

PEMBUATAN FILM PENDEK BERJUDUL RISE UP DENGAN TEKNIK SINEMATOGRAFI DAN TEKNIK EDITING COLOR GRADING

Kahlil Gibran Setiawan¹, M. Zainul Rohman², Bambang Cahyono³

^{1,2}Politeknik Negeri Samarinda; Jalan Dr. Ciptomangunkusumo (Kampus Gunung Lipan), Kelurahan Sungai Keledang atau Gunung Panjang, Kecamatan Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75131; (0541) 260588

Keywords:

Color grading,
Film pendek,
MDLC,
Sinematografi,
Visual Storytelling.

Correspondent Email:

kahlilgibransetiawan@gmail.com

Abstrak. Film pendek *Rise Up* mengeksplorasi tema perjuangan dan kebangkitan individu melalui teknik sinematografi dan color grading canggih, dengan narasi visual yang kuat tanpa banyak dialog. Setiap adegan disusun dengan shot-shot sinematik yang mendalam untuk menyampaikan emosi dan pesan secara visual. Proses produksi film ini mengikuti pendekatan Model Development Life Cycle (MDLC), mulai dari tahap *Consept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), dan *Distribution* (Distribusi), hingga distribusi digital, sehingga setiap elemen teknis dan artistik terintegrasi secara sistematis. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah film pendek *Rise Up* berdurasi 5 menit 29 detik dengan resolusi *Ultra HD 4K* yang sudah dirancang dalam storyboard dan skenario, yang disunting beberapa perangkat lunak seperti Capcut, Davinci Resolve dan Adobe Premiere pro. Hasil pada tahap pengujian membuktikan kecerdasan buatan (AI) mengerti apa pesan yang ingin disampaikan oleh film ini. Dan untuk hasil kusioner rata-rata jawaban responden berada di angka lebih dari 3,8 yang menunjukkan indikator setuju (setelah 30 responden). Berdasarkan perhitungan rata-rata jawaban responden, menunjukkan kalau sinematografi dan color grading dapat menggantikan peran dialog dalam menceritakan atau menjelaskan alur dan emosi, walaupun tidak seefektif ketika menggabungkan unsur ke 3 nya.



Copyright © 2026 The Author(s),
Published by Jurnal Informatika
dan Teknik Elektro Terapan. This
is an open-access article
distributed under the terms of the
Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International
License (CC BY-NC 4.0).

Abstract. The short film *Rise Up* explores the themes of struggle and individual awakening through advanced cinematography and color grading techniques, with a strong visual narrative and minimal dialogue. Each scene is composed of deep cinematic shots to convey emotions and messages visually. The film's production process followed the Model Development Life Cycle (MDLC) approach, starting from the *Concept* stage, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, and *Distribution*, to digital distribution, so that every technical and artistic element was systematically integrated. The result of this research is a 5-minute 29-second short film titled *Rise Up* with *Ultra HD 4K* resolution, which was designed in a storyboard and script, edited using software such as Capcut, Davinci Resolve, and Adobe Premiere Pro. The results of the testing phase proved that artificial intelligence (AI) understood the message that this film wanted to convey. The average questionnaire response score was above 3.8, indicating agreement (after 30 respondents). Based on the average response score, cinematography and color grading can replace the role of dialogue in narrating or explaining the plot and emotions, although not as effectively as when combining all three elements.

1. PENDAHULUAN

Di tengah dinamika kehidupan modern, banyak individu mengalami tekanan emosional dan kehilangan arah hidup. Dalam kondisi tersebut, film dapat menjadi media refleksi yang efektif untuk menyampaikan pesan dan pengalaman emosional kepada penonton. Film pendek *Rise Up* hadir sebagai karya yang mengangkat tema perjuangan dan kebangkitan individu melalui pendekatan visual yang kuat dengan penggunaan dialog yang terbatas.

