



**ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENDUKUNG
TERCIPTANYA *JUMPS CARE* PADA FILM *PENGABDI SETAN***

SKRIPSI PENGKAJIAN

Oleh:

Rizaldi Putra Yasindi

150110401019

**UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM**

2022



**ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENDUKUNG
TERCIPTANYA *JUMPS CARE* PADA FILM *PENGABDI SETAN***

SKRIPSI PENGKAJIAN

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar
Sarjana

**UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM**

2022

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizaldi Putra Yasindi

NIM : 150110401019

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Analisis Teknik Sinematografi Dalam Mendukung Terciptanya *Jumpscare* Pada Film Pengabdian Setan” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada tekanan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 Oktober 2022

Yang Menyatakan

Rizaldi Putra Yasindi

NIM 150110401019

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Kedua Orang tua Saya, Bapak Moh. Yasin dan Ibu Kutziyah yang selalu Mendoakan, dan memberi dukungan moral serta, Semangat kepada saya agar bisa menyelesaikan Skripsi. “Diri Saya Sendiri yang sudah berkomitment untuk menyelesaikan skripsi ”.



MOTTO

“What you give to your own world”

(Sidewalk)

“Hiduplah seakan-akan kamu akan mati hari esok dan belajarlal seolah kamu akan hidup selamanya”

(Mahatma Gandhi)

“The best way to get started is to quit talking and begin doing”

(Walt Disney)

SKRIPSI PENGKAJIAN

**ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM MENDUKUNG
TERCIPTANYA *JUMPS CARE* PADA FILM *PENGABDI SETAN***

Oleh:

Rizaldi Putra yasindi

NIM 150110401019

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Denny Antyo Hartanto, S.Sn, M.Sn.

PENGESAHAN

Skripsi penciptaan berjudul “Analisis Teknik Sinematografi Dalam Mendukung Terciptanya *Jumpscare* Pada Film *Pengabdi Setan*” telah diuji dan disahkan pada:
hari, tanggal :

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn.
NIP 198411122015041001

Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198103022010121004

Penguji I

Penguji II

Fajar Aji S.Sn., M.Sn.
NIP 198612092018031001

Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 198502032014041002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Jember

Prof. Dr. Sukarno, M.Litt
NIP 196211081989021001

RINGKASAN

ANALISIS TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM Mendukung terciptanya *JUMPSCARE* pada film *PENGABDI SETAN*, Rizaldi Putra Yasindi, 150110401019; 2022: 56 Halaman, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Film horor merupakan film yang mengisahkan kejadian-kejadian menakutkan. Film *Pengabdi Setan* adalah salah satu film bergenre *horror-of-the-Demonic* yang disutradarai oleh Joko Anwar. Pada film *Pengabdi Setan* ini banyak menggunakan teknik *jumpscare*. Teknik *jumpscare* merupakan salah satu teknik membuat ketakutan dan keterkejutan dalam film horor. Teknik *jumpscare* merupakan teknik yang digunakan untuk memberi kesan takut dan terkejut pada penonton dengan munculnya gambar atau suara menakutkan secara tiba-tiba untuk mendukung terciptanya *jumpscare* secara efektif dibutuhkan sebuah pola teknis pendukung yang baik. Sebelum *jumpscare* terjadi pada penonton dibangun *suspense* dan melemahkan pertahanan penonton. Penonton dibuat seolah-olah tidak akan terjadi apa-apa dan semuanya sedang dalam kondisi yang aman. Adegan yang mendukung sebelum terjadinya *jumpscare* disebut *set-up*. Seperti halnya pada film *Pengabdi Setan* sebelum *jumpscare* terjadi akan dimulai dari *set-up* dengan teknik kamera seperti *camera movement*, *camera angle*, *type of shot* dan *shot duration* yang disusun untuk membangun ketegangan penonton, hingga penonton terkejut pada saat *jumpscare* terjadi.

Jumpscare terdiri dari *set-up* yang dibangun untuk mendukung terciptanya *jumpscare* yang lebih efektif dan maksimal. Untuk membangun *set-up* pada film *Pengabdi Setan* diawali dengan pergerakan kamera yang tenang dan halus, seperti *still*, *track* dan *handheld*. Dimulai dengan pemain yang sedang berjalan mengamati sekeliling dalam keadaan mencekam. *Shot duration* sering menggunakan *long take* untuk membangun ketegangan penonton dalam *set-up*. Penggunaan kedua teknik ini dapat membuat ketegangan yang dirasakan penonton dapat terjaga dan mengalir mengikuti gerak kamera. Selain itu, penggunaan *handheld* membuat *cameraman*

lebih leluasa untuk memperlihatkan elemen artistik dan ruangan yang menyeramkan di dalam satu *long take*. Setelah itu, sesaat sebelum *jumpscare* ritme pergerakan kamera menjadi lebih cepat untuk mengaburkan fokus penonton dan pertahanan menjadi turun, di situlah saat yang tepat untuk memunculkan *jumpscare*.

Pada bagian *set-up*, penonton diajak untuk mengikuti gerak kamera yang bertujuan untuk ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pemain. Pada film *Pengabdian Setan*, penggunaan *camera angle* sering menggunakan *eye level*. Keuntungan dalam menggunakan *angle* ini, penonton diposisikan setara dengan pemain. Pada film ini juga, penonton dan pemain sama-sama tidak mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Hal ini, dapat membuat rasa tegang dan takut yang dirasakan penonton semakin tinggi. Penggunaan *camera angle* pada film *Pengabdian Setan* tidak hanya menggunakan *eye level* terkadang diselingi oleh *angle* lain seperti *high angle* dan *low angle*. Kedua *angle* tersebut digunakan sesuai dengan adegan yang dibutuhkan. *High angle* digunakan untuk membuat para pemain terlihat inferior, takut, lemah, dan tersudut. Sedangkan, *low angle* digunakan ketika memperlihatkan sosok hantu atau pemain yang muncul untuk menunjukkan posisinya yang lebih kuat. Selain *camera movement* dan *camera angle*, *type of shot* juga memiliki peran dalam mendukung terciptanya *jumpscare*. *Type of shot* yang digunakan pada awal *set-up* banyak menggunakan *type of shot* luas untuk memberikan kesempatan kepada penonton agar dapat mengidentifikasi *setting* yang ada dan suasana yang terjadi di sekitar pemain. Sebelum masuk ke bagian *jumpscare*, *type of shot* yang sering digunakan adalah *close-up* dan *medium close-up*. Namun, ada beberapa *jumpscare* yang pada pertengahan *set-up*nya menggunakan *close-up* dan *big close-up*. Pada titik ini penonton akan mengira *jumpscare* akan muncul, namun setelah *shot* berganti menjadi *long shot* barulah muncul *jumpscare*. Perubahan *type of shot* dapat menjadi pengalihan fokus penonton dan menurunkan pertahanan penonton.

SUMMARY

ANALYSIS OF CINEMATOGRAPHY TECHNIQUES IN SUPPORT OF THE CREATION OF JUMPSCARES IN THE FILM OF PENGABDI SETAN,
Rizaldi Putra Yasindi, 150110401019; 2022: 56 Pages, Television and Film Study Program, Faculty of Humanities, University of Jember.

A horror movie is a movie that tells the story of scary events. Pengabdi Setan movie is one of the horror-of-the-Demonic genre movies directed by Joko Anwar. In this Pengabdi Setan movie, many use the jumpscare technique. The jumpscare technique is one of the techniques to create fear and shock in horror movies. The jumpscare technique is a technique used to give the audience the impression of fear and surprise with the sudden appearance of scary images or sounds to support the creation of jumpscares effectively requires a good supporting technical pattern. Before the jumpscare occurs to the audience, suspension will be built and weaken the audience's defense. The audience will be made as if nothing will happen and everything is in a safe condition. The supportive scene before the occurrence of jumpscares is called a set-up. As in the Pengabdi Setan movies before jumpscare occurs, it will start from a set-up with camera techniques such as camera movement, camera angle, type of shot and shot duration that are arranged in such a way as to build the tension of the audience, until the audience is surprised when the jumpscare occurs.

Jumpscare consists of set-ups that are built in such a way as to support the creation of a more effective and maximum jumpscare. To build a set-up on the movie Pengabdi Setan begins with calm and smooth camera movements, such as stills, tracks and handhelds. It starts with actor dan actress walking around in a tense state. Shot duration often use long takes to build audience tension in set-ups. The use of these two techniques can make the tension felt by the audience can be maintained and flow with the camera's movements. In addition, the use of handhelds makes cameramen more free to show artistic elements and scary rooms in one long take. After that, shortly before the jumpscare the rhythm of the camera movement becomes faster to blur the focus of the audience and the defense becomes down.

That's where the right time to bring up jumpscars.

In the set-up section, the audience is invited to follow the camera movement which aims to feel what the actor and actress feels. In the movie Pengabdian Setan, the use of camera angles often uses eye levels. The advantage in using this angle, the audience is posted on a par with the actor and actress. In this movies, too, the audience and the actor and actress alike don't know what will happen next. This thing can make the sense of tension and fear felt by the audience even higher. The use of camera angles in Pengabdian Setan movie does not only use eye levels sometimes interspersed with other angles such as high angles and low angles. The two angles are used according to the required scene. High angles are used to make the actor and actresses look inferior, scared, weak, and cornered. Meanwhile, low angles are used when showing ghosts or actor and actress who appear to show their stronger position. In addition to camera movement and camera angles, type of shot also has a role in supporting the creation of jumpscars. The type of shot used at the beginning of the set-up uses a wide type of shot to give the audience the opportunity to identify the setting and the atmosphere that occurs around the actor and actress. Before entering the jumpscare section, the types of shots that are often used are close-ups and medium close-ups. However, there are some jumpscars that in the middle of the set-up use close-ups and big close-ups. At this point, the audience will think that jumpscars will appear, but after the shot changes to a long shot, jumpscars appear. A change in the type of shot can be a diversion of the audience's focus and lower the audience's defense.

