

Pergerakan Kamera sebagai Penguat Unsur Dramatik pada Film *Pengabdi Setan 2: Communion*

Berlian Syabantoro¹, I Putu Suhada Agung^{2*}

^{1,2*}Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, Indonesia

Email: berliansyahbantoro@std.isi-ska.ac.id¹, ipsa@isi-ska.ac.id^{2*}

*Penulis Korespondensi

Abstrak: Film *Pengabdi Setan 2: Communion* memiliki aspek penting dari segi sinematografi lebih tepatnya pada pergerakan kamera karena apabila unsur sinematografi dipadukan menjadi satu dalam rangkaian adegan dapat memperkuat visual, selain itu pesan dan kesan yang terkandung dalam film tersebut dapat disampaikan kepada penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya unsur dramatik pergerakan kamera. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi dan studi pustaka. Penelitian dilakukan dengan mengamati adegan dalam film yang meliputi banyaknya pergerakan kamera dan unsur dramatik yang muncul dari pergerakan kamera tersebut. Berdasarkan hasil observasi ditemukan pergerakan kamera sebanyak 217 *scene*, reduksi data dilakukan untuk memilih *scene* yang terdapat unsur dramatik dari pergerakan kamera yang terdapat 18 *scene* berupa unsur dramatik seram, tegang (*suspense*) dan *surprise*. Analisis data dilakukan dengan mengamati *scene* yang telah dilakukan proses reduksi data yang disesuaikan dengan landasan teori tentang pergerakan kamera dan unsur dramatik. Hasil penelitian menunjukkan adanya pergerakan kamera dalam film mampu menguatkan unsur dramatik dengan perasaan yang berbeda-beda. Pergerakan kamera yang sering digunakan dalam film ini adalah *handheld* sebanyak 11 *scene* yang mana dapat meningkatkan unsur dramatik dengan mayoritas tegang (*suspense*). Pergerakan kamera *handheld* bergerak secara bergoyang dan tidak stabil dapat menciptakan gambar yang lebih natural, sehingga dapat memberikan kesan tegang (*suspense*) bagi penonton dan memperkuat dramatisasi adegan pada film.

Kata Kunci: Dramatik; Film Horor; Pergerakan Kamera; Sinematografi

Abstract: The film *Pengabdi Setan 2: Communion* has an important aspect in terms of cinematography, more precisely in camera movement, because if cinematographic elements are combined into one in a series of scenes, they can strengthen the visuals, apart from that, the messages and impressions contained in the film can be conveyed to the audience. This research aims to determine the presence of dramatic elements in camera movement. The research method uses descriptive qualitative with observation and literature study data collection techniques. The research was conducted by observing scenes in the film that include many camera movements and dramatic elements that emerge from the camera movements. Based on the observation results, 217 camera movements were found, data reduction was carried out to select scenes that contained dramatic elements from camera movements, which contained 18 scenes in the form of dramatic elements of horror, tension (*suspense*) and surprise. Data analysis was carried out by observing scenes that had undergone a data reduction process that was adjusted to the theoretical basis of camera movements and dramatic elements. The results of the research show that camera movements in films are able to strengthen dramatic elements with different feelings. The camera movement that is often used in this film is *handheld* in 11 scenes which can increase the dramatic element with the majority of it being tense (*suspense*). The movement of a *handheld* camera moving in a shaky and unstable manner can create a more natural image, so that it can give the impression of tension (*suspense*) for the audience and strengthen the dramatization of scenes in the film.

Keywords: Camera Movement; Cinematography; Dramatic; Horror Film



PENDAHULUAN

Berkembangnya budaya mistis yang kuat dalam kehidupan masyarakat Indonesia menjadi inspirasi bagi para pembuat film horor di Indonesia. Genre horor Seiring berjalannya waktu mengalami perkembangan yang sangat pesat, mulai dari penggunaan teknologi hingga perubahan tema dan narasi. Penciptaan suasana visual yang lebih seram dan mendalam bagi penonton didukung dengan penggunaan teknologi.

Indonesia pada saat ini memiliki produk film horor populer mengangkat cerita mitos yang berkembang didukung dengan penggunaan teknologi sehingga menghasilkan berbagai film horor yang mampu menembus pasar domestik maupun internasional. Film horor *Pengabdi Setan 2: Communion* merupakan lanjutan dari film horor sebelumnya yang sukses rilis pada tahun 2017 yang disutradarai oleh Joko Anwar. Film ini memuat berbagai adegan yang menegangkan dan terdapat *jump scare* yang khas dari film genre horor.

Penggunaan teknik sinematografi yang kompleks diterapkan pada film *Pengabdi Setan 2: Communion*. Sinematografi memiliki beberapa unsur pembangun yang diantaranya adalah komposisi, *angle* kamera, pencahayaan, pergerakan kamera, dan *editing*. Pergerakan kamera merupakan salah satu aspek penting dari sinematografi pada film *Pengabdi Setan 2: Communion*.

Pengambilan gambar dapat dilakukan dengan pergerakan kamera mampu pada suatu objek melalui jarak dekat, jarak jauh, dan dapat berpindah tempat dari objek satu ke objek yang lain sesuai dengan keinginan dan arahan sutradara. Penerapan pergerakan kamera dalam pembuatan film bertujuan untuk menghasilkan gambar yang menarik dan dinamis. Pergerakan kamera juga digunakan untuk memperlihatkan sudut pandang yang berbeda, mengubah fokus perhatian, atau meningkatkan intensitas emosi pada adegan tertentu.

Penerapan pergerakan kamera pada film *Pengabdi Setan 2: Communion* menggunakan banyak variasi. Salah satu teknik kamera yang digunakan di dalam rumah susun yang ruangnya begitu sempit dan berbentuk lorong, penempatan dan penerapan pergerakan kamera yang dilakukan mampu menciptakan suasana menegangkan. Film *Pengabdi Setan 2: Communion* selain mampu meraih penonton yang banyak, hingga 6,3 juta di bioskop, namun mampu mendapatkan berbagai nominasi antara lain : Festival Film Indonesia pada tahun 2022 dan Piala Maya pada tahun 2023.