Penyampaian cerita dalam film ini mengandalkan teknik sinematografi dan color grading sebagai elemen utama. Sinematografi berperan dalam membangun narasi visual melalui pemilihan sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, komposisi, dan pencahayaan yang mampu memperkuat emosi serta makna cerita. Sementara itu, color grading digunakan untuk menciptakan suasana, mempertegas karakter, dan mendukung perjalanan emosi yang ingin disampaikan kepada penonton.

Penggunaan dialog yang minim menjadikan aspek visual sebagai sarana utama komunikasi dalam film. Oleh karena itu, penerapan sinematografi dan color grading yang tepat menjadi faktor penting dalam memperjelas alur cerita dan membangun keterlibatan emosional penonton. Melalui film pendek *Rise Up*, peneliti berupaya menyampaikan pesan tentang pentingnya kemandirian dalam menghadapi berbagai tantangan hidup dengan memanfaatkan kekuatan visual sebagai media utama penyampaian cerita.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Ilmiah

Penelitian ini diawali dengan studi literatur terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan teknik sinematografi dan color grading dalam produksi film. Studi literatur dilakukan untuk memahami berbagai pendekatan visual yang dapat digunakan sebagai landasan teoritis dan praktis dalam pembuatan film pendek *Rise Up*.

Penelitian Azzahra dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan teknik sinematografi dan continuity editing berperan

penting dalam mendukung alur cerita serta meningkatkan kualitas visual film pendek. Sementara itu, Sultanika (2021) menemukan bahwa aspek sinematografi, seperti komposisi visual, posisi kamera, dan teknik penyuntingan, memiliki peran signifikan dalam memperkuat narasi film pendek.

Pada aspek color grading, Syahputra dan Wahyuni (2024) menjelaskan bahwa color grading mampu membangun suasana emosional, memperkuat kesan dramatis, dan memengaruhi persepsi penonton terhadap cerita. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Hutagalung (2024), yang menyimpulkan bahwa kombinasi sinematografi dan color grading dapat meningkatkan kualitas visual sekaligus memperkuat penyampaian pesan secara emosional dan naratif.

Selain itu, Panjaitan (2022) dan Aditia & Yudhistira (2023) menegaskan bahwa sinematografi tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga sebagai media naratif yang mampu membangun realitas cerita melalui komposisi gambar, pencahayaan, serta pengaturan visual yang terencana.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa sinematografi dan color grading memiliki peran penting dalam mendukung penyampaian pesan dan membangun emosi dalam film. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan kedua elemen tersebut pada film pendek yang menggunakan dialog secara terbatas masih relatif sedikit. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan teknik sinematografi dan color grading dalam film pendek *Rise Up* sebagai media utama penyampaian cerita dan emosi kepada penonton.

2.2 LANDASAN TEORI

2.2.3 Film Pendek

film pendek merupakan media yang ampuh untuk mengeksplorasi cerita-cerita pribadi, gaya eksperimental, dan narasi yang tidak lazim. Film pendek memungkinkan para pembuat film untuk mengambil risiko kreatif dan mendorong batas-batas penceritaan tradisional. Singkatnya durasi film pendek

menuntut fokus pada elemen-elemen esensial, memaksa para pembuat film untuk menyaring ide-ide mereka menjadi bentuk yang paling kuat dan memikat. Setiap bingkai, setiap baris dialog, dan setiap pilihan visual harus berkontribusi pada dampak keseluruhan dan resonansi emosional film.[1]

Film pendek adalah format film yang sederhana namun kompleks dengan durasi biasanya kurang dari 40 menit. Meski terbatas dalam waktu film pendek mampu menyampaikan cerita atau gagasan secara singkat, padat, dan menarik. Format ini memungkinkan pembuat film bereksperimen dengan teknik sinematik, naratif, dan gaya visual. Meskipun durasinya singkat film pendek dapat menyampaikan cerita yang kuat mengeksplorasi tema mendalam dan menciptakan pengalaman emosional yang intens.[2]