PRAKATA

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang sampai saat ini masih memberikan rahmat, karunia. dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pengkajian yang berjudul “Analisis Teknik Sinematografi Dalam Mendukung Terciptanya *Jumpscare* Pada Film Pengabdian Setan”. Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Penyusunan skripsi penciptaan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M. Eng selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Sukarno, M. Litt selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, dosen pembimbing akademik serta selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritik untuk menjadikan skripsi penciptaan ini lebih baik;
4. Fajar Aji, S.Sn, M.Sn, Selaku penguji utama yang telah meluangkan waktu, pikiran serta perhatiannya untuk membimbing penyusunan skripsi penciptaan dari awal hingga selesai;
5. Denny Antyo Hartanto, S.Sn, M,Sn selaku pembimbing anggota yang sudah memberi banyak masukan sehingga penyusunan skripsi penciptaan ini dapat terselesaikan;
6. Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku penguji anggota, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritik untuk menjadikan skripsi penciptaan ini lebih baik;
7. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater yang menjadi tempat menuntut ilmu

8. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film yang telah mendidik dan berbagi pengetahuan serta wawasan kepada penulis;
9. Staf Akademik Fakultas Ilmu Budaya yang telah memberikan pelayanan selama masa kuliah hingga penyusunan Tugas Akhir;
10. Kedua orang tua tercinta, Bapak Moh. Yasin dan Ibu Kutziyah, Kakak perempuan saya Fariza Putri Yasinta, Adik Laki-Laki Faizal Firmansyah Putra Yasindi, beserta sanak saudara yang telah mendoakan dan memberikan dukungan selama ini;
11. Teman dan sahabat terbaik, Muhammad Thareq Aziz, Nofita Anggraini, Nadila Dwi Putranti, Sabrina Elhatsa, Alif Fuad Widjaja, Fifi, dan patner terbaik saya Amanda Shilfi Anggraeni yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu dan menjadi teman diskusi menyelesaikan skripsi pengkajian ini;
12. Sahabat-sahabat terbaik Kopi Joni, Daniel Agus Suryanto, Widi Santoso, Alfiand Rizky R, Ainun Khamdan, Nur Laila Dicha Aningtyas, Faradina Dwi Nofitasari, yang telah mau untuk memberi tempat bercerita;
13. Keluarga besar Program Studi Televisi dan Film khususnya angkatan 2015 serta seluruh teman-teman yang selalu mendukung dan memberi semangat;
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya untuk perkembangan Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Jember, 28,Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN.....	viii
SUMMARY.....	x
PRAKATA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	1
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Masalah.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1. Bagi Penulis.....	4
2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	4
3. Bagi Pembaca.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
1.5 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	5
2.1 Kerangka teori.....	6
2.2.1 Film Horor.....	6
2.2.2 Teknik <i>Jumpscare</i>	8
2.2.3 Sinematografi.....	9
2.2.4 <i>Camera Movement</i>	9
2.2.5 <i>Camera Angle</i>	10
2.2.6 <i>Camera Movement</i>	11
2.2.7 <i>Shot duration</i>	12
2.2 Kerangka Pemikiran.....	14
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Waktu, Subjek, dan Objek Penelitian.....	15
3.3 Sumber Data.....	16
3.3.1 Sumber Data Primer.....	16

3.3.2	Sumber Data Sekunder.....	17
3.4	Teknik Pengumpulan Data	17
3.4.1	Observasi.....	17
3.4.2	Studi Pustaka.....	18
3.5	Teknik Analisis Data	18
3.5.1	Reduksi data	18
3.5.2	Sajian data	19
BAB 4	PEMBAHASAN	21
4.1	Sajian Data Analisis	21
4.2	Identifikasi dan Analisis	22
4.2.1	<i>Jumpscare</i> kesatu	22
4.2.2	<i>Jumpscare</i> Kedua	24
4.2.3	<i>Jumpscare</i> Ketiga.....	27
4.2.4	<i>Jumpscare</i> Keempat	29
4.2.5	<i>Jumpscare</i> Kelima.....	32
4.2.6	<i>Jumpscare</i> Keenam	34
4.2.7	<i>Jumpscare</i> Ketujuh.....	37
4.2.8	<i>Jumpscare</i> Kedelapan	39
4.2.9	<i>Jumpscare</i> Kesembilan	42
4.2.10	<i>Jumpscare</i> kesepuluh	44
4.2.11	<i>Jumpscare</i> kesebelas	46
4.2.12	<i>Jumpscare</i> keduabelas.....	49
BAB 5	PENUTUP	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	19
Tabel 4. 1 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	22
Tabel 4. 2 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	25
Tabel 4. 3 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	27
Tabel 4. 4 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	30
Tabel 4. 5 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	32
Tabel 4. 6 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	34
Tabel 4. 7 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	37
Tabel 4. 8 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	39
Tabel 4. 9 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	42
Tabel 4. 10 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	44
Tabel 4. 11 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	47
Tabel 4. 12 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya <i>jumpscare</i> pada film <i>Pengabdi Setan (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi)</i>	49

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang sangat digemari masyarakat, hal ini karena film dapat dinikmati secara audio maupun visual. Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuknya yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif merupakan bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film.

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas, (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas bersama unsur-unsur dan waktu adalah elemen-elemen pokok pembentuk naratif. Sedangkan unsur sinematik lebih ke aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera (Pratista, 2008: 1-2).

Film horor menurut Darmawan (2008), adalah film yang dirancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor dari para penontonnya. Dalam plot-plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat yang terkadang semua itu berasal dari dunia supranatural, memasuki dunia keseharian manusia. Film horor memiliki teknik khusus yang digunakan untuk memberi kejutan yang berupa rasa takut.

Pada pembuatan film horor terdapat teknik yang sering digunakan yaitu teknik *jumpscare*. Sejak tahun 1980-an, *jumpscare* lazim disebut sebagai salah satu bagian dasar dari sebuah film horor. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengejutkan penonton. *Jumpscare* identik dengan perubahan gambar, efek maupun suara secara tiba-tiba seperti *backsound* yang perlahan mengecil, perpindahan

gambar secara cepat atau pelan.

Jumpscare memiliki beberapa tahapan. Pertama, karakter ditunjukkan pada situasi di mana bahaya akan terjadi, seperti suara yang tiba-tiba muncul. Kedua, karakter dalam film mendapatkan penjelasan rasional atas gangguan yang terjadi dan mengira semua hal terasa baik-baik saja, sehingga pertahanan penonton menurun. Ketiga, ketakutan yang sebenarnya muncul dan biasanya diikuti dengan suara atau *sound effect* yang memekakan telinga (Fahima, 2019: 2).

Secara umum penelitian ini akan membahas seberapa pengaruh teknik sinematografi *type of shot, camera angle, camera movement, dan shot duration* digunakan pada adegan *jumpscare* di film *Pengabdi Setan*.

Penelitian ini menggunakan objek film *Pengabdi Setan*. *Pengabdi Setan* adalah film horor supranatural Indonesia tahun 2017 yang disutradarai oleh Joko Anwar. Film ini mengisahkan tentang salah satu keluarga Rini yang terikat dengan perjanjian setan. Mengungkapkan perjalanan Rini untuk membongkar misteri kematian ibunya. Berlatar belakang tahun 1981, film ini menceritakan Rini yang tinggal di rumah tua milik neneknya Rahma Saidah, bersama ibunya Mawarni Suwono, ayahnya Bahri Suwono, dan ketiga adik laki lakinya, Toni, Bondi, dan Ian. Ibu mereka menderita sakit selama 3 tahun tanpa tahu penyebabnya dan membutuhkan banyak uang untuk biaya pengobatan, Ibu hanya bisa berbaring di tempat tidur, dan menggunakan lonceng ketika membutuhkan bantuan. Dengan masalah finansial keluarga mereka yang kehabisan uang untuk pengobatan sang Ibu, upaya keluarga mereka untuk membuat sang Ibu sembuh dari sakitnya gagal setelah Rini menemukan sang Ibu jatuh di lantai kamarnya dan menghembuskan nafas terakhirnya.

Kematian Ibu ternyata menjadi awal teror yang dialami oleh keluarga Rini yang didatangi oleh sosok yang menyerupai mendiang ibunya. Nenek ditemukan meninggal oleh Bondi, tenggelam di sumur. Di kamar nenek Rini menemukan surat yang ditujukan kepada Budiman. Rini pergi menemui Budiman untuk mencari tahu misteri kematian ibunya. Budiman bercerita bahwa nenek Rini dulu tidak menyetujui pernikahan orang tua Rini karena Ibu dari Rini. Mawarni adalah seorang seniman dan tidak bisa mempunyai anak. Karena itu Mawarni, dikatakan

memiliki perjanjian dengan setan, dan mengikuti sebuah sekte demi mendapatkan keturunan.

Pada film *Pengabdi Setan*, sutradara menggunakan teknik sinematografi yang mampu membangun rasa takut dan terkejut kepada penonton. Beberapa adegan menggunakan *handheld*, dan *camera movement* yang bergerak dengan cepat yang memberikan rasa takut dan tegang terhadap penonton. Pergerakan kamera pada film ini memberi pengaruh juga terhadap keberhasilan *jumpscare* di setiap adegan.

Melihat banyaknya deretan film dengan genre horor, peneliti memilih film *Pengabdi Setan* sebagai film yang akan di analisis. Penulis memilih film *Pengabdi Setan* karena salah satu film horor Indonesia yang banyak menggunakan teknik sinematografi yang dikemas apik untuk mendapatkan *jumpscare*.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana teknik sinematografi dalam mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* ?

1.3 Tujuan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa pengaruhkah sinematografi terhadap mendukung terciptanya *jumpscare* di beberapa adegan film horor *Pengabdi Setan* dengan menggunakan teknik *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang telah diperoleh saat kuliah.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang khususnya berkaitan dengan Teori Sinemetografi.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi kepada pembaca mengenai cara menganalisis sebuah adegan film dengan menggunakan teknik sinematografi.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian yang ada sebelumnya untuk bahan perbandingan, mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Peneliti juga menggali informasi dari buku maupun jurnal melalui internet dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Skripsi Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Adin Fahima Zulfa, mahasiswa Progam Studi Televisi dan Film, Institut Seni Yogyakarta berjudul “*Camera Movement, Camera Angle, dan Shot Size, Dalam Membangun Jumpscare Film The Conjuring 2*” pada tahun 2019. Penelitian ini membahas tentang peranan sinematografi untuk mendukung terciptanya *jumpscare* khususnya pada *camera movement, camera angle* dan *shot size*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian kualitatif deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paparan analisis deskriptif sebagai upaya mendeskripsikan data yang diperoleh dalam bentuk kata-kata dan bahasa untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara detail dan melalui proses analisa yang pada akhirnya akan membentuk sebuah kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pola *camera movement, camera angle, dan shot size* dalam membangun *jumpscare* dalam film horor *The Conjuring 2*. Persamaan penelitin ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang kajian sinematografi dalam pendukung terciptanya *jumpscare*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah objek yang diteliti, dimana objek penelitian Adin adalah Film *Conjuring 2* sedangkan objek penulis adalah *Pengabdi Setan*.