Penelitian Ghanny Rasyidi Utama, Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2018 yang berjudul “Teknik *Dutch Angle* sebagai Penguat Unsur Dramatik pada film Danur: *I Can See Ghosts*” [1]. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengambilan gambar dengan teknik *Dutch Angle*

dalam film Danur: *I Can See Ghosts* ini muncul di adegan-adegan yang menyeramkan sehingga mampu memperkuat unsur dramatik dengan tingkat kemunculan yang berbeda. Penelitian tersebut dijadikan sebagai landasan dalam cara atau proses penganalisanya yang dibagi menjadi tiga pembabakan untuk mengetahui tingkat kekuatan dramatisasinya.

Penelitian Evi Sabeilla Pangesti, Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2021 yang berjudul “Analisis Penggunaan *Handheld Camera* dalam Meningkatkan Dramatik Pada Film Horor *Found Footage* Berjudul “*Blair Witch*” [2]. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menafsirkan dan memaparkan data terkait fenomena pada objek secara deskriptif. Hasil penelitian dapat mengetahui kesinambungan antara penggunaan kamera *handheld* dengan nilai puncak dramatik suatu adegan yang mengandung unsur dramatik *suspense*, takut, ngeri, seram, dan *surprise*.

Penelitian Zain Arifin Rochmat, Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2018 yang berjudul “Pengambilan Gambar *Handheld* sebagai Pembentuk Ketegangan pada film *Modus Anomali*” [3]. Penelitian tersebut bertujuan untuk menemukan jawaban dari permasalahan terkait ketegangan yang dibentuk melalui pengambilan gambar *handheld* dari film *Modus Anomali*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengambilan gambar secara *handheld* mampu membentuk ketegangan dengan dukungan teknik *camera angle*, *type of shot*, pergerakan kamera, *long take* maupun *canted angle*, sehingga mampu memberikan suatu permasalahan yang memuncak sebagai wujud ketegangan. Penelitian tersebut dapat dijadikan landasan untuk meneliti teknik semua pergerakan kamera yang muncul dan semua unsur dramatik yang muncul pada film menggunakan proses yang sama tiga pembabakan, namun perlu diamati berdasarkan *scene* agar lebih fokus pada setiap adegan.

Jurnal NIRMANA, vol. XX, no. 1, tahun 2020 berjudul “Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film *Sasmita Narendra*” ditulis oleh R. Ramadhan Program Pascasarjana ISI Yogyakarta [4]. Jurnal tersebut membahas proses perwujudan karya yang dilakukan melalui analisis pada tiap *sequence* dengan titik ketegangan yang telah ditentukan untuk mengidentifikasi bagaimana ketegangan tersebut dapat dibangun menggunakan unsur sinematografi, antara lain : komposisi, *angle* kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan.

Jurnal Knowledge, vol. II, no. 3, tahun 2022 berjudul “Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3d Berjudul Tamiya” ditulis oleh Surasa, Sekolah Tinggi Multimedia Yogyakarta [5]. Jurnal tersebut membahas tentang sinematografi tidak hanya tentang *tool* seperti kamera, *crane*, atau lainnya tetapi konsep sinematografi adalah apa yang

sebenarnya ingin diberikan oleh pembuat film yang terdapat beberapa aspek, yakni : komposisi, *light and color*, *movement*, dan *storytelling*.

Jurnal ATRAT, vol. X no. 1, tahun 2022 berjudul “Rangkaian *Close-Up*, Ekspresi Visual Ritual Tiban: Wujud Pengorbanan dalam Film Eksperimental” ditulis oleh G.P. Sadewa, Jogja Istimewa Televisi, Dinas Komunikasi dan Informasi Daerah Istimewa Yogyakarta [6]. Jurnal tersebut membahas mengenai rangkaian *close-up* sebagai gaya penceritaan, yang dapat menimbulkan ketegangan dengan menitikberatkan aspek estetis objek ciptaan. *Close-up* wajah, memprovokasi untuk menunjukkan detail-detail sebelumnya terlewatkan oleh pandangan. Visual dari rangkaian *close-up* bukan sebagai representasi gambar sederhana dari realitas, tetapi menjadi satu kesatuan yang menciptakan atmosfer, mendefinisikan karakter, mengintensifkan situasi, dan mengangkatnya ke status simbol dalam penggunaan pemangungan (*mise en scene*) sebagai alur, hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan makna, emosi, pemikiran ulang, sekaligus menyuguhkan cara pandang baru.

Jurnal IMAJI, vol. XIV, no. 1, tahun 2023 berjudul “Kajian Struktur Visual pada Pascaproduksi Film Eksperimental *Sweet Rahwana* (2017)” ditulis oleh H. Sasongko, ISI Padang Panjang [7]. Jurnal tersebut membahas tentang struktur visual dari penyeleksian juktaposisi *shot* dan editing. Dua *shot* yang tidak berhubungan disatukan dengan tujuan untuk menciptakan makna yang baru. Rangkaian komposisi *shot* dalam film menjadi suatu struktur visual yang khas. Sintagmatik dan paradigmatis merupakan teori yang dipakai dalam menjelaskan struktur visual dalam film eksperimental tersebut.

Jurnal CandraRupa, vol. II, no. 2, tahun 2023 berjudul “Visualisasi Kasih Sayang Ibu dalam Adegan Film Folklore: *A Mother's Love*” ditulis oleh M. Ratnasari, Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta [8]. Jurnal tersebut membahas teknik pengambilan gambar dalam yang menunjukkan dominasi penggunaan ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, dan gerakan kamera pada adegan-adegan dengan unsur sinematik antara lain *long shot* dan *medium long shot*. Sudut pengambilan gambar didominasi *eye level*, Pergerakan gambar didominasi *still*.

Jurnal Cinelook, vol. I, no. 1, tahun 2023 berjudul “*Camera Angle* untuk Memperlihatkan Karakter Protagonis, Antagonis, dan Tritagonis pada Film *Kaliya*” ditulis oleh G.A. Negara, ISI Padang Panjang [9]. Jurnal tersebut membahas teknik pergerakan kamera untuk memvisualisasikan karakter dengan baik dan jelas yang bertujuan untuk mendukung konsep yang dimiliki oleh pemeran. Pergerakan kamera *following camera*, *dolly*, *pedestal*, *panning*, dan *tilt* atau miring berfungsi untuk menciptakan efek dramatis dalam film dan dapat membangkitkan serangkaian emosi yang berbeda-beda.