2.2.3 Sinematografi

Sinematografi merupakan teknik pengambilan dan penyusunan gambar yang digunakan untuk membentuk sebuah karya audio visual yang utuh. Dalam produksi film, sinematografi berperan penting dalam membangun nilai estetika sekaligus menyampaikan pesan dan emosi kepada penonton melalui unsur visual. [3]

Sinematografi mencakup beberapa elemen utama, yaitu kelangsungan cerita (*continuity*), sudut pengambilan gambar (*camera angle*), ukuran gambar (*shot size*), komposisi, dan penyuntingan (*editing*). Penerapan elemen-elemen tersebut membantu menciptakan visual yang menarik, mendukung alur cerita, serta memperkuat pengalaman menonton.[1]

Camera angle adalah posisi kamera terhadap objek yang memengaruhi penyampaian pesan dan makna dalam sebuah adegan

Camera angle terdiri dari beberapa jenis, yaitu *high angle*, *low angle*, dan *eye level*. *High angle* menempatkan kamera lebih tinggi dari objek sehingga memberikan kesan lemah atau tidak berdaya. Sebaliknya, *low angle* menempatkan kamera lebih rendah dari objek sehingga menampilkan kesan kuat, dominan, atau berkuasa. Sementara itu, *eye level* menggunakan posisi kamera sejajar dengan objek sehingga memberikan kesan yang natural dan realistis [4]

Selain itu, penggunaan *shot size* berperan penting dalam komunikasi visual karena membantu menekankan informasi tertentu serta mengarahkan perhatian penonton terhadap detail yang ingin disampaikan dalam sebuah adegan.

Beberapa jenis *shot size* yang umum digunakan adalah *extreme close up*, *close up*, dan *medium shot*. *Extreme close up* digunakan untuk menampilkan detail tertentu pada objek, *close up* menampilkan objek secara lebih jelas dengan fokus pada wajah, sedangkan *medium shot* menampilkan objek dari kepala hingga pinggang sehingga ekspresi dan gerakan tubuh dapat terlihat secara seimbang. [5]

Selain itu, *3 Point Lighting* merupakan teknik pencahayaan dasar yang digunakan untuk mengatur intensitas, kontras, dan arah cahaya. Teknik ini membantu menciptakan kedalaman visual, memperjelas detail, serta memberikan dimensi pada objek sehingga terlihat lebih hidup.[6]

Komposisi gambar merupakan teknik penempatan kamera dan objek dalam sebuah frame untuk menyampaikan pesan serta memperkuat makna visual. Pemilihan komposisi yang tepat tidak hanya membuat gambar lebih menarik, tetapi juga membantu penonton memahami suasana dan alur cerita yang ingin disampaikan.[7]

2.2.3 Color Grading

Color grading merupakan proses penyesuaian dan peningkatan warna pada video untuk menciptakan suasana, memperkuat emosi, serta mendukung penyampaian cerita kepada penonton. [8]

Color grading merupakan proses penyesuaian dan peningkatan warna pada video untuk menciptakan suasana visual yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Teknik ini membantu memperkuat emosi, membangun atmosfer, dan meningkatkan kualitas visual film.[1]

2.2.4 MDLC

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode pengembangan produk multimedia yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Metode ini dirancang khusus untuk pengembangan produk multimedia karena mencakup pengelolaan berbagai elemen multimedia dalam setiap tahap pengembangannya [1]

Kelebihan metode MDLC dibandingkan metode lain adalah pada metode MDLC terdapat tahapan material collecting. Tahapan ini menjadi tahapan penting dalam pengembangan multimedia.[11]

2.26 Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi dan penilaian responden terhadap suatu pernyataan dengan menggunakan rentang nilai tertentu, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju [9].