Penelitian terdahulu selanjutnya Penelitian kedua adalah jurnal Ilmu Komunikasi yang berjudul “Pengaruh Teknik “*Jumpscare*” Pada Film Horor *The Conjuring 1* Terhadap Psikologis Penonton Remaja Tengah dan Akhir di Pekanbaru” oleh Sartika, Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Politik

(STISIP), Persada Bunda pada tahun 2020 Volume 6 no 1. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh teknik *jumpscare* pada film *The Conjuring 1* terhadap psikologis penonton remaja tengah dan akhir. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja kategori tengah dan akhir di kota Pekanbaru yang terdiri dari remaja dengan rentang usia antara 15-22 tahun. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan kuesioner kepada responden. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas teknik *jumpscare* dalam film. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah fokus penelitian. Pada penelitian ini berfokus pada pengaruh psikologis penonton, yang mana penelitian ini menggunakan tolak ukur data responden dalam penarikan kesimpulan akhir. Sedangkan penulis menganalisa *jumpscare* menggunakan teknik sinematografi yang memiliki hasil akhir deskriptif kualitatif.

2.2 Kerangka teori

2.2.1 Film Horor

Film horor merupakan salah satu *genre* utama dalam film. Menurut Baksin (2013) film horor Indonesia cenderung mengangkat dari adat, ritual, tradisi yang menampilkan keadaan yang nyata dialami oleh masyarakat setempat. Ketidakmasukakalan yang ditampilkan film-film horor membuat ketegangan, kejijikan dan kerisauan yang merupakan situasi atau rasa yang berada dalam masyarakat. Dalam alur cerita film horor, terdapat kejadian, terdapatnya kekuatan aneh, atau karakter jahat yang muncul, dan kejadian yang berasal dari dunia supernatural yang memasuki kehidupan dunia sehari-hari di Indonesia. (Noerfajrian, 2019: 10)

Seorang kritikus film Amerika, Charles Derry (dalam Rusdiarti: 2010) dalam bukunya *Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film* (1977:9) membagi genre horor dalam tiga subgenre, yaitu *Horror-of-personality* (horor psikologis), *horror-of-Armageddon* (horor bencana), dan *horrof-of-the-demonic* (horor hantu). Horor jenis pertama adalah *Horror-of-personality* atau horor psikologis, yang tidak menjadikan tokoh-tokoh mitos seperti vampir, iblis, dan monster sebagai tokoh utamanya. Horor jenis ini, menampilkan tokoh-tokoh

manusia biasa yang tampak normal, tapi di akhir film mereka memperlihatkan sisi “iblis” atau “monster”. Biasanya mereka adalah individu-individu yang “sakit jiwa” atau terasing secara sosial.

Horror-of-the-Armageddon atau horor bencana adalah jenis film horor yang mengangkat ketakutan *latern* manusia pada akhir dunia, atau hari kiamat. Di dalam film horor bencana ini kehancuran dunia bisa disebabkan oleh banyak faktor, seperti peristiwa alam (tabrakan meteor, tsunami, atau ledakan gunung merapi), serangan makhluk asing, serangan binatang, atau kombinasi semua faktor. (Derry, 2009: 58).

Horror-of-the-Demonic atau horor hantu yang paling dikenal dalam dunia perfilman horor. Film horor jenis ini menawarkan tema tentang dunia (manusia) yang menderita ketakutan karena kekuatan setan menguasai dunia dan mengancam kehidupan umat manusia. Kekuatan setan itu dapat berupa penampakan sosok spiritual seperti sosok hantu, penyihir jahat, iblis, setan, dan sebagainya.

Objek Film yang diteliti penulis adalah Film Horor *Pengabdian Setan* yang berlatar belakang tahun 1981. Film ini mengisahkan tentang salah satu keluarga Rini yang terikat dengan perjanjian setan. Mengungkapkan perjalanan Rini untuk membongkar misteri kematian Ibunya. Berlatar belakang tahun 1981, film ini menceritakan Rini yang tinggal di rumah tua milik neneknya Rahma Saidah, bersama Ibunya Mawarni Suwono, ayahnya Bahri Suwono, dan ketiga adik laki lakinya, Toni, Bondi, dan Ian. Ibu mereka menderita sakit selama 3 tahun tanpa tahu penyebabnya dan membutuhkan banyak uang untuk biaya pengobatan, Ibu hanya bisa berbaring di tempat tidur, dan menggunakan lonceng ketika membutuhkan bantuan. Dengan masalah finansial keluarga mereka yang kehabisan uang untuk pengobatan sang Ibu, upaya keluarga mereka untuk membuat sang Ibu sembuh dari sakitnya gagal setelah Rini menemukan sang Ibu menemukan sang Ibu jatuh di lantai kamarnya dan menghembuskan nafas terakhirnya

Kematian Ibu ternyata menjadi awal teror yang dialami oleh keluarga Rini yang didatangi oleh sosok yang menyerupai mending Ibunya. Nenek ditemukan meninggal oleh Bondi, tenggelam di sumur. Film ini menarik untuk dianalisis karena banyak ditemui teknik *jumpscare* pada setiap adegannya. Selain itu, pada film ini banyak menggunakan teknik sinematografi yang mampu memberikan rasa

takut dan tegang pada penonton.

2.2.2 Teknik *Jumpscare*

Jumpscare merupakan sebuah teknik yang sering digunakan dalam film horor, permainan video, internet *screamers*, yang bertujuan membuat takut penonton dengan cara mengagetkannya melalui perubahan gambar maupun kejadian secara mendadak, biasanya juga terjadi bersama dengan suara menyeramkan dan mengagetkan. *Jumpscare* merupakan sebuah kejadian atau momen yang cepat dalam *shot* yang mengejutkan penonton dan karakternya. Contohnya bisa berupa makhluk yang menyerang dari tempat yang tidak terduga atau orang gila yang menerobos jendela untuk mengambil korban (Draven, 2013: 52).

Sejak tahun 1980-an, *jumpscare* lazim disebut sebagai salah satu bagian dasar dari sebuah film horor. *Jumpscare* akan mengejutkan penonton dengan muncul di titik dalam film dimana lajur suara hening dan penonton tidak mengharapkan apapun yang tidak mereka inginkan terjadi, atau hasil yang mendadak dari ketegangan yang panjang. *Jumpscare* membuat penonton terkejut dengan kemunculan sesuatu secara tiba-tiba saat *soundtrack* pada film ataupun suara sedang tenang, dan penonton tidak menduga akan adanya sesuatu yang akan muncul. *Jumpscare* biasanya bekerja paling baik ketika *soundtrack* mulai senyap dan penonton dibuat merasa bahwa tidak ada yang akan terjadi, tetapi segera terjadi dan membuat mereka melompat dari tempat duduk mereka (Draven, 2013: 52).

Jumpscare memiliki beberapa tahapan diantaranya: Pertama, karakter ditunjukkan situasi di mana bahaya akan terjadi, misalnya sebuah suara yang tiba-tiba muncul. Kedua, karakter dalam film mendapatkan penjelasan rasional atas gangguan yang terjadi, dan mengira semua hal terasa baik-baik saja, sehingga pertahanan penonton menurun. Ketiga, ketakutan yang sebenarnya muncul dan biasanya diikuti dengan suara atau *sound effect* yang membuat penonton terkejut. (Fahima, 2019: 2).

2.2.3 Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya, seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gambar gerak, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera (Pratista 2008: 89).

2.2.4 Camera Movement

Menurut Pratista (2008: 104), adapun dimensi jarak kamera terhadap objek atau *type of shot* dapat dikelompokkan menjadi tujuh, sebagai berikut.

1. *Extreme Long Shot*

Extreme long shot merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

2. *Long Shot*

Pada jarak *long shot*, tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long Shot* sering kali digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.

3. *Medium Long Shot*

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.

4. *Medium Shot*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

5. *Medium Close-up*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak *medium close-up*.

6. *Close-up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang detail. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim.

7. *Extreme Close-up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih detail bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah objek.

2.2.5 *Camera Angle*

Camera angle atau sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap objek yang berada dalam *frame*. Menurut Mascelli (1987:54), secara umum sudut kamera dibagi menjadi tiga, yakni:

1. *High Angle*

High angle adalah segala macam *shot* yang diambil dengan mengarahkan kamera ke bawah untuk menangkap subjek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek kecil, maka *shot* itu sudah dalam *high angle*.

2. *Eye Level*

Eye level yaitu pengambilan gambar objek sejajar dengan lensa kamera. Kamera diposisikan untuk mengamati objek, tindakan, atau peristiwa dari ketinggian yang sama sebagai mana objek ada atau di mana aksi terjadi, atau disebut sebagai *angle* yang netral.

3. *Low Angle*

Low angle adalah setiap *shot* dimana kamera diarahkan ke atas untuk menangkap objek. *Low angle* harus digunakan kalau perlu untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek, menempatkan pemain atau objek-objek berlatar belakang langit, dan mengintensifkan dampak dramatik.

2.2.6 *Camera Movement*

Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. *Camera movement* juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama. Pergerakan kamera, secara teknis sebenarnya memiliki jumlah variasi yang tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yakni:

1. *Pan*

Pan merupakan singkatan dari *panorama*. Istilah panorama dengan posisi kamera statis.

2. *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara *vertical* (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan objek tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera).

3. *Tracking*

Tracking atau *dolly* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *horizontal*. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni, maju (*track forward*), mundur (*track backward*), melingkar, menyamping (*track left/right*) dan sering kali menggunakan rel atau *track*. *Tracking* dapat dilakukan dengan menggunakan truk atau mobil.