Jurnal Filosofi, vol. I, no. 1, tahun 2024 berjudul “Penerapan Teknik *Level Angle* untuk Memperkuat Dramatik dalam Penciptaan Film Fiksi *Genius Dari Syurga*” ditulis oleh F.A. Retno, Universitas Potensi Utama [10]. Jurnal tersebut membahas Teknik *level angle* untuk memperkuat aksi sehingga membangun dramatik yang lebih baik dari segi visual. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan *mood* dan reaksi penonton dalam mengikuti alur naratif dalam film.

Jurnal Misterius, vol. 1, no. 1, tahun 2024 berjudul “Analisis Teknik Pengambilan Gambar *One Shot* dalam Memvisualisasikan Perubahan Karakter pada Film *Sabda Kekasih* Sutradara Azhari Zain” ditulis oleh D.P. Mawar, Universitas Potensi Utama [11]. Jurnal tersebut membahas teknik pengambilan gambar *one shot* dalam menampilkan perubahan karakter pada tokoh utama di film.

Jurnal Calaccitra, vol. IV, no. 1, tahun 2024 berjudul “Penerapan Teknik *Camera Movement* pada Film Pendek *Satu Pertemuan* dalam Membangun Suasana Dramatik” ditulis oleh K.D. Paranata, Prodi Produksi Film dan Televisi, ISI Denpasar [12]. Jurnal tersebut membahas mengenai penerapan teknik *camera movement* untuk membangun suasana dramatik yang diharapkan mampu membangun irama dengan nuansa dramatis melalui penekanan emosional penonton pada setiap visualnya.

Jurnal CandraRupa, vol. III, no. 1, tahun 2024 berjudul “Analisis *Mise En Scene* dalam Interaksi Tokoh Yuni dengan Para Tokoh Antagonis pada film *Yuni*” ditulis oleh S.P. Sucitra, Prodi Film dan Televisi ISI Surakarta [13]. Jurnal tersebut membahas tentang pentingnya unsur akting sebagai media para tokoh menyampaikan pesan dari naskah.

Jurnal JKOMDIS, vol. IV, no. 1, tahun 2024 berjudul “Teknik Pengambilan Gambar (*Angle*) dalam Memberikan Makna dan Emosi yang disampaikan pada Film Pendek *Sabda Rindu*” ditulis oleh F.A. Akbar, Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Andhalas [14]. Jurnal tersebut membahas mengenai teknik pengambilan gambar *close up* yang dapat memberikan kesan emosional pemeran supaya penonton dapat terbawa ke dalam emosi pemeran.

Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, vol. X, no. 11, tahun 2024 berjudul “Analisis Sinematografi Menggunakan Teknik *Camera Angle* dan *Type of Shot* pada Sosial Media Mempengaruhi Minat Penonton Terhadap Ekowisata Silowo” ditulis oleh N.C. Herwina Universitas Negeri Malang [15]. Jurnal tersebut membahas mengenai unsur-unsur sinematografi dalam *video reels* Ekowisata Silowo, Instagram @kabupacepatban dengan menggunakan teknik pergerakan kamera dan jenis *shot*.

Jurnal Minfo Polgan, vol. XIII, no. 1, tahun 2024 berjudul “Analisis Teknik Pengambilan *Video Cinematic* dan Proses *Editing* Menggunakan Filmora pada Organisasi Pramuka SMAN 14 Medan” ditulis oleh C. Ramadhani Universitas Battuta [16]. Jurnal tersebut membahas proses pembuatan video di

SMAN 14 Medan dalam kegiatan Pramuka menggunakan medium visual gambar bergerak untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pesan dengan melibatkan penggunaan elemen sinematografi, skenario, akting, pengarahan, *editing*, dan suara untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lengkap.

Jurnal Retorika, vol. I, no. 5, tahun 2024 berjudul “Strategi Penata Kamera dalam Video *Berbagi Cinta* Episode 1 di Kanal YouTube BAZNASTV Tahun 2021” ditulis oleh D. Satriadi Universitas Indonesia Maju [17]. Jurnal tersebut membahas strategi yang digunakan oleh penata kamera dalam produksi sebuah *web series*, untuk mengetahui tahapan proses kerja seorang penata kamera dan membahas teknik sinematografi, diantaranya : *type of shot, angle, camera movement, dan composition*.

Jurnal Imajinasi, vol. II, no. 1, tahun 2025 berjudul “Analisis Teknik *Camera Movement* pada Film *The Big 4* Karya Timo Tjahjanto” ditulis oleh E.F. Saputra, Universitas Potensi Utama [18]. Jurnal tersebut membahas keberhasilan sinematografi dalam *The Big 4* tidak hanya memberikan pengalaman visual yang menarik, tetapi juga memperdalam keterlibatan emosional penonton dengan karakter dan cerita. Peran sinematografi dalam pengembangan narasi dan memberikan wawasan bagi sineas Indonesia dalam meningkatkan kualitas visual dan narasi film.

Kerangka konseptual digunakan sebagai landasan dalam melakukan analisis penelitian pergerakan kamera sebagai penguat unsur dramatik pada film *Pengabdian Setan 2: Communion*. Kata dramatik dalam dunia film digunakan dalam ungkapan “drama rumah tangga” atau “drama cinta segitiga”. Pengertian dramatik dapat disamakan dengan “cerita duka”, dimana ungkapan “dramatisasi” yang dimaksud adalah rekayasa agar sesuatu dinilai menjadi lebih susah. Contohnya, orang menilai cerita tersebut terlalu dilebih-lebihkan agar orang menilai bahwa penyakit anaknya itu lebih gawat dan lebih menyedihkan. Dramatisasi terhadap sesuatu dapat dibuat dengan menjadikannya berada pada situasi yang dramatik [19].