Skala Likert	Bobot Nilai
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Tabel 1 Skala Likert

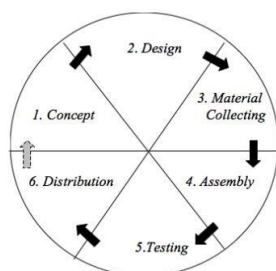
Dalam statistik, rata-rata (mean) biasanya dilambangkan dengan simbol ($\bar{X}$), yang dibaca sebagai "exbar" atau (X_n) yang jumlah data (Milenia *et al.*, 2023). Rata-rata digunakan untuk menggambarkan sekelompok data berdasarkan nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Untuk menghitung rata-rata dari kumpulan data tunggal, jumlahkan semua nilai data tersebut lalu bagi dengan jumlah data. Rumus untuk menghitung rata-rata (mean) dari data tunggal adalah:

$$\bar{X}_t = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n} \text{ Atau } \bar{X}_t = \frac{\sum X_i}{n} \quad (1)$$

[10]

3. METODE PENELITIAN

Penelitian pembuatan film pendek *Rise Up* ini akan dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang berisikan tahapan *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur dan cocok terhadap pembuatan film pendek.



Gambar 1. MDLC

Pada tahap *concept*, dilakukan penentuan ide dasar, tema, tujuan, serta pesan yang ingin disampaikan dalam film *Rise Up*. Tahap ini menjadi landasan dalam proses produksi karena seluruh konsep cerita, karakter, dan suasana film dirancang berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, yaitu menyampaikan pesan tentang pentingnya kemandirian dan kemampuan bangkit dari keterpurukan.

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan produksi yang meliputi pembuatan sinopsis, storyboard, dan *shooting script*. Storyboard digunakan untuk menggambarkan visual setiap adegan, sedangkan *shooting script* berisi urutan adegan, jenis pengambilan gambar, aksi pemain, dan kebutuhan teknis lainnya sebagai panduan selama proses produksi.

Storyboard dibuat untuk mempermudah saat proses pembuatan terutama saat proses *shooting*. Storyboard menjadi gambaran kasar bagaimana nantinya film akan digarap.

Dalam proses pembuatan film khususnya *Rise Up* ini pembuatan *script* atau skenario sangat penting sebagai elemen visual, ritme cerita, serta emosi yang ingin disampaikan pada setiap adegan. Adapun *script* atau skenario sebagai berikut:

Shooting script merupakan salah satu tahap penting dalam perancangan dan produksi film. Dokumen ini berisi urutan adegan, jenis pengambilan gambar (*shot*), aksi pemain, serta pergerakan kamera yang akan digunakan selama proses produksi.

Shooting script berfungsi sebagai panduan bagi sutradara, kameramen, dan editor agar memiliki pemahaman yang sama mengenai jalannya produksi. Dengan adanya panduan ini, proses pengambilan gambar dapat berjalan lebih terarah dan hasil akhir film sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.

Setelah perancangan selesai, proses dilanjutkan dengan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan sesuai dengan rancangan. Bahan tersebut meliputi alat produksi seperti kamera, lighting, audio, musik latar, serta referensi pendukung lainnya. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penentuan lokasi dan jadwal pengambilan gambar agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan (*assembly*), yaitu proses produksi utama yang

mencakup pengambilan gambar sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Kegiatan ini melibatkan sutradara, kameramen, dan talent dalam merealisasikan visi cerita. Dalam proses pembuatan film digunakan beberapa teknik sinematografi seperti camera angle, shot size, komposisi gambar, pencahayaan, serta color grading untuk mendukung penyampaian emosi dan alur cerita. Setelah proses pengambilan gambar selesai, dilakukan penyuntingan menggunakan Adobe Premiere Pro untuk stabilisasi gambar, penambahan sound effect, musik latar, serta proses color correction dan color grading.

Tahap berikutnya adalah pengujian (testing), yaitu menayangkan film yang telah selesai diedit kepada tim dan beberapa penonton untuk melihat apakah masih terdapat kekurangan secara teknis serta memastikan pesan dalam film dapat tersampaikan dengan baik.