4. *Crane*

Crane adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara *vertical*, *horizontal*, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah (melayang). *Crane* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane* umumnya menghasilkan efek *high angle* dan sering digunakan untuk menggambarkan situasi *landscape* luas seperti kawasan kota, bangunan, dan area taman.

5. *Handheld Camera*

Handheld camera adalah pergerakan kamera yang kini tren dikalangan sineas karena pergerakan ini membangun kesan *real* (nyata) layaknya film dokumenter. Seperti layaknya sineas dokumenter, kamera dibawa atau dijinjing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*. Gaya *handheld camera* memiliki ciri khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memberi kesan nyata (realistik). Teknik *handheld camera* lazimnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan objek yang diambil. Teknik ini juga sering dikombinasikan dengan teknik kamera subjektif.

2.2.7 *Shot duration*

Menurut Pratista (2008: 117) *Shot duration* atau durasi gambar dibagi menjadi dua, yakni:

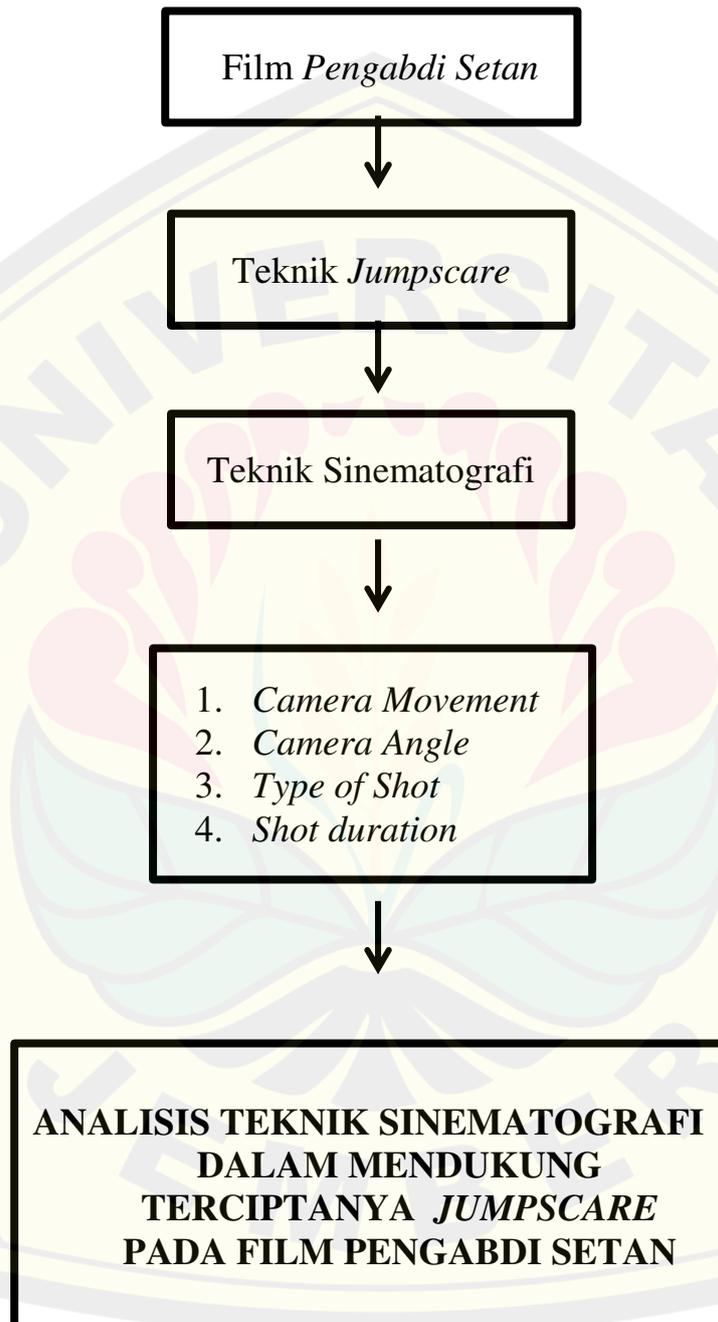
1. Durasi *Shot* dan Durasi Cerita

Durasi sebuah gambar memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*nya. Pada bahasan kecepatan gerak gambar kita juga telah mengetahui bahwa sineas mampu mengatur durasi *shot*nya menjadi lebih lambat maupun menjadi lebih cepat dari sesungguhnya. Dengan teknik *slow motion*, sebuah peristiwa dapat berlangsung lebih lama dari peristiwa sebenarnya. Sementara menggunakan teknik *fast motion*, sebuah peristiwa dapat lebih cepat dari peristiwa sesungguhnya.

2. *Long take*

Pada awal perkembangan sinema, satu *shot* umumnya berdurasi pendek, hanya sekitar beberapa detik saja. Dalam perkembangannya, beberapa sineas mulai bereksperimen dengan durasi *shot* yang lebih panjang dari durasi rata-rata. Teknik ini disebut dengan *long take*. Teknik *long take* umumnya juga dikombinasikan dengan teknik pergerakan kamera. Secara teknis, sebuah *shot* yang berdurasi lebih dari *shot* rata-rata (9-10 detik) disebut *long take*. Pada era modern teknik *long take* lebih digunakan secara variatif sesuai tuntutan naratif maupun estetik.

2.3 Kerangka Pemikiran



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir
(sumber: Rizaldi Putra Yasindi)

BAB 3 METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan untuk mencari keberuntungan atau untuk lebih membenarkan kebenaran (Moleong, 2014: 49). Penelitian dalam pelaksanaannya memiliki tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Mulai dari mengumpulkan data, mengamati, hingga melakukan analisis terhadap data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata dan gambar bukan angka. Hal itu disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti (Moleong, 2014: 11). Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena dalam penelitian ini data yang dihasilkan berupa data deskriptif yang diperoleh dari sebuah film *Pengabdi Setan* dan materi sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare*. Penelitian pada film *Pengabdi Setan* bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana teknik sinematografi *camera movement*, *camera angle*, *type of shot*, dan *shot duration* dalam mendukung terciptanya *jumpscare*.

3.2 Waktu, Subjek, dan Objek Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti dalam mengerjakan penelitian ini adalah tahun 2022. Waktu yang digunakan dimulai dari persiapan, penentuan objek, penentuan materi hingga penyelesaian .

Subjek penelitian yang digunakan adalah teknik sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan*, yang dikaji melalui teknik sinematografi, yaitu *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration*. Beberapa adegan menggunakan *handheld* , dan *camera movement* yang bergerak dengan cepat yang memberikan rasa takut dan tegang terhadap penonton. Objek penelitian adalah film *Pengabdi Setan* karya Joko Anwar. Film ini mengisahkan tentang salah satu keluarga Rini yang terikat dengan perjanjian setan. Mengungkapkan perjalanan Rini untuk membongkar misteri kematian ibunya. Berlatar belakang tahun 1981, film ini menceritakan Rini yang tinggal di rumah tua

milik neneknya Rahma Saidah, bersama Ibunya yakni Mawarni Suwono, ayahnya Bahri Suwono, dan ketiga adik laki lakinya, Toni, Bondi, dan Ian. Ibu mereka menderita sakit selama 3 tahun tanpa tahu penyebabnya dan membutuhkan banyak uang untuk biaya pengobatan. Ibu hanya bisa berbaring di tempat tidur dan menggunakan lonceng ketika membutuhkan bantuan. Dengan masalah finansial keluarga mereka yang kehabisan uang untuk pengobatan sang Ibu, upaya keluarga mereka untuk membuat sang Ibu sembuh dari sakitnya gagal setelah Rini menemukan sang Ibu jatuh di lantai kamarnya dan menghembuskan nafas terakhirnya. Melihat banyaknya deretan film dengan genre horor, peneliti memilih film *Pengabdi Setan* sebagai film yang dianalisis. Penulis memilih film *Pengabdi Setan* karena salah satu film horor indonesia yang banyak menggunakan teknik sinematografi yang efektif untuk mendukung terciptanya *jumpscare*.

3.3 Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Sumber data dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.3.1 Sumber Data Primer

Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio, pengambilan foto dan film. Pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan berperan serta merupakan hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar dan bertanya (Moleong, 2014: 111). Data primer dalam penelitian ini adalah film *Pengabdi Setan* yang dapat diakses pada platform *DISNEY+ HOTSTAR*. Peneliti melakukan pengamatan langsung dengan cara melihat film *Pengabdi Setan* dan menganalisis teknik sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* dengan mencatat dan merekam tampilan adegan yang mengandung teknik *jumpscare* dalam tahap pengumpulan data.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Dilihat dari sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber data arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi (Moleong, 2004: 113). Sumber data sekunder yang digunakan penulis berupa buku yang berkaitan dengan teori, jurnal beserta catatan pribadi dan beberapa *website*. Buku utama yang menjadi referensi peneliti adalah buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista dan buku *Genre Film Making (A Visual Guide to Shots and Style For Genre Films)* Karya Danny Draven. Serta beberapa jurnal ilmiah tentang teknik *jumpscare* dan teknik sinematografi.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat digunakan sebagai penentuan hasil sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan teliti dan cermat. Ada beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

3.4.1 Observasi

Observasi dapat diklarifikasikan menjadi dua, yaitu pengamatan berperan serta dan tidak berperan serta. Pengamatan berperan serta adalah pengamatan dengan melakukan dua peranan, yaitu menjadi pengamat dan ikut serta berperan dalam kelompok yang diamati, sedangkan pengamatan tidak berperan serta adalah pengamatan yang dilakukan secara independen dan tidak termasuk dalam kelompok yang diamati (Moleong, 2004:176). Dalam penelitian menggunakan teknik observasi tidak berperan serta. Peneliti hanya sebagai pengamat, tidak akan mempengaruhi pada sasaran yang diamati.

Observasi dalam penelitian ini adalah dengan cara menonton film *Pengabdian Setan* secara berulang-ulang agar memahami isi cerita dalam film. Observasi juga dilakukan dengan mengamati setiap adegan yang mengandung teknik *jumpscare* dan mencatat di menit berapa saja adegan *jumpscare* terjadi. Hal tersebut dilakukan agar memudahkan peneliti dalam menganalisis bagaimana teknik sinematografi, yaitu *camera movement, camera angle, type*

of shot, dan *shot durations* dalam mendukung terciptanya *jumpscare* di setiap adegan yang mengandung teknik *jumpscare*.