Unsur dramatik dalam film memiliki peranan penting dalam membentuk suasana dramatik dalam film. Unsur dramatik terdiri dari konflik, tegang (*suspense*), *surprise*, dan *curiosity* [19]. Konflik adalah suatu permasalahan yang diciptakan oleh tokoh untuk menghasilkan pertentangan dalam suatu keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik [19]. Penyebab terjadinya konflik, biasanya karena seorang tokoh tidak berhasil meraih keinginannya, sehingga untuk melampiaskan permasalahan tersebut dapat disampaikan kepada tokoh lawannya, atau objek di sekelilingnya. Ketegangan penonton dapat dirasakan apabila mereka merasakan keraguan. Pengertian *suspense* menurut Elizabeth Lutters adalah ketegangan

dimaksud seperti menanti sesuatu kejadian yang akan terjadi, bukan tegang karena hal yang menakutkan [19]. Penonton akan diarahkan untuk merasakan ketegangan menanti resiko yang akan dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi permasalahannya.

Surprise atau terkejut didapati apabila suatu hal terjadi di luar dugaan. Terdapat komponen penting yang mempengaruhi terbentuknya rasa *surprise* adalah unsur “duga”. Komponen duga pada penonton terjadi secara alami, tetapi terdapat faktor lain harus ditetapkan terlebih dahulu, seperti kebiasaan. Pembuatan film supaya *surprise* dapat berhasil, yang dilakukan adalah mengecoh penonton selangkah mungkin karena apabila penonton sudah bisa menebak cerita yang akan terjadi maka *surprise* yang diciptakan gagal [19].

Curiosity merupakan salah satu unsur dramatik dengan rasa keingintahuan atau penasaran penonton terhadap sebuah cerita yang diciptakan. Penyebab timbulnya *curiosity* dengan cara menampilkan sesuatu kejadian aneh yang dapat memancing rasa ingin tahu penonton dan cara lainnya dengan mengulur informasi tentang masalah yang sedang dihadapi sehingga membuat penonton penasaran.

Terdapat kerangka teori lainnya yaitu terkait pergerakan kamera. Kamera di tangan sineas dibebaskan untuk bergerak kemana saja, hal ini karena kamera bergerak dapat mempengaruhi nilai estetik dan kekuatan cerita. Terdapat beberapa pergerakan kamera yang terdiri diantaranya yaitu *handheld, pan, tilt, crab, dolly, arc, dan zoom* [20]. Teknik pergerakan kamera lainnya, yaitu *pan, tilt, roll, tracking shot, crane shot, dan follow shot* [21]. Berdasarkan acuan dari kedua sumber tersebut, maka dapat diklasifikasikan menjadi :

Pan atau yang mempunyai kepanjangan dari *panorama* merupakan pergerakan kamera tetap berada ditempatnya namun bergerak 13 horizontal ke kanan dan kiri atau sebaliknya [21]. Karena dapat menangkap gambar yang luas itulah dinamakan panorama yang berarti pemandangan yang luas, selain itu teknik *pan* yang biasa digunakan untuk mengikuti pergerakan seorang tokoh dan seringkali digunakan dalam pembuatan film horor.

Tilt merupakan pergerakan kamera tetap pada tempatnya dengan gerakan secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Teknik *tilt* biasanya digunakan dalam pembuatan film untuk memperlihatkan suatu objek menjadi lebih tinggi di depan tokoh atau kamera. Pergerakan kamera *tilt* memiliki tujuan dalam penggunaannya, dengan mengangkat atau menurunkan kamera dapat memperlihatkan objek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter atau kamera.

Pergerakan kamera *roll* ini kamera tetap berada pada tempatnya namun bergerak memutar 90 derajat atau hingga objek terbalik dari keadaan semula atau berputar 180 derajat hingga berputar penuh atau 360 derajat. Teknik *roll* ini menyebabkan

gambar menjadi miring hingga posisi gambar terbalik. Pergerakan kamera roll memberikan kesan berputar pada gambar yang dapat menciptakan efek yang tidak stabil dan mimik gerakan dalam adegan tertentu. pada beberapa adegan, pergerakan kamera roll dapat memberikan tampilan yang menarik dan dapat memberikan kesan gerakan yang lebih cepat.

Tracking shot memiliki nama lain *dolly shot* merupakan pergerakan kamera yang terjadi akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan kamera ini dapat bergerak ke segala arah namun masih menyentuh permukaan tanah. Teknik ini menggerakkan kamera beraneka ragam. Pergerakan kamera mendekati dan menjauhi objek dapat menyorot atau memberikan penekanan pada suatu objek tertentu. *Dolly shot* dapat menciptakan suasana tertentu sehingga mempengaruhi emosional bagi penonton.

Teknik *crane shot* adalah pergerakan kamera dengan perubahan kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah atau melayang. *Crane shot* ini pada biasanya menggunakan alat *crane* yang dapat membawa kamera beserta operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun hingga naik beberapa meter. *Crane shot* dapat memberikan kesan sinematik dan dramatik pada film, pengaruh terhadap ketinggian kamera yang berubah dapat meningkatkan ketegangan dan emosi bagi penonton.

Pergerakan kamera dengan teknik *crab* merupakan pergerakan kamera yang horizontal dimana gerakan kamera sejajar dengan subjek dan kamera tegak lurus terhadap aksi yang sedang direkam. Pergerakan kamera ini digunakan pada saat seorang subjek sedang berjalan di trotoar perkotaan, kamera dan *dolly* dipasang di jalan dan didorong di 17 sepanjang jalan dengan kecepatan yang sama dengan subjek saat berjalan di trotoar [20]. Pergerakan kamera *crab* dengan gerakan yang diagonal dapat menciptakan suasana yang gelisah atau tidak stabil pada penonton dalam suatu adegan tertentu.

Pergerakan kamera dengan melakukan *zoom* merupakan kemampuan untuk menciptakan gambar yang tampak lebih dekat dan besar melalui ruang langsung di depan kamera. Operator dapat mengubah panjang fokus lensa dengan memperbesar objek saat pengambilan gambar dan mengarahkan pada suatu objek yang memiliki kedudukan lebih jauh sehingga mendapatkan hasil yang tampak lebih besar di layar. Objek tampak lebih dekat dengan kamera meskipun kamera tidak harus bergerak mendekati objek [20].