Setelah pengujian dan revisi selesai dilakukan, film dipublikasikan melalui kanal YouTube yang telah ditentukan untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Publikasi ini bertujuan untuk menampilkan hasil karya kepada masyarakat luas, memperoleh umpan balik dari penonton, serta menyebarkan kuesioner guna mengukur sejauh mana penerapan sinematografi dan color grading dapat menyampaikan pesan film tanpa bergantung pada penggunaan dialog yang banyak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi dokumentasi dan kuesioner. Dokumentasi dilakukan selama proses produksi film dalam bentuk foto dan storyboard. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai bahan pendukung untuk menganalisis penerapan teknik sinematografi dan color grading serta mengevaluasi hasil akhir film.

Selain itu, data juga diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang telah menonton film *Rise Up*. Kuesioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana film berhasil menyampaikan pesan melalui elemen visual serta bagaimana persepsi penonton terhadap aspek sinematografi dan color grading yang diterapkan. Penilaian kuesioner menggunakan skala Likert 1–5, mulai dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penerapan MDLC

4.1.1 Konsep (Concept)

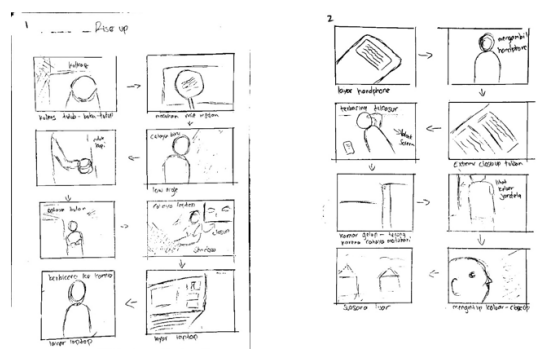
Tahap konsep diawali dengan penentuan ide, pesan moral, dan tujuan film *Rise Up*. Ide cerita diangkat dari fenomena seseorang yang mengalami keterpurukan dalam hidup, kemudian berusaha bangkit dan menemukan kembali semangat untuk melanjutkan kehidupan. Film ini bertujuan memberikan motivasi kepada penonton agar tidak mudah menyerah terhadap keadaan dan terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.

Secara visual, film *Rise Up* mengandalkan teknik sinematografi dan *color grading* dengan penggunaan dialog yang minim. Warna gelap digunakan untuk menggambarkan fase keterpurukan, sedangkan warna yang lebih cerah digunakan untuk menunjukkan proses kebangkitan tokoh utama. Target audiens film ini adalah remaja dan dewasa muda yang sedang menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan.

4.1.2 Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan storyline, skenario, dan storyboard sebagai acuan selama proses produksi. Storyline menceritakan perjalanan tokoh utama yang kehilangan semangat hidup akibat kegagalan, kemudian berusaha bangkit dan menemukan kembali motivasinya.

Skenario disusun dengan pendekatan visual dan penggunaan dialog yang terbatas sehingga emosi tokoh lebih banyak disampaikan melalui ekspresi, pengambilan gambar, dan warna. Selain itu, storyboard dibuat untuk memvisualisasikan setiap adegan, termasuk sudut kamera, komposisi gambar, pencahayaan, dan pergerakan karakter sebelum proses syuting dilaksanakan.



Gambar 2 StoryBoard

4.1.3 Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan seluruh kebutuhan produksi yang mendukung pembuatan film *Rise Up*. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemilihan lokasi syuting, persiapan peralatan produksi, serta penyiapan properti yang digunakan dalam film.

Lokasi yang dipilih berupa rumah kontrakan dengan pencahayaan alami yang minim sehingga dapat mendukung penggunaan *lighting* sesuai kebutuhan adegan. Peralatan yang digunakan meliputi kamera iPhone 15, *lighting kit*, dan tripod. Selain itu, beberapa properti seperti cermin dan foto digunakan untuk memperkuat penyampaian makna visual dalam cerita.

4.1.4 Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini ada beberapa proses yang dilakukan dalam produksi film *Rise Up*. Berikut beberapa langkah berikut:

1. Pengambilan Gambar

Penerapan *Angle* Kamera pada film *Rise Up*, menggunakan beberapa *angle* kamera sebagaimana gambar dibawah.