3.4.2 Studi Pustaka

Sumber berupa buku dan majalah ilmiah juga termasuk kategori ini. Buku disertai atau tesis, biasanya tersimpan dipergustakaan, buku terbitan pemerintah, majalah-majalah ilmiah seperti jurnal tempat menerbitkan penemuan-penemuan hasil penelitian (Moleong, 2014: 115). Tujuan utama melakukan studi pustaka untuk menemukan variabel-variabel yang diteliti, melakukan sintesa dan memperoleh perpektif baru, membedakan hal yang dilakukan dan menentukan hal-hal yang perlu dilakukan, dan menentukan makna dan menghubungkan antar variabel.

Penelitian ini menggunakan beberapa buku, penelitian sebelumnya, beberapa jurnal serta catatan pribadi penulis. Buku utama yang menjadi referensi peneliti adalah buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista dan buku *Genre Film Making (A Visual Guide to Shots and Style For Genre Films)* Karya Danny Draven. Serta beberapa jurnal ilmiah tentang teknik *jumpscare* dan teknik sinematografi.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Reduksi data

Reduksi data adalah bagian dari analisis yang bertujuan memfokuskan data agar narasi sajian data dan simpulan dari unit masalah yang dikaji dalam penelitian dapat dilakukan. Setiap adegan yang mengandung teknik *jumpscare* akan menjadi data untuk dicatat dan diamati kemudian dianalisa bagaimana teknik sinematografi, yaitu *camera movement*, *camera angle*, *type of shot*, dan *shot duration* dalam mendukung terciptanya *jumpscare*. File gambar hasil *screen-capture* pada tahap pengumpulan data jumlahnya akan lebih banyak ketika sebelum mengalami reduksi data. Reduksi data pada penelitian ini digunakan sebagai upaya untuk menyeleksi data yang diperoleh, sehingga tidak keluar dari fokus masalah.

3.5.2 Sajian data

Penyajian data dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil peneliti dalam menganalisa pada film *Pengabdi Setan*. Peneliti menggunakan potongan-potongan gambar hasil *screen-capture* dari film *Pengabdi Setan* yang mengandung teknik *jumpscare*. Gambar yang disajikan dan dianalisa tidak hanya teknik *jumpscare*, *set-up* juga disajikan dan dianalisa karena *set-up* berperan penting dan tahapan untuk menciptakan *jumpscare*. Kemudian data disajikan dalam bentuk tabel. Berikut adalah contoh tabel sajian data yang peneliti gunakan.

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>track (track forward)</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>close-up</i> Short durations: <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>set-up 3</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>low angle</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>
4		Keterangan: <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>pan right</i> Camera angle: <i>eye level high angle</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>short take</i>

Tabel 3. 1 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Deskripsi tabel di atas diuraikan setiap adegannya dan dianalisa menggunakan teori sinematografi bagaimana dalam mendukung terciptanya *jumpscare*. Gambar setiap *shot* diuraikan secara rinci terutama pada bagian

penjelasan tentang teknik sinemografi, yaitu *camera movement*, *camera angle*, *type of shot*, dan *shot duration* apa saja yang digunakan setiap adegannya yang mendukung dalam terciptanya *jumpscare*.



BAB 4 PEMBAHASAN

4.1 Sajian Data Analisis

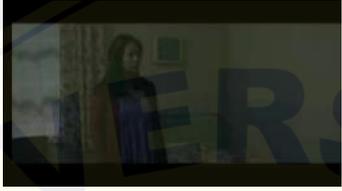
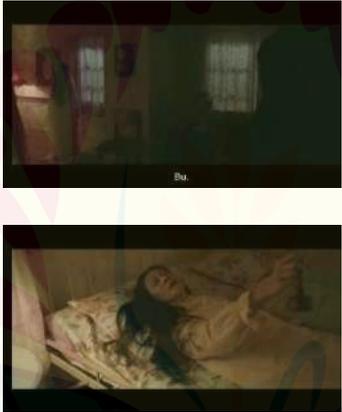
Penelitian ini menggunakan film *Pengabdi Setan* sebagai objek karena film ini banyak mengandung *jumpscare*. *Jumpscare* yang ada dalam film *Pengabdi Setan* tidak hanya mengandalkan suara yang mengagetkan, namun teknik sinematografi dalam film ini mampu membangun ketegangan. Secara keseluruhan penelitian ini menganalisa bagaimana teknis sinematografi bisa mendukung terciptanya *jumpscare*. Teknis kamera yang digunakan peneliti dalam film ini meliputi *camera movement*, *camera angle*, *type of shot*, dan *shot duration*. Untuk mengetahui konstruksi *jumpscare* agar lebih detail, *jumpscare* dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *set-up* dan *jumpscare*. *Set-up* adalah merupakan keadaan tenang yang terjadi sesaat sebelum *jumpscare* muncul. Sedangkan *jumpscare* merupakan bagian dimana penonton terkejut oleh gambar dan suara yang muncul secara tiba-tiba ketika sesaat sebelumnya tenang.

Dalam film *Pengabdi setan* terdapat 12 *jumpscare*. Semua *jumpscare* yang ada dalam film *Pengabdi Setan* akan diteliti satu persatu melalui tabel yang memperlihatkan pembagian antara *set-up* dan *jumpscare* untuk dibedah per-*shot*. Pada setiap gambar analisis bagaimana *camera movement*, *type of shot*, *camera angle*, dan *shot duration* yang digunakan dalam mendukung terciptanya *jumpscare*. Hasil yang diperoleh peneliti nantinya menunjukkan interpretasi terhadap alasan mengapa *camera movement*, *type of shot*, *camera angle*, dan *shot duration* yang digunakan dalam film *Pengabdi Setan* dapat membangun ketegangan dan mendukung terciptanya *jumpscare*.

Tabel analisis dibagi pada setiap *jumpscare*-nya. Total akan ada 12 tabel analisis *jumpscare*. Untuk pembagian kelompok *shot set-up* dan *jumpscare* dibuat menjadi 1 tabel. Dalam tabel diperlihatkan *camera movement*, *type of shot*, *camera angle*, dan *shot duration* seperti apa yang digunakan setiap *shot*-nya. Dalam tabel ini juga dapat diketahui berapa *shot* yang digunakan dalam *set-up* dan *jumpscare*. Serta berapa jumlah jenis *camera movement*, *type of shot*, *camera angle*, dan *shot duration*.

4.2 Identifikasi dan Analisis

4.2.1 *Jumpscare* kesatu

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up</i> Camera movement: <i>handheld</i> dan <i>pan</i> Camera angle: <i>eye level</i> dan <i>low angle</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up</i> Camera movement: <i>handheld</i> dan <i>pan</i> Camera angle: <i>eye level</i> dan <i>high angle</i> Type of shot: <i>long shot</i> dan <i>medium shot</i> Short durations: <i>long take</i>
3		Keterangan: <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>close-up</i> Shot duration: <i>short take</i>

Tabel 4. 1 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Jumpscare pertama muncul pada menit ke 15:40 dan dimulai dari *set-up* menit 14:10. Pada *scene* ini Rini mendengar suara lonceng dari kamar Ibu. Rini segera bangun dari ranjang tidurnya dan menuju ke kamar Ibu untuk memastikan keadaan Ibu yang sedang meminta pertolongan melalui bunyi lonceng Ibu.

Set-up 1 pada adegan ini dibangun mulai dari Rini terbangun dari tidurnya karena mendengar suara lonceng dari kamar Ibu. Rini berjalan perlahan menuju kamar Ibu dan melihat suasana sekitar di dalam rumah yang membuat penonton merasakan tegang dengan dan masuk ke dalam film. . *Handheld* digunakan dalam *shot* pertama. Pada *shot* ini *handheld* dikombinasikan dengan *pan* agar kamera bergerak secara leluasa untuk memperlihatkan seluruh suasana keadaan rumah yang sepi pada saat malam hari. Penggunaan teknik ini membuat gambar seakan keadaan tegang dan mencekam. *Eye level* digunakan pada saat Rini bangun dari kasur untuk menuju ke kamar Ibu. Penggunaan *eye level* pada *shot* ini bertujuan seakan mewakili mata penonton yang dituntun untuk melihat suasana rumah. *Medium shot* digunakan untuk memperlihatkan bahwa Rini yang sedang melihat situasi rumahnya dan pergi menuju kamar Ibu. *Shot* ini juga menunjukkan bahwa Rini sedang sendirian dan membuat penonton seakan ikut merasakan ketegangan yang diciptakan. *Low angle* digunakan pada saat Rini menaiki tangga menuju kamar Ibu. *Long take* pada adegan ini bertujuan menggiring secara perlahan agar penonton untuk dibangun rasa tegang dengan situasi rumah Rini pada saat malam hari.

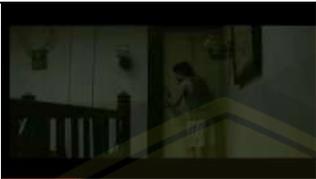
Set-up 2 terjadi ketika Rini membuka pintu kamar Ibu dan masuk ke dalam kamar Ibu. Rini melihat sosok Ibu sedang berdiri di depan jendela kamar. Kemudian Rini mendekat secara perlahan kearah Ibu, ketika Rini tepat ada di belakang Ibu bunyi lonceng terdengar dari kasur Ibu dan terlihat Ibu ada di atas kasur sedang panik dan melotot kearah jendela kamar. Hal ini membuat penonton terjebak dalam *set-up* yang dibangun dan membuat penonton terkejut dengan adegan selanjutnya. Pada adegan ini menggunakan *handheld* yang mengikuti pergerakan Rini yang berjalan menuju kearah Ibu yang sedang berdiri di depan jendela. Penggunaan teknik ini memiliki kesan dramatisasi saat mendekat berjalan ke arah Ibu dan menambah kesan tegang. *Pan left* digunakan pada saat Rini melihat kerah Ibu yang ternyata ada diatas kasur sambil membunyikan lonceng. *Eye level* digunakan seakan mewakili mata penonton dan dituntun secara perlahan dengan keadaan yang tenang

seakan tidak terjadi apa-apa. *High angle* digunakan pada saat kamera mengarah pada Ibu yang sedang terbaring sambil membunhyikan lonceng ditangannya. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan bahwa Ibu sedang dalam tekanan dan takut. Pada *shot* pertama menggunakan *long shot* yang sedang memperlihatkan Ibu yang sedang berdiri di depan jendela seakan tidak terjadi apa-apa. *Medium shot* digunakan pada saat kamera mengarah pada Ibu untuk memperlihatkan gestur Ibu yang sedang ketakutan. Pada adegan ini menggunakan *long take*. Untuk membangun rasa tegang dan kecemasan penonton pada adegan ini secara perlahan *set-up* menggunakan *long take*.