Pergerakan kamera *ped* atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *pedestal camera movement* yang berarti salah satu pergerakan kamera dalam dunia film yang bergerak secara vertikal, baik naik atau turun, dengan menggunakan suatu alat yang disebut dengan pedestal. *Pedestal* merupakan alat yang dirancang khusus untuk menurunkan dan mengangkat kamera dengan tegak lurus atau presisi.

Pergerakan kamera *ped* biasanya dapat digunakan untuk mencapai tujuan dalam produksi film salah satunya adalah untuk meningkatkan efek dramatis.

Pergerakan kamera *handheld* dilakukan dengan cara dipegang secara langsung atau tanpa adanya bantuan alat 19 penyangga, yakni *tripod* atau *steadicam*. Pergerakan kamera *handheld* ini dapat dikendalikan oleh operator menggunakan tangan sendiri, sehingga dapat memberikan gambar yang fleksibilitas dan mobilitas yang lebih besar dalam pengambilan gambar. Pergerakan kamera *handheld* digunakan pada saat adegan aksi dan adegan lain dengan drama yang naik secara cepat untuk memberikan kesan panik secara visual, sehingga dapat menciptakan perasaan yang tegang bagi penonton.

Arc merupakan suatu teknik dimana kamera bergerak mengelilingi objek kurang lebih membentuk pola setengah lingkaran sedangkan objek biasanya diam di tempat. Kamera dapat bergerak sepanjang busur lingkaran dengan membentuk 45 derajat, 90 derajat, 135 derajat hingga kamera sampai pada bagian belakang objek dan hanya melihat bagian belakangnya saja atau membentuk 180 derajat [20].

Teori terkait kamera subjektif atau *point of view* (POV) memiliki istilah lain, yaitu kamera subyektif, yang artinya sudut pandang kamera sama persis dengan apa yang dilihat oleh suatu tokoh. POV dapat mempengaruhi bagaimana cara penonton memahami alur cerita dan merasakan emosi yang dihadirkan dalam film. Teknik pengambilan gambar POV dapat digunakan untuk memperlihatkan pandangan dari tokoh atau karakter tertentu dan penonton juga dapat merasakan sensasi yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita filmnya [21].

Struktur bertutur dramatik merupakan suatu penyampaian kisah cerita pada sebuah film antara tokoh protagonis dan tokoh antagonis, yang bertujuan untuk membangun emosi bagi para penonton Struktur tiga babak dalam film mempunyai inti plot pertengkar abadi antara pihak baik dan pihak jahat [21]. Unsur dramatik dalam film dapat disampaikan melalui tiga babak, yaitu: babak 1, babak 2, dan babak 3.

Babak 1 sebagai pembukaan atau *opening*, hal ini membuat penonton tertarik dengan film di awal cerita. Babak ini berisikan tentang rangkaian kegiatan kritis pada sebuah film dimana segala sesuatu dimulai. Tahap ini terdapat penentuan tokoh pelaku utama dan pendukung seperti protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta unsur ruang dan waktu cerita.

Babak 2 menampilkan alur cerita yang sesungguhnya terjadi. Cerita atau permasalahan yang ada pada cerita film tersebut dimulai dari awal hingga akhir. Pada babak ini menampilkan permasalahan yang dialami oleh tokoh protagonis dan bagaimana tokoh tersebut menjalani kehidupan pada saat mendapati masalah.

Babak 3 adalah jawaban dari permasalahan yang dialami tokoh. Pada babak ini disajikan kepastian terkait akhir dari cerita sebagai *happy end* atau *unhappy end*. Babak ini memberikan ruang bagi penonton untuk merasakan kebahagiaan yang disebabkan oleh cerita *happy end*, atau rasa sedih yang disebabkan oleh cerita *unhappy end*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Pengertian metode penelitian kualitatif untuk memperoleh hasil penelitian berupa kalimat deskripsi atau penjabaran terkait penguatan unsur dramatik pada pergerakan kamera film *Pengabdi Setan 2: Communion* meliputi pergerakan kamera yang digunakan pada film tersebut dan unsur dramatik yang terkandung dalam pergerakan kamera tersebut.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer mengacu pada data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya. Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data [22]. Data primer pada penelitian ini adalah film *Pengabdi Setan 2: Communion* tahun 2022 yang tayang mulai tanggal 31 Oktober 2022 di Disney+ Hotstar.

Data sekunder merupakan data tambahan yang diperoleh bukan dari sumbernya langsung. Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen [22]). Data sekunder pada penelitian ini yaitu diperoleh dari mempelajari studi literatur pada buku, jurnal, internet yang berhubungan dengan kajian penelitian yang dilakukan. Data sekunder lainnya berupa video dari akun Youtube Rapi Films dengan judul “*The Making of Pengabdi Setan 2: Communion*”.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap suatu objek untuk mencari data sebanyak-banyaknya. Observasi dalam konteks ilmiah adalah tindakan mengamati dan mencatat fenomena penelitian yang tengah terjadi dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah dengan mempertimbangkan syarat-syarat penelitian ilmiah, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya [22]. Observasi dilakukan dengan menonton film *Pengabdi Setan 2: Communion* secara berulang-ulang di Disney+ Hotstar. Pengamatan dilakukan dengan fokus kepada unsur dramatik pada setiap *scene*.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, artinya sang peneliti menggunakan bahan bacaan dan gambar yang berupa buku, jurnal, tulisan di internet serta hasil penelitian sebelumnya yang telah ada. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mencari informasi dari peneliti atau orang lain,

sehingga peneliti dapat memilah-milah yang dirasa relevan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Babak Pertama

Babak pertama pada film terdapat pergerakan kamera sejumlah 61 *scene*. Bermula dari film dimulai hingga terjadi tragedi kecelakaan lift beserta pengenalan sosok Budiman sebagai utusan dari Heru Kusuma. Pergerakan kamera dari 61 *scene* tersebut terdapat 3 *scene* yang mengandung unsur dramatik, antara lain : *scene* 6, 22, 53. Salah satu *scene* yang memiliki unsur dramatik lebih kuat adalah *scene* 53.