Gambar 3 Low Angle

pengambilan gambar *low angle* atau sudut rendah memberikan kesan dimensi yang lebih dalam sekaligus membuat karakter lebih terlihat dominan.

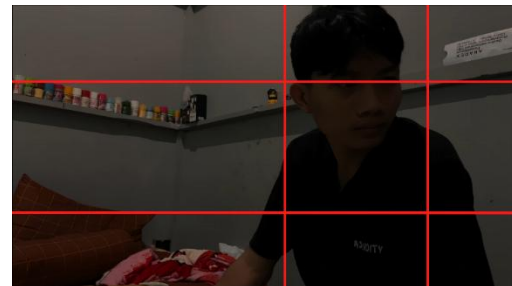
Penerapan shot size pada film film *Rise Up* untuk menyampaikan emosi dan informasi visual sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 4 Extreme Close Up

extreme close up yang berfokus ketat pada area mata untuk mengunci emosi dari sang karakter.

Adapun penerapan komposisi pada film *Rise Up* pada gambar di bawah.



Gambar 5 Edge Framing

edge framing sengaja menempatkan karakter ke samping untuk memberikan negative space di sisi kiri untuk memberikan kesan ketidakseimbangan emosional.

Dan aspek yang lumayan penting dalam penerapan film *Rise Up* ini adalah pencahayaan sebagai mana gambar dibawah ini.



Gambar 6 Low Key Lighting

Low Key Lighting memberikan kesan atau atmosfer kemuraman dan kesunyian pada sang karakter.

2. Proses Editing

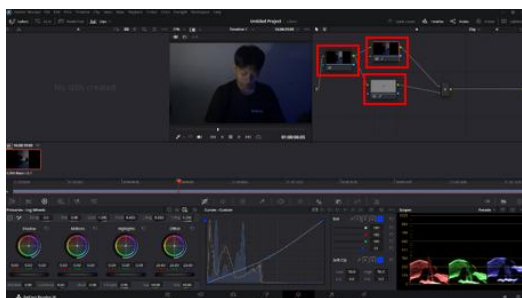
penggabungan semua footage berdasarkan storyboard dan script pada aplikasi capcut.

Dalam tahap ini fokus ke alur dan tempo cerita termasuk transisi dasar.



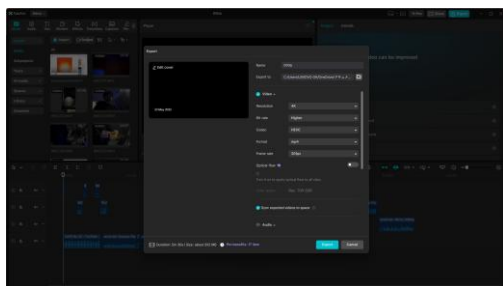
Gambar 7 Offline Editing

Setelah melakukan penyusunan semua footage yang sesuai dengan naskah, akan dilanjutkan ke online editing yaitu mulai color grading.



Gambar 8 Color Grading

Beberapa note yang di bedakan dengan nama node01,node02,dan node03. Node1 adalah perbaikan untuk *exposure*, *contrast*, dan *highlight*, yang hal-hal dasar dalam *color grading*. Node2 adalah untuk menyeleksi warna kulit agar nantinya saat di ubah *color grading* atau *color correction* wajah aktor tidak terpengaruh agar tetap warna kulit yang natural, jadinya *color grading* nya hanya pada background dan apapun selain wajah aktor.



Gambar 9 Tahap Export

4.1.5 Pengujian (Testing)

Pada tahap pengujian, film *Rise Up* yang telah selesai diedit ditayangkan secara internal

untuk memastikan kualitas film sebelum dipublikasikan. Pengujian dilakukan melalui alpha testing dengan melibatkan tim produksi dan dosen pembimbing untuk mengevaluasi aspek teknis serta memberikan masukan terhadap hasil film.

Selain itu, dilakukan pengujian menggunakan Gemini AI dengan memberikan beberapa cuplikan adegan beserta *prompt* untuk mengetahui apakah pesan yang disampaikan melalui unsur visual dapat dipahami tanpa banyak dialog.