Jumpscare pada adegan ini tercipta ketika Rini terkejut melihat sosok Ibu sedang terbaring di atas kasur dan ternyata sosok yang ada di depan jendela adalah sosok hantu yang menyerupai sosok Ibu. *Jumpscare* berhasil tercipta karena didukung dengan teknik sinematografi yang dibangun mulai dari *set-up* pertama. *Still* digunakan setelah pergerakan kamera *pan* dari *set-up* 2. Pada adegan ini *jumpscare* muncul ketika Rini mengetahui bahwa sosok yang berdiri didepan jendela ternyata bukan Ibunya. Penggunaan *still* disini bertujuan agar mata penonton fokus pada *shot* tersebut dan terkejut. *Eye level* digunakan agar mata penonton seakan melihat secara langsung sosok yang berada pada gambar tersebut. *Close-up* bertujuan untuk memperlihatkan secara detail bahwa sosok yang berdiri di depan jendela kamar ternyata bukan Ibu, melainkan sosok hantu yang menyerupai Ibu. Pada *jumpscare* ini *short take* digunakan untuk memperlihatkan secara sekilas sosok yang menyerupai Ibu, dan akan membuat penonton terkejut.

4.2.2 *Jumpscare* Kedua

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up</i> 1 Camera movement: <i>track</i> (<i>track forward</i>) Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>

2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>close-up</i> Short durations: <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>set-up 3</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>low angle</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>
4		Keterangan: <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>pan right</i> Camera angle: <i>eye level high angle</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>short take</i>

Tabel 4. 2 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdian Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Set-up pada *jumpscare* kedua dimulai dari menit ke 26:00 dan berakhir pada *jumpscare* di menit ke 27:23. *Scene* ini berawal dari Toni yang sedang radio di dalam kamarnya, lalu tiba-tiba mendengar suara lonceng milik ibunya dari mendengarkan kamar Ibu. Toni segera menuju kamar Ibu untuk memastikan situasi di dalam kamar. Pada adegan ini menggunakan teknik *camera movement track* lebih tepatnya *track forward* yang berjalan secara halus mengambil gambar ekspresi Toni saat mendengarkan suara radio dan terdengar bunyi lonceng dari kamar Ibu. *Eye level* digunakan untuk memberi rasa nyaman kepada penonton agar terjebak dalam *set-up* yang dibangun pada adegan ini. *Long shot* digunakan untuk memperlihatkan bahwa Toni sedang sendirian mendengarkan radio dalam kamarnya yang gelap. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk memberi rasa nyaman yang seakan tidak terjadi apa-apa pada adegan ini.

Set-up 2 menunjukkan ketegangan Toni saat mendengar suara lonceng dari kamar Ibu. Ketegangan Toni diperlihatkan dengan *type of shot close up* yang bertujuan untuk penonton ikut merasakan ketegangan yang dirasakan oleh Toni. *Still* digunakan pada adegan ini agar penonton fokus pada ekspresi

Toni yang merasakan tegang saat mendengar bunyi lonceng dari kamar Ibu. *Eye level* digunakan untuk menjaga kondisi mental penonton tetap pada posisi seakan akan tidak terjadi apa-apa. Pemilihan *close-up* pada *shot* ini bertujuan untuk menggiring penonton untuk fokus pada perubahan ekspresi Toni yang berubah tegang saat mendengar bunyi lonceng secara tiba-tiba dari kamar Ibu. Pada adegan ini menggunakan *short take* karena hanya ingin memperlihatkan ekspresi Toni secara singkat.

Pada *set-up* 3, Toni berjalan perlahan menuju ke kamar Ibu. Pada adegan ini Toni yang sebelumnya tegang karena mendengar suara lonceng dari kamar Ibu, Toni memberanikan diri untuk menuju ke kamar Ibu untuk mencari sumber suara lonceng dari kamar Ibu dan melihat apa yang sedang terjadi didalam kamar Ibu. *Still* digunakan pada *shot* ini agar penonton terfokus pada saat Toni berjalan perlahan menuju arah pintu kamar Ibu yang terdengar bunyi lonceng dari dalam kamar Ibu. *Low angle* pada *shot* ini digunakan untuk menunjukkan bahwa Toni yang memberanikan diri untuk memastikan apa yang terjadi di dalam kamar Ibu yang terdengar bunyi lonceng. *Long shot* digunakan untuk menambah kesan mencekam saat memperlihatkan Toni berjalan sendiri secara perlahan menuju kamar Ibu. Pada *set-up* ini *long take* digunakan agar mampu menggiring penonton untuk merasakan ketegangan saat Toni hendak membuka pintu kamar Ibu

Jumpscare pada *scene* ini, terjadi ketika Toni membuka pintu kamar Ibu dan melihat lonceng Ibu yang melayang sekaligus berbunyi. *Jumpscare* tercipta diukung dengan *camera movement* yang bergerak cepat ketika Toni membuka pintu kamar Ibu dan melihat lonceng yang melayang di sebelah kasur Ibu. Pada *shot jumpscare camera movement* yang digunakan adalah *pan right* yang bergerak cepat mengarah pada lonceng yang bunyi dan melayang di sebelah kasur kamar Ibu. Pergerakan dilakukan dengan sangat cepat mempunyai tujuan agar *jumpscare* diciptakan dengan cepat yang membuat penonton terkejut dengan adegan yang sedang terjadi. *Eye level* digunakan pada saat kamera mengarah pada Toni yang baru saja membuka pintu kamar Ibu. *Shot* ini membuat mata penonton merasa tenang sebelum terjadinya

jumpscare. Penggunaan *high angle* ketika kamera melakukan *pan right* ke arah lonceng yang melayang di sebelah kasur Ibu dan lonceng jatuh ke lantai secara tiba-tiba. *Medium shot* digunakan agar pengambilan gambar seimbang ketika memperlihatkan Toni yang membuka pintu dengan kamera yang memperlihatkan lonceng yang melayang dan tiba-tiba terjatuh ke lantai. *Short take* digunakan untuk menciptakan *jumpscare* agar penonton terkejut dengan gambar yang disajikan dengan pergerakan kamera yang cepat.

4.2.3 *Jumpscare* Ketiga

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>track (track forward)</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>medium shot</i> dan <i>close-up</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>close-up</i> Short durations: <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>short take</i>

Tabel 4. 3 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdian Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Jumpscare ketiga memperlihatkan Bondi sedang bermain kamera mainan yang menampilkan gambar-gambar pemandangan. Setelah menggeser beberapa gambar tiba-tiba Bondi melihat foto sosok yang menyerupai mending Ibunya dari kamera mainan tersebut. *Jumpscare* ketiga ini hanya memiliki 2 *shot* dalam 1 *set-up*.

Shot yang pertama memperlihatkan bondi yang sedang memainkan kamera mainan. *Set-up* pada adegan ini akan menjebak penonton seakan tidak terjadi apa apa ketika Bondi sedang melihat foto-foto pemandangan yang ada di didalam mainan kamera Bondi. *Camera movement* menggunakan *track forward* secara perlahan dan halus pada *scene* Bondi sedang memainkan kamera mainan yang menampilkan gambar-gambar *landscape*. *Eye level* digunakan untuk memberi rasa nyaman kepada penonton agar terjebak dalam *set-up* yang dibangun pada adegan ini. Penonton digiring dengan perlahan seakan tidak terjadi apa-apa pada *shot* selanjutnya. *Shot* ini menggunakan *medium shot* yang di kombinasikan dengan *camera movement track forward* yang kemudian menjadi *type of shot close-up* secara perlahan. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk memberi rasa nyaman yang seakan tidak terjadi apa apa pada adegan ini.

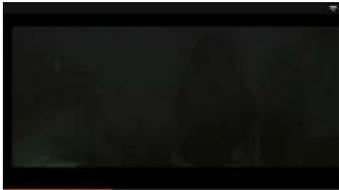
Shot yang kedua adalah gambar-gambar yang ditampilkan dari kamera mainan. *Jumpscare* yang terjadi pada adegan ini tercipta ketika gambar sosok yang menyerupai Ibu tiba-tiba muncul. *Still* digunakan untuk menampilkan gambar-gambar yang ada dalam kamera mainan yang sedang dimainkan oleh Bondi. *Eye level* digunakan untuk menjaga kondisi mental penonton tetap fokus dengan gambar yang ditampilkan dalam kamera mainan Bondi. *Long shot* digunakan dalam memperlihatkan gambar *landscape* yang ditampilkan dalam kamera mainan. *Short take* digunakan dalam menampilkan gambar *landscape* dalam kamera mainan Bondi, yang ditampilkan secara bergantian dengan *shot* Bondi yang sedang fokus melihat gambar-gambar yang ditampilkan dalam kamera mainan.

Pada *shot jumpscare camera movement* menggunakan *still* yang

menampilkan gambar sosok menyerupai mending Ibu yang muncul secara tiba-tiba dari kamera mainan Bondi. *Eyel evel* digunakan bertujuan untuk seakan kamera menjadi mata bondi yang sedang fokus melihat gambar sosok menyerupai Ibu yang tiba-tiba muncul dari kamera mainan Bondi. *Long shot* digunakan untuk memperlihatkan sosok yang menyerupai Ibu secara keseluruhan dari ujung kepala sampai ujung kaki. Dengan *shot* ini penonton akan terkejut dengan sosok yang tiba-tiba muncul. *Short take* digunakan untuk menciptakan *jumpscare* agar penonton terkejut dengan gambar yang menampilkan sosok menyerupai Ibu muncul secara tiba-tiba.