Scene 53 berlokasi di dalam lift sebuah rumah susun yang terdapat sekumpulan penghuni rumah susun yang sedang menggunakan lift. Adegan bermula ketika para penghuni rumah susun dari lantai bawah dan lantai atas antri memasuki lift, di lantai bawah terdapat anak kecil bernama Wina dan ketiga temannya sedang bermain engklek melihat seorang penghuni rumah susun tidak sengaja menjatuhkan uang koin di depan pintu lift dan uang koin itu masuk ke sela-sela bawah lift.

Ketika lift yang berada di atas mengalami macet, Wina dan teman-temannya masuk ke bawah lift untuk mengambil uang koin tersebut, di sisi lain penghuni rumah susun terjebak di dalam lift dan perlahan-lahan lift bergerak turun hingga pada akhirnya Wina yang berada di bawah lift dapat keluar dan teman-temannya tertimpa lift dan meninggal beserta penghuni rumah susun yang terjebak di dalam lift. Terdapat teknik pergerakan *handheld* dari awal hingga akhir *shot* pada *scene* 53.



Gambar 1. Adegan Mengambil Koin di Bawah Lift
(Sumber: Disney Hotstar, *Pengabdi Setan 2: Communion*, 2022, Timecode: 00:39:20-00:39:21)

Pergerakan *tilt up*, *pan left*, dan *pan right* pada Gambar 1. digunakan pada adegan Wina bersama teman-temannya sedang mengambil koin yang terjatuh di bawah lift. Tiga pergerakan ini terjadi secara cepat hanya berdurasi satu detik dan menggunakan pengambilan gambar secara *close up*

(CU) untuk menekankan detail yang dilakukan tokoh.

Hal ini selain menampilkan adegan Wina bersama teman-temannya juga dapat memberi kesan terburu-buru atau dalam unsur dramatik dapat disebut dengan tegang (*suspense*). Penonton merasa tegang memikirkan keselamatan Wina bersama temannya untuk dapat keluar dari bawah lift tersebut atau tidak.

Pergerakan kamera *handheld* dan penggunaan ukuran gambar *medium shot* pada Gambar 2. dapat memperlihatkan secara jelas raut wajah para penghuni rumah susun yang terjebak di dalam lift. *Handheld* digunakan dengan cara kamera bergerak mengikuti pergerakan lift yang mengalami kemacetan ketika sedang beroperasi, sehingga menunjukkan adegan yang berguncang dan tampak kasar atau *shaky*.



Gambar 2. Adegan Terjebak di Lift
(Sumber: Disney Hotstar, *Pengabdian 2: Communion*, 2022, Timecode: 00:39:22-00:39:40)

Penggunaan jenis pergerakan kamera *handheld* ini tentu mempunyai arti bukan karena kesalahan kamera, tetapi dikarenakan pergerakan ini dapat memberikan kesan yang lebih alami dapat menghasilkan ketegangan di saat lift sedang berguncang. Penonton memikirkan bahwa para penghuni rumah susun sebagai subjek mengalami hambatan yang sangat berisiko apakah dapat melewati dari kemacetan lift tersebut atau tidak. Hal ini sesuai dengan teori tegang (*suspense*) dari unsur pembangun unsur dramatik.

Pergerakan kamera pada babak pertama yang terdiri dari *scene* 6, 22, dan 53 dapat disimpulkan jika jenis pergerakan kamera yang mengandung unsur dramatik tidak ada yang paling mendominasi atau setara penggunaannya yang meliputi *dolly in*, *ped up*, *handheld*, *pan right*, dan *pan left*. Unsur dramatik yang paling mendominasi yaitu tegang (*suspense*) yang muncul pada *scene* 6, 22, dan 53.

Babak Kedua

Babak kedua terdapat pergerakan kamera sejumlah 51 *scene*. Bermula dari *establish shot* menampakkan rumah susun dari dalam hingga adegan Rini, Toni, Ari, Darto dikejar oleh sosok misterius dan pocong yang berakhir Rini pingsan karena dipukul oleh sosok misterius. Berdasarkan 51 *scene* tersebut, terdapat pergerakan kamera sebagai penguat unsur dramatik sebanyak 13 *scene*, diantaranya adalah : *scene* 63, 66, 71, 90, 101, 110, 111, 112, 114, 115, 116, 117, 118. Beberapa *scene* tersebut terdapat salah satu yang memiliki unsur dramatik yang kuat yaitu *scene* 71.

Scene 71 berada di lokasi kamar rumah susun keluarga Ari dan Wina. Awal mula *scene* 71 ini terjadi karena kematian Ayah Ari akibat kecelakaan lift sehingga menimbulkan kesedihan bagi keluarga Ari. Pada saat Ari, Ibu Ari, Wina, Bondi, dan Darto duduk di depan jenazah Ayah Wina, tiba-tiba listrik padam yang mengakibatkan suasana menjadi gelap gulita. Hal ini menjadi terhalangnya penglihatan ke seluruh sudut ruangan. Selang beberapa detik dari padamnya listrik tersebut terdengar suara seorang perempuan yang berbicara tidak jelas dari arah pintu kamar rumah susun.

Awalnya suara tersebut diduga mirip suara ibu Ari, namun Wina menjawab bahwa itu bukan suara ibunya dan memberitahu bahwa suara tersebut berasal dari arah pintu dengan tangan menunjuk ke arah pintu asal suara tersebut. Ari berjalan ke arah pintu untuk mencari tahu sosok tersebut, namun ketika Ari sampai keluar dari kamar rumah susun tidak menemui sosok siapa pun.