4.1.6 Distribusi (Distribution)

Setelah melalui tahap pengujian, film dipublikasikan melalui platform YouTube agar dapat diakses oleh masyarakat luas. Selain itu, tautan kuesioner disertakan pada deskripsi video untuk mengumpulkan tanggapan penonton serta mengukur sejauh mana pesan moral, kualitas visual, dan penerapan teknik sinematografi dapat diterima oleh audiens.

4.2 Hasil Pengolahan Data

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap film *Rise Up*, dilakukan penyebaran kuesioner pada tahap distribusi. Data yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan metode *mean* untuk mengetahui nilai rata-rata pada setiap indikator, sehingga dapat menggambarkan penilaian responden terhadap aspek alur, penyampaian pesan, sinematografi, transisi, dan kualitas audio.

$$\bar{X}_i = \frac{\sum X_i}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

$\bar{X}_i$ = Rata-rata skor pernyataan ke-i

$\sum X_i$ = Jumlah skor dari seluruh responden untuk pernyataan ke-i

n = Jumlah responden (30 orang)

Setelah dirata-ratakan untuk setiap pernyataan, kemudian di kategorikan berdasarkan interval penilaian seperti di tabel dibawah ini.

Interval Nilai	Kriteria
1,00 – 1,80	Sangat tidak Setuju
1,81 – 2,60	Tidak Setuju
2,61 – 3,40	Netral
3,41 – 4,20	Setuju
4,21 – 5,00	Sangat setuju

Tabel 2 Interval Nilai

Data kuesioner dianalisis menggunakan metode *mean* (rata-rata) untuk mengetahui

$$\overline{X}_i = \frac{4+4+3+4+5+4+3+3+5+3+4+4+4+5+4+4+3+4+4+4+4+4+4+4+4+3+4+4+5+4+5}{30}$$

$$\overline{X}_i = \frac{119}{30} = 3,9$$

Perhitungan yang sama diterapkan pada seluruh butir pernyataan dalam kuesioner. Hasil nilai *mean* masing-masing indikator disajikan pada tabel dibawah.

NO	Aspek Penilaian	Skor rata-rata (Skala 1-5)	Keterangan
1	Alur cerita film <i>Rise Up</i> mudah dipahami.	3,9	Setuju
2	Ide cerita tentang kebangkitan dari keterpurukan terasa menarik dan berbeda.	3,8	Setuju
3	Pesan moral yang ingin disampaikan film ini jelas.	4,0	Setuju
4	Penggunaan angle kamera mendukung suasana film.	4,0	Setuju
5	Color grading membantu membangun nuansa emosi (misalnya sedih, suram, bangkit).	4,2	Sangat Setuju
6	Transisi antar scene terasa halus dan mendukung cerita.	4,1	Setuju
7	Kualitas suara (musik latar, sound effect, ambience) baik.	4,3	Sangat Setuju
8	Audio mampu memperkuat emosi di setiap adegan.	4,3	Sangat Setuju
9	Film ini membuat saya ikut merasakan emosi tokoh utama (putus asa → bangkit).	3,8	Setuju
10	Secara keseluruhan, film <i>Rise Up</i> berkualitas baik	4,4	Sangat Setuju

Tabel 3 Mean Kusisioner

5. KESIMPULAN

dikombinasikan dengan dialog. Dengan demikian, kedua elemen visual tersebut dapat menjadi media penyampaian cerita, tetapi akan lebih efektif jika didukung oleh dialog.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