4.2.4 *Jumpscare* Keempat

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>handheld</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>close-up</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>close-up</i> Short durations: <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>set-up 3</i> Camera movement: <i>handheld</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>long take</i>

4		<p>Keterangan : <i>jumpscare</i> <i>Camera movement: handheld dan pan right</i> <i>Camera angle: eye level</i> <i>Type of shot: medium shot</i> <i>Shot duration: long take</i></p>
---	---	---

Tabel 4. 4 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdian Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Jumpscare keempat *set-up* dimulai dari menit ke 32:01. Pada saat *set-up* 1, Toni sedang mendengarkan radio di dalam kamarnya yang secara tiba-tiba frekuensi radio berubah dengan sendirinya. Frekuensi berhenti dan radio tersebut mulai memutar lagu milik Ibunya. Pada adegan memperlihatkan Toni yang sedang bingung ketika frekuensi radio berubah dengan sendirinya yang bertujuan untuk membangun ketegangan penonton. *Handheld* digunakan bertujuan untuk menambah kesan dramatisasi pada saat memperlihatkan wajah Toni yang tegang saat mendengar suara radio yang berubah dengan sendirinya. *Eye level* digunakan untuk memberi rasa nyaman kepada penonton agar terjebak dalam *set-up* yang dibangun pada adegan ini. *Close-up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah Toni yang tegang pada saat mendengar suara radio yang berubah dengan sendirinya. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk menggiring penonton secara perlahan untuk masuk ke tahap *set-up* selanjutnya.

Set-up 2 melanjutkan dari *set-up* 1. Pada *set-up* 2 fokus memperlihatkan frekuensi radio yang berubah dengan sendirinya dengan menggunakan *camera angle eye level* untuk memberikan kesan kedekatan antara penonton dengan apa yang dilihat oleh Toni. *Still* digunakan pada adegan ini agar penonton fokus pada perubahan frekuensi radio yang berganti dengan sendirinya. *Eye level* digunakan untuk mewakili mata penonton yang seakan dibawa masuk ke dalam bagian film. Pemilihan *close-up* pada *shot* ini bertujuan untuk memperlihatkan frekuensi radio yang berubah dengan sendirinya. Pada adegan ini menggunakan *short take* karena hanya ingin memperlihatkan perubahan frekuensi radio yang berubah dengan sendirinya.

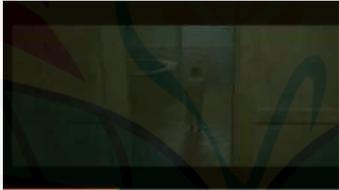
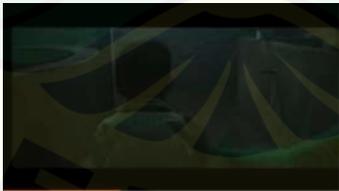
Set-up 3 memperlihatkan ekspresi saat Toni mendengar suara Ibu secara

tiba tiba. *Type of shot* yang digunakan *medium shot* yang bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi Toni yang tegang dan memperlihatkan suasana kamar Toni yang sepi. Pada adegan ini penonton akan digiring untuk ikut merasakan ketegangan secara perlahan. Pada adegan ini menggunakan *camera movement handheld* ketika memperlihatkan Toni sedang mendengarkan radio yang secara tiba-tiba mendengarkan suara Ibu yang memanggil Toni. *Shot* ini bertujuan untuk menambah dramatisasi dan efek ketegangan yang dibangun dalam *set-up* sebelum *jumpscare* ini. Pada *shot* ini menggunakan *eye level* yang membuat penonton nyaman dengan gambar yang ditampilkan dan keadaan ini akan menurunkan pertahanan penonton. *Medium shot* digunakan pada adegan ini karena cukup luas untuk menurunkan pertahanan penonton sehingga tidak menduga dengan adegan *jumpscare* yang akan muncul pada adegan selanjutnya. *Long take* bertujuan untuk menahan emosi penonton yang sudah dibangun dari *set-up* pertama hingga terciptanya adegan *jumpscare*.

Jumpscare pada adegan ini masih sama dengan *shot* pada *set-up* 3. Adegan *jumpscare* dimulai dari *set-up* yang membangun suasana tegang dari *set-up* 3. Ketika Toni mendengarkan radio yang tiba-tiba ada suara Ibu yang memanggil Toni. *Jumpscare* pada adegan ini terjadi sangat cepat ketika muncul sosok hantu Ibu secara tiba-tiba disebelah kasur Toni setelah Toni mendengar suara Ibu “sisir rambut Ibu Toni”. Pada *shot* ini masih menggunakan *shot* yang sama dengan *shot set-up* sebelumnya. *Camera movement* menggunakan *handheld* pada saat Toni mendengar suara Ibu yang memanggil dan kemudian menggunakan *camera movement pan right* dengan cepat, mengarah pada sosok menyerupai mendiang Ibu yang secara tiba-tiba muncul di sebelah kasur Toni. Pada adegan *jumpscare* ini ,*eye level* digunakan agar mata penonton sejajar dengan apa yang dilihat Toni dan memiliki kedekatan secara realistis dengan Toni. Penggunaan *medium shot* pada *jumpscare* kali ini untuk memperlihatkan sosok yang menyerupai Ibu secara tidak jelas dan *shot* ini untuk membuat ekspresi Toni terlihat jelas pada saat terkejut dengan sosok yang menyerupai mendiang Ibu muncul secara

tiba-tiba disebelah kasur Toni. *Shot duration* yang digunakan pada adegan ini adalah *long take*. *Shot* ini dimulai dari *set-up* 3 yang membangun ketegangan penonton secara perlahan dan mampu membuat penonton terkejut pada saat *jumpscare* terjadi.

4.2.5 *Jumpscare* Kelima

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up</i> 1 <i>Camera movement</i> : <i>handheld</i> , <i>pan right</i> dan <i>pan left</i> <i>Camera angle</i> : <i>eye level</i> <i>Type of shot</i> : <i>long shot</i> <i>Shot duration</i> : <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up</i> 2 <i>Camera movement</i> : <i>track right</i> <i>Camera angle</i> : <i>eye level</i> <i>Type of shot</i> : <i>medium close-up</i> <i>Short durations</i> : <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>set-up</i> 3 <i>Camera movement</i> : <i>handheld</i> <i>Camera angle</i> : <i>Point of View (POV)</i> <i>Type of shot</i> : <i>long shot</i> <i>Shot duration</i> : <i>long take</i>
4		Keterangan : <i>jumpscare</i> <i>Camera movement</i> : <i>handheld</i> <i>Camera angle</i> : <i>eye level</i> <i>Type of shot</i> : <i>close-up</i> <i>Shot duration</i> : <i>long take</i>

Tabel 4. 5 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdian Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Jumpscare kelima dimulai dari *set-up* 1, pada menit ke 34:40 yang memperlihatkan Ian pergi ke kamar mandi sendiri. *Type of shot* yang digunakan pada *scene* ini adalah *long shot* dengan *camera movement* *handheld* yang dikombinasikan dengan *pan right* dan *left*. Pengambilan

gambar dengan teknik ini bertujuan untuk memperlihatkan keadaan kamar mandi yang sepi agar penonton ikut merasakan situasi yang terjadi pada adegan. *Camera angle* yang digunakan adalah *eye level* dengan *shot duration long take*.

Set-up 2 Track right digunakan bertujuan untuk memperlihatkan sisi dimensi lorong dari arah belakang Ian yang terasa sangat sepi dan mencekam. *Eye level* digunakan untuk mewakili mata penonton yang seakan dibawa masuk ke dalam bagian film untuk melihat situasi lorong yang berada di belakang Ian. Pemilihan *medium close-up* pada *shot* ini bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi Ian yang terlihat tenang yang akan menjebak penonton bahwa tidak akan terjadi apa-apa pada adegan selanjutnya. Pada adegan ini menggunakan *short take* untuk memperlihatkan ekspresi Ian dan situasi dibelakang Ian.

Set-up 3 menggunakan *camera movement handheld* yang dikombinasikan dengan *Point of View (POV)*. Pada adegan ini penonton akan di bawa ke dalam film dengan teknik yang diterapkan. Pada adegan ini menggunakan *camera movement handheld* dengan kombinasi *camera angle POV*. Untuk memberi kesan dramatisasi ketika kamera berjalan secara perlahan menuju arah Ian yang sedang buang air kecil. Pada *shot* ini menggunakan *Point of View (POV)* untuk menciptakan dramatisasi dan menambah ketegangan kepada penonton. Kamera menjadi *POV* dari sosok yang mendekati Ian secara perlahan dari arah belakang Ian. *Long shot* digunakan untuk memperlihatkan situasi dan keadaan Ian yang sedang buang air kecil. *Long take* bertujuan untuk menggiring penonton untuk ikut merasakan tegang pada saat kamera berjalan perlahan menuju arah Ian yang sedang buang air kecil.

Jumpscare terjadi setelah *set-up 3*, karena *shot* yang digunakan pada *jumpscare* masih sama dengan *shot* yang diterapkan pada *set-up 3*. Kamera berjalan secara perlahan menuju ke arah Ian dengan menggunakan *camera movement handheld* dan *camera angle Poin of View (POV)*. Secara tiba-tiba tangan Bondi menepuk bahu Ian. *Shot duration* yang digunakan untuk

terciptanya *jumpscare* ini menggunakan *long take* dan type of shot long shot ketika kamera berjalan secara perlahan ke arah Ian, kemudian close-up ketika Bondi menepuk bahu Ian.