Gambar 3. Adegan Wina Menunjuk Ke Arah Pintu
(Sumber: Disney Hotstar, *Pengabdian 2: Communion*, 2022, Timecode: 00:54:24-00:54:43)

Gambar 3a. dan 3b. menunjukkan pergerakan kamera yang digunakan pada *scene* 71 ini *pan left* dengan *type of shot long shot* (LS), kamera bergerak dari arah kanan ke kiri. Penggunaan *long shot* (LS), digunakan untuk menampilkan semua tokoh dalam adegan beserta lingkungan di sekitarnya. Pergerakan

kamera pan, digunakan untuk memberitahu penonton tentang sumber suara misterius itu berasal. Pada awalnya mereka semua berkumpul mencari sumber suara kemudian kamera bergerak ke arah kiri untuk menunjukkan pintu. Pergerakan kamera ini sangat lambat sehingga dapat memberikan kesan tegang (*suspense*) karena penonton merasa berdebar-debar menanti kamera yang bergerak secara lambat dapat menampilkan sosok siapa sebenarnya yang berada dari arah kiri menghantui Ari dan lainnya dengan suara misterius.

Pergerakan kamera pada babak kedua yang terdiri dari *scene* 63, 66, 71, 90, 101, 110, 111, 112, 114, 115, 116, 117, dan 118, dapat disimpulkan jika jenis pergerakan kamera yang mengandung unsur dramatik yang paling mendominasi yaitu *handheld*, sedangkan unsur dramatik yang paling mendominasi yaitu tegang (*suspense*) yang muncul pada *scene* 71, 101, 111, 114, 115, 116, 117, dan 118. Hal tersebut terbukti dari pergerakan kamera *handheld* yang bergerak secara bergoyang atau tidak stabil dapat menciptakan gambar yang lebih natural, sehingga dapat memberikan perasaan tegang (*suspense*) bagi penonton dan memperkuat dramatisasi adegan pada film.

Babak Ketiga

Babak ketiga terdapat pergerakan kamera sejumlah 8 *scene*. Bermula dari Rini terbangun di suatu tempat yang terdapat sekumpulan sosok pengabdikan setan sedang mengadakan ritual hingga adegan Batara dan Darminah muncul di suatu kamar rumah susun dan menari berdua. Babak ketiga yang sejumlah 8 *scene* tersebut, pergerakan kamera yang terdapat unsur dramatik sejumlah 2 *scene*, diantaranya yaitu *scene* 119 dan 122. Terdapat salah satu *scene* yang paling menegangkan yaitu *scene* 122.

Scene 122 ini berada di lokasi ruangan sekte pengabdikan setan. *Scene* ini menunjukkan bahwa Rini tengah memuntahkan daun yang diberikan oleh Ian yang membuat Rini tidak sadarkan diri dan berkhayal tentang masa depan yang diimpikan Rini. Rini terbangun dari halusinasinya dan melihat Ian sedang memimpin kelompok misterius untuk mengeksekusi keluarganya. Orang pertama yang dieksekusi mati adalah bapak dengan cara badannya dibentangkan dan masing-masing tangan serta kaki bapak diikat dengan kuda sehingga membentuk huruf x jika dilihat dari atas. Kuda tersebut berjalan ke arah depan dan membuat tubuh bapak menjadi 5 bagian.

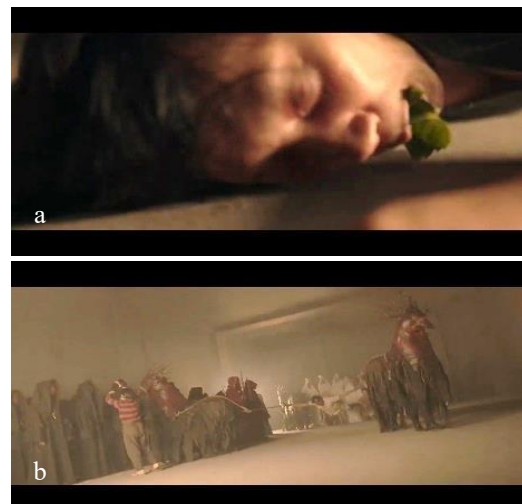
Rini menyaksikan kejadian tersebut dengan sangat sedih, menangis, dan ingin menyelamatkan keluarganya namun tidak berdaya. Setelah itu giliran Toni yang akan dieksekusi mati, pada saat sudah dipersiapkan tiba-tiba Budiman datang untuk menyelamatkan Rini, Bondi dan Toni. Budiman membawa jimat yang telah diberikan oleh temannya pada awal mula film ini. Barang tersebut digunakan untuk menaklukkan sekte pengabdikan setan dan Raminom dan Budiman berhasil melakukan hal itu.

Terdapat teknik pergerakan kamera *handheld* yang dapat bergerak secara *pan left*, *pan right*, dan *follow shot* pada *scene* 122. Ukuran gambar yang digunakan bervariasi mulai dari *medium shot* hingga *long shot* mengikuti gerakan kamera yang begitu cepat.



Gambar 4. Adegan Ritual Pengabdikan Setan
(Sumber: Disney Hotstar, *Pengabdikan Setan 2: Communion*, 2022, Timecode: 01:48:13-01:48:22)

Pergerakan kamera *handheld* digunakan sepanjang *scene* ini, yang mana sangat cocok dalam adegan aksi yang sedang berlangsung seperti peristiwa eksekusi mati pada keluarga Rini.



Gambar 5. Adegan Budiman Menyelamatkan Keluarga Rini
(Sumber: Disney Hotstar, *Pengabdikan Setan 2: Communion*, 2022, Timecode: 01:50:13-01:50:22)

Pergerakan kamera *handheld* yang digunakan dalam *scene* ini dapat meningkatkan kesan tegang (*suspense*) bagi penonton. Seperti halnya dapat menambah kepanikan dan ketegangan dengan guncangan pada gambar yang membuat seolah-olah

penonton ikut serta terlibat dalam peristiwa untuk menyelamatkan keluarga Rini dari sekte pengabdian setan tersebut.

Pergerakan kamera pada babak ketiga yang terdiri dari *scene* 119, dan 122 dapat disimpulkan jika jenis pergerakan kamera yang mengandung unsur dramatik yang paling mendominasi, adalah : *handheld*, sedangkan unsur dramatik yang paling mendominasi yaitu tegang (*suspense*) yang muncul pada *scene* 71, 101, 111, 114, 115, 116, 117, dan 118.

