Dutch Angle* beserta grid dalam serial web Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode

Sudut pandang kamera *Dutch Angle* dalam serial Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki tujuan menggambarkan mobil yang menanjak, digambarkan dengan kamera yang sejajar dengan gravitasi, namun gambar terasa miring (10^o) karena medan yang menanjak itu sendiri.

VI. KESIMPULAN

Sudut pandang kamera penting dalam sebuah film, terutama untuk menciptakan sebuah pendalaman di setiap adegannya. Di tahun sekarang bukan hanya film saja yang memperhatikan dasar – dasar dari sinematografi, tetapi serial webpun yang bukan taraf layar lebar juga mulai dan sudah menerapkan konsep dasar sinematografi bahkan bisa menyaingi film-film yang beredar di layar lebar. Tidak bisa dipungkiri bahwa serial web khususnya yang bergenre drama, sinematografi itu sangat penting adanya untuk diterapkan, karena sudut pandang seperti *Close Up, Extreme Close Up, Bird Eye, Medium Shot, Long Shot,* dan *Extreme Long Shot* begitu mendukung untuk mempertegas dan memperkuat kesan dramatis dalam serial web tersebut. Secara tidak langsung sudut pandang kamera mempertegas cerita dan memberikan kedetailan mimik wajah si pemain, memberikan sentuhan pengambilan sudut pandang yang sesuai dapat membawa emosi penonton untuk larut ke dalam cerita sebuah serial web atau video apapun. Oleh karena itu sudut pandang kamera dalam film atau serial web sebaiknya memikirkan fungsinya sebagai pembangun sebuah cerita. Bukan hanya sekedar menggabungkan gambar – gambar indah sebanyak mungkin, atau hanya untuk menampilkan adegan percakapan begitu saja

tanpa memikirkan sudut pandang kamera. Dalam serial web *Mengakhiri Cerita Dalam 3 Episode,* Yandy Laurens sudah bagus dalam mensutradarai serial web ini dalam segi apapun juga sudah cukup, khususnya sinematografi karena semua aspek cerita serta emosi pemain ditunjukkan dengan pas tidak berlebihan. Sebagai penulis dari serial web itu sendiri, ceritanya juga sudah di intepretasikan dengan tepat dalam sudut pandang visual. Jika dipahami secara seksama, teori *visual storytelling* [11] ini tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. *Clarity, realism, dynamism,* dan *continuity* ini terintegrasi menjadi satu kesatuan dengan harmonis dalam misi mewujudkan penceritaan cerita menjadi lebih komunikatif. Dengan demikian, diharapkan dengan penerapan aspek-aspek dan prinsip-prinsip tersebut dapat meningkatkan kesuksesan dan kualitas serial web di Indonesia, sehingga dapat menginspirasi serta memotivasi para sineas muda untuk terus belajar dan meningkatkan kualitas dirinya agar dapat menghasilkan karya- karya yang luar biasa yang sepadan dengan film atau serial web *box office*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian akhir ini, Kami menyampaikan puji syukur kepada Allah SWT karena atas ijinnyalah Paper ini bisa terselesaikan. Tak luput juga, Kami berterima kasih kepada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA untuk menyediakan wadah bagi kami untuk melakukan penelitian

REFERENSI

[1] Young, Paul. (2006) *The Cinema Dreams Its Rivals: Media Fantasy Films From Radio to the Internet*

[2] Maathuis, Ilonka. (2010) *How Camera Angles Influence People's Opinions About Object.*

[3] Alfajri, Iqbal. Dkk. (2014) Analisis *Web Series* Dalam Format Fim Pendek (Studi Kasus *Web Series* 'Malam Minggu Miko Episode Nissa')

[4] Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/drama (diakses 5 November 2018)

[5] Burton, Graeme. (2008) Yang Tersembunyi di Balik Media, Jalasutra, Yogyakarta

[6] Miller, Carolyn Handler (2008) *Digital Storytelling,* Focal Press, Oxford, UK

[7] Miyarso, Estu. Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan pada Era Teknologi Informasi dan Komunikasi

[8] Kamarulzaman, Aka. (2005) Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia

[9] Heiderich, Timothy. (2012) *Techniques: The Different Tpes of Shots in Film*, Videomaker, CA.

[10] Mamer, Bruce. (2003). *Film Production Technique (3th.ed.)*. USA.

[11] Caputo, T. *Visual Storytelling* (2015)