- [1] J. Vokasi Teknik, T. Informatika Pembinaan Film Pendek, H. Mahasiswa Yang Berubah, R. Ahmad Syam, A. Syafrizal, and Mz. Rahman, "Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved," *Jurnal Vokasi Teknik*, 2024, doi: 10.12345/xxxxx.
- [2] J. Vokasi Teknik, P. Qanitah Ramadhania, A. Syahrizal, and D. Nucahyono, "ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DAN COLOR GRADING DALAM IMPLEMENTASI MELINTASI JEJAK BUDAYA EKSPLORASI DI DAERAH KUTAI KARTANEGARA," *Jurnal Vokasi Teknik*, 2024, doi: 10.12345/xxxxx.
- [3] O.: Agus Baihaqi, K. Ibrahim, and I. Darussalam Blokagung, "(Cetak) 1 | TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI Agus Baihaqi, Khotib Ibrahim TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA DARUSSALAM BLOKAGUNG BANYUWANGI," *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2023.
- [4] N. Cresentia Herwina, A. Daniar, and N. Kusuma Wardani, "Analisis Sinematografi Menggunakan Teknik Camera Angle Dan Type Of Shot Pada Sosial Media Mempengaruhi Minat Penonton Terhadap Ekowisata Silowo," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 10, no. 11, pp. 531–543, 2024.
- [5] R. P. Sari and A. Abdullah, "ANALISIS ISI PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI VIDEO KLIP MONOKROM," vol. 1, no. 6, pp. 167–186, 2021.
- [6] M. Fajar Aditya and Dani Manesah, "Analisis Pencahayaan 3 Point Lighting pada Film Autobiography Sutradara Makbul Mubarak," *Misterius : Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual.*, vol. 2, no. 1, pp. 64–71, 2025, doi: 10.62383/misterius.v2i1.525.
- [7] N. N. T. D. Cahyani, N. K. Dwiyani, and G. P. P. A. Yasa, "Penataan Kamera Dalam Pemilihan Komposisi Gambar Film

- Dokumenter Tari Baris Memedi Pada Program Bali Santhi Inews Bali,” *Jurnal Calaccitra*, vol. 03, no. 01, pp. 31–37, 2023.
- [8] J. Vokasi Teknik, M. Maulana, A. Syafrizal, F. Metandi, and D. Redaksi, “PEMBUATAN FILM PENDEK ‘BERBAGI ASA’ DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK COLOR GRADING DALAM EDITING INFORMASI ARTIKEL A B S T R A K,” *Jurnal Vokasi Teknik*, 2025, doi: 10.12345/xxxxx.
- [9] W. I. Rahayu and M. R. Shafina, “Jurnal Teknik Informatika, Vol. 14, No. 3, bulan 2022,” *Jurnal Teknik Informatika, Vol. 14, No. 3, bulan 2022*, vol. 14, no. 3, p. 154, 2022.
- [10] F. E. Mahendra, I. Rusani, A. Maryam, R. Andini, N. Yuliani, and P. Matematika, “Analisis Kemampuan Penyelesaian Soal Modus Median Dan Mean Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Statistik Di Universitas Muhammadiyah Sorong,” *Qalam : Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 47–54, 2024.
- [11] Sari, N. W., & Huda, W. S. (2024). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Interaktif Untuk Mempermudah Akses Lokasi Di Pondok Pesantren Ngalah. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1), 3905–3917. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3s1.5225>
- [12] Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE PREMIERE PRO PADA KOMPETENSI DASAR MENGELOLA KEGIATAN HUMAS KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. <https://bit.ly/responstudipendahuluan>
- [13] Syafrizal, A., Yordanil, M., Hamdi, O., & Cahyono, B. (2025). *Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Pembuatan*. 3(6), 1–15
- [14] Rizaldi, R., Farman Andrijasa, M., & Rohman, Z. (2025). PEMBUATAN FILM DOKUMENTER BERJUDUL “MENAMBANG KEHIDUPAN” MENGGUNAKAN TEKNIK SINEMATOGRAFI. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 9, Issue 3).
- [15] Putra, J. L., Raharjo, M., Fitri, E., Pangesti, W. E., Informasi, F. T., Mandiri, U. N., Informasi, F. T., Mandiri, U. N., Melayu, C., Timur, K. J., & Khusus, D. (2023). Pelatihan Aplikasi Design Photoshop Terhadap. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 3–4