KESIMPULAN

Teknik pergerakan kamera yang digunakan pada film *Pengabdian Setan 2: Communion* ini diantaranya *pan*, *tilt*, *roll*, *track/dolly*, *handheld*, *ped* dan *follow shot*. Penggunaan kamera melalui arah pandang (*Point Of View / POV*) juga digunakan untuk menguatkan dramatisasinya. Hal ini dapat dibuktikan dari total keseluruhan ada 126 *scene* terdapat teknik pergerakan kamera yang mengandung dramatik sebanyak 18 *scene* yang tersebar di antara unsur dramatik berupa tegang (*suspense*), dan *surprise*.

Terdapat beberapa pergerakan kamera yang mengandung unsur dramatik pada film *Pengabdian Setan 2: Communion*, antara lain : pergerakan *pan* terdapat unsur dramatik tegang dan *surprise*. Pergerakan *tilt* terdapat unsur dramatik tegang dan *surprise*. Pergerakan *roll* terdapat unsur dramatik tegang. Pergerakan *tracking shot/dolly shot* terdapat unsur dramatik tegang. Pergerakan *handheld* terdapat unsur dramatik tegang. Pergerakan *ped* terdapat unsur dramatik tegang dan *surprise*. Pergerakan *arc* terdapat unsur dramatik *surprise*. Pergerakan *follow shot* terdapat unsur dramatik tegang. Pergerakan kamera dari keseluruhan film paling banyak muncul yaitu *handheld* dengan unsur dramatisasinya berupa tegang (*suspense*). Hal ini sesuai dengan isi film tersebut yang terdapat penuh adegan aksi dalam proses penyelesaian masalahnya, sehingga *handheld* dapat terbukti menjadi pergerakan paling banyak muncul yang dapat menguatkan dramatisasi ketegangan kepada penonton.

SARAN

Penelitian terkait pergerakan kamera dalam film *Pengabdian setan 2: Communion* memiliki beberapa saran setelah penelitian dan analisis selesai dikerjakan. Masih banyak hal yang dibatasi dalam penelitian film *Pengabdian Setan 2: Communion* ini, diantaranya dari segi *angle* kamera, komposisi gambar maupun dari segi tata cahaya. Peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan penelitian ini dengan melakukan penelitian yang belum dilakukan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. U. Ghanny, *Teknik Dutch Angle sebagai Penguat Unsur Dramatik pada Film Danur: I*

Can See Ghosts, Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2018.

- [2] S. P. Evi, *Analisis Penggunaan Handheld Camera dalam Meningkatkan Dramatik pada Film Horror Found Footage Berjudul "Blair Witch"*, Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021.
- [3] A. R. Zain, *Pengambilan Gambar Handheld sebagai Pembentuk Ketegangan pada film Modus Anomali*, 2018: Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- [4] R. Ramadhan, "Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film Sasmita Narendra," *NIRMANA*, vol. XX, no. 1, 2020.
- [5] Surasa, "Penerapan Sinematografi pada Film Animasi 3D yang berjudul Tamiya," *Knowledge*, vol. II, no. 3, 2022.
- [6] G. Sadewa, "Rangkaian Close-Up, Ekspresi Visual Ritual Tiban: Wujud Pengorbanan dalam Film Eksperimental," *ATRAT*, vol. X, no. 1, 2022.
- [7] H. Sasongko, "Kajian Struktur Visual pada Pascaproduksi Film Eksperimental Sweet Rahwana (2017)," *IMAJI*, vol. XIV, no. 1, 2023.
- [8] M. Ratnasari, "Visualisasi Kasih Sayang Ibu dalam Adegan Film Folklore: A Mother's Love," *CandraruPa*, vol. II, no. 2, 2023.
- [9] G. Negara, "Camera Angle untuk Memperlihatkan Karakter Protagonis, Antagonis, dan Tritagonis pada Film Kaliya," *Cineloook*, vol. I, no. 1, 2023.
- [10] F. Retno, "Penerapan Teknik Level Angle untuk Memperkuat Dramatik dalam Penciptaan Film Fiksi Genius Dari Syurga," *Filosofi*, vol. I, no. 1, 2024.
- [11] D. Mawar, "Analisis Teknik Pengambilan Gambar One Shot dalam Memvisualisasikan Perubahan Karakter pada Film Sabda Kekasih Sutradara Azhari Zain," *Misterius*, vol. I, no. 1, 2024.
- [12] K. Paranata, "Penerapan Teknik Camera Movement pada Film Pendek Satu Pertemuan

dalam Membangun Suasana Dramatik," *Calaccitra*, vol. IV, no. 1, 2024.

- [13] S. Sucitra, "Analisis Mise En Scene dalam Interaksi Tokoh Yuni dengan Para Tokoh Antagonis pada film Yuni," *CandraruPa*, vol. III, no. 1, 2024.
- [14] F. Akbar, "Teknik Pengambilan Gambar (Angle) dalam Memberikan Makna dan Emosi yang disampaikan pada Film Pendek Sabda Rindu," *JKOMDIS*, vol. IV, no. 1, 2024.
- [15] N. Herwina, "Analisis Sinematografi Menggunakan Teknik Camera Angle dan Type of Shot pada Sosial Media Mempengaruhi Minat Penonton Terhadap Ekowisata Silowo," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. X, no. 11, 2024.
- [16] C. Ramadhani, "Analisis Teknik Pengambilan Video Cinematic dan Proses Editing Menggunakan Filmora pada Organisasi Pramuka SMAN 14 Medan," *Minfo Polgan*, vol. XIII, no. 1, 2024.
- [17] D. Satriadi, "Strategi Penata Kamera dalam Video Berbagi Cinta Episode 1 di Kanal YouTube BAZNASTV Tahun 2021," *Retorika*, vol. I, no. 5, 2024.
- [18] E. Saputra, "Analisis Teknik Camera Movement pada Film The Big 4 Karya Timo Tjahjanto," *Imajinasi*, vol. II, no. 1, 2025.
- [19] E. Lutters, Kunci sukses menulis skenario, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- [20] C. J. Bowen, Grammar of The Shot, New York: Routledge., 2018.
- [21] P. Himawan, Memahami Film, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2017 .
- [22] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2022.