4.2.6 *Jumpscare* Keenam

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>track left</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>track forward</i> Camera angle: <i>low angle</i> Type of shot: <i>long shot</i> Short durations: <i>long take</i>
3		Keterangan: <i>set-up 3</i> Camera movement: <i>track backward</i> Camera angle: <i>low angle</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>short take</i>
4		Keterangan : <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>track backward</i> Camera angle: <i>low angle</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>long take</i>

Tabel 4. 6 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdian Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Pada adegan ini Ian dan Bondi kembali menuju kamarnya dan Ian terhenti di depan lorong. Ian terlihat sangat ketakutan saat menuju ke arah lorong. *Set-up 1* dimulai pada menit ke 36:00. Pada adegan ini memperlihatkan Ian dan Bondi yang kembali kemarnya setelah dari kamar mandi pada saat tengah malam. Pada adegan ini juga memperlihatkan Ian

yang tiba tiba berhenti didepan lorong menuju kamarnya. Ian merasa takut saat melihat foto Ibu yang ada di ujung lorong. *track left* digunakan pada *shot set-up* pertama dengan tujuan memperlihatkan situasi ketika Bondi berjalan keluar dari kamar mandi dan melihat Ian yang sedang berdiam di depan lorong menuju kamar mereka. *Eye level* pada *shot* ini memberikan penonton sebagai orang ketiga untuk melihat situasi di sekitar Ian dan Bondi. Pada *shot* ini penonton dan pemain memiliki sejajar yang sama tinggi. *Long shot* digunakan untuk memperlihatkan situasi yang terjadi dengan sudut *angle* cukup yang luas. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk menggiring penonton secara perlahan untuk masuk ke tahap *set-up* selanjutnya.

Set-up 2 memperlihatkan Ian dan Bondi berjalan perlahan di dalam lorong menuju foto Ibu yang ada di ujung lorong dengan Bondi yang membawa kain putih. Ketika ada di depan foto Ibu di ujung lorong Bondi melempar kain putih ke arah depan foto Ibu dan tampak sosok besar yang terselimuti dengan kain putih yang dilemparkan oleh Bondi. Pada *set-up* kedua menggunakan *track forward* yang mengikuti pergerakan dari Ian dan Bondi yang berjalan perlahan menuju lukisan diujung lorong sebelah kamar mereka. *Track forwrad* bergerak maju dengan perlahan dan halus untuk menggiring rasa tegang penonton yang melihat Ian dan Bondi berjalan di lorong. *Low angle* pada adegan ini mempunyai tujuan untuk memperlihatkan Bondi yang memberanikan diri berjalan menuju lukisan Ibu dengan membawa kain putih dan dilempar ke arah depan lukisan Ibu. *Long shot* pada adegan ini memperlihatkan Ian dan Bondi yang berjalan di lorong yang mengarah ke foto Ibu. Dengan *long shot* ini Ian dan Bondi terlihat sangat terhimpit dengan keadaan lorong yang terlihat sempit dan panjang. Hal ini mampu membuat penonton untuk merasakan ketegangan. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk menggiring penonton secara perlahan untuk masuk ke tahap *set-up* selanjutnya.

Set-up 3 menggunakan *camera movement track backward* ketika Bondi dan Ian berjalan mengarah ke foto yang berada pada ujung lorong dekat kamar mereka. Pada adegan ini juga memperlihatkan Bondi yang

memberanikan diri untuk melemparkan kain putih ke arah depan foto Ibu. Pada adegan ini menggunakan *camera movement track backward* yang mengikuti pergerakan Ian dan Bondi yang berjalan maju ke arah foto Ibu yang berada di ujung lorong. Shot ini mampu membuat penonton ikut merasakan tegang secara perlahan dengan pergerakan kamera yang bergerak dengan halus. *Low angle* pada adegan ini mempunyai tujuan untuk memperlihatkan Bondi yang memberanikan diri berjalan menuju lukisan Ibu dengan membawa kain putih dan dilempar ke arah depan lukisan Ibu. *Medium shot* digunakan pada adegan ini karena cukup luas untuk memperlihatkan ekspresi Bondi yang memberanikan diri dan Ian yang sangat ketakutan. *Shot* ini juga untuk menurunkan pertahanan penonton sehingga tidak menduga dengan adegan *jumpscare* yang akan muncul pada adegan selanjutnya. *short take* digunakan pada shot ini karena hanya ingin memperlihatkan wajah Ian dan Bondi.

Sebelum terjadi *jumpscare* terlihat sosok besar yang terselubungi kain putih berdiri diam di depan Ian dan Bondi. *Jumpscare* terjadi ketika sosok yang tertutup kain putih tiba-tiba mengejar ke arah Ian dan Bondi, lalu Ian dan Bondi berlari. Pada *shot* ini masih menggunakan *shot* yang sama dengan *shot set-up 2*. Namun setelah adegan *jumpscare* terjadi, *camera movement* berubah menjadi *track backward* yang mengikuti pergerakan Ian dan Bondi yang lari menuju arah belakang kamera. Pada *shot* ini masih sama dengan *shot set-up 2* yang menggunakan *low angle*. dengan *shot* ini mampu menjebak penonton untuk memerhatikan Bondi yang memberanikan diri untuk melempar kain putih ke arah foto Ibu. Dengan ini penonton akan terjebak seakan akan tidak terjadi apa-apa sebelum terjadinya *jumpscare*. Penggunaan *medium shot* pada *jumpscare* kali ini untuk memperlihatkan ekspresi Bondi dan Ian yang berlari ketakutan dikejar oleh sosok yang ditutupi kain putih. *Shot duration* yang digunakan adalah *long take*, karena *shot jumpscare* ini masih satu *shot* yang sama dengan *shot set-up 2*. Karena dengan menggunakan *long take* akan mampu menggiring penonton secara perlahan untuk merasakan ketegangan yang dirasakan oleh Ian dan Bondi.

4.2.7 *Jumpscare* Ketujuh

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>pan right</i> Camera angle: <i>high angle</i> Type of shot: <i>medium close-up</i> Short durations: <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>big close-up</i> dan <i>long shot</i> Shot duration: <i>short take</i>

Tabel 4. 7 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Jumpscare ketujuh ini diawali dari menit ke 58:34. *Set-up 1* memperlihatkan Rini yang sedang menyiapkan sarapan untuk Ian. Menggunakan *still* untuk memberi kesan tenang. Hal ini akan menjebak penonton dan membuat pertahanan penonton menurun dengan gambar yang tenang. *Eye level* digunakan untuk memberi rasa nyaman kepada penonton agar terjebak dalam *set-up* yang dibangun pada adegan ini. Penonton akan digiring dengan perlahan seakan tidak terjadi apa-apa pada *shot* selanjutnya. *Shot* ini menggunakan *long shot* untuk memperlihatkan suasana dapur di pagi hari seperti sebagaimana mestinya, dengan ini penonton tidak mengira dengan apa yang akan terjadi pada *shot* selanjutnya. *Long take* pada adegan ini

bertujuan untuk memberi rasa nyaman yang seakan tidak akan terjadi apa apa pada adegan ini.

Set-up 2 dimulai ketika terdengar kursi roda berjalan dengan sendirinya. Rini melihat secara perlahan ke arah kursi roda di sampingnya, namun ternyata tidak ada seorang pun di kursi roda tersebut. Hal ini membuat penonton merasakan tegang secara perlahan. *Pan right* digunakan pada saat Rini melihat ke arah belakang dan melihat sebuah kursi roda yang tiba tiba muncul. Dengan *camera movement* ini penonton mulai dibangun ketegangannya yang memperlihatkan sebuah kursi roda kosong. Pada *shot* ini menggunakan *camera angle high angle* dengan tujuan memberi kesan Rini yang sedang terpojok dengan keadaan. *Medium close-up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah Rini yang bingung dan tegang ketika melihat sebuah kursi roda yang muncul secara tiba tiba dari arah belakangnya. *short take* digunakan pada shot ini karena hanya ingin memperlihatkan wajah Rini yang bingung dan tegang.

Jumpscare terjadi dengan perpindahan *shot* yang sangat cepat ke arah lemari kaca yang memantulkan sosok nenek yang sedang duduk di kursi roda, kemudian Rini melihat ke arah kursi roda di sampingnya, namun tidak ada seorang pun di kursi roda tersebut. Pada *shot jumpscare camera movement* menggunakan *still* yang menampilkan gambar sosok nenek sedang duduk di kursi roda, terlihat dari pantulan kaca lemari dapur. *Eyel evel* digunakan bertujuan untuk mata penonton sejajar dengan pemain yang sedang melihat kejadian secara langsung. Dengan *camera angle* ini penonton akan memiliki kedekatan dengan pemain dan akan terkejut dengan apa yang tiba-tiba muncul. *Big close-up* digunakan pada saat kamera fokus ke arah Rini yang sedang melihat ke arah lemari kaca dan melihat pantulan sosok nenek dari lemari kaca tersebut. *Shot* ini bertujuan untuk memperlihatkan wajah Rini secara detail pada saat terkejut melihat sosok nenek dari pantulan kaca lemari. Kemudian fokus kamera berubah ke arah kaca lemari yang memperlihatkan sosok nenek yang sedang duduk di kursi roda. *Short take* digunakan untuk menciptakan *jumpscare* agar penonton terkejut dengan gambar yang

menampilkan sosok nenek yang muncul secara tiba-tiba di depan Rini yang terlihat dari pantulan kaca lemari di dapur.

4.2.8 *Jumpscare* Kedelapan

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>pan right</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>medium close-up</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>handhled, tilt down, dan tilt up</i> Camera angle: <i>high angle dan eye level</i> Type of shot: <i>medium close-up</i> Short durations: <i>long take</i>
3		Keterangan: <i>jumpscare 1</i> Camera movement: <i>pan right</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>medium close-up</i> Shot duration: <i>long take</i>
4		Keterangan : <i>jumpscare 2</i> Camera movement: <i>tilt up</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>medium close-up</i> Shot duration: <i>long take</i>
5		Keterangan : <i>jumpscare 3</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>Point of View (POV)</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>long take</i>

Tabel 4. 8 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabd Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Pada adegan ini terjadi tiga kali *jumpscare*. *Set-up 1* pada *jumpscare* kesembilan dimulai dari menit ke 1:02:42. Pada *scene* ini terlihat Rini sedang shalat malam di kamarnya. Pada *set-up 1* memperlihatkan seakan tidak terjadi apa-apa ketika Rini sedang melakukan shalat malam. Hal ini akan menurunkan pertahanan penonton untuk mendukung terciptanya *jumpscare*. Awal *shot set-up 1* pada adegan ini memperlihatkan Rini yang sedang melakukan shalat malam. Kemudian kamera bergerak menggunakan pan right mengarah ke jendela kamar. Hal ini sutradara menjebak penonton seakan akan ada sosok dari jendela, namun tidak ada hal apapun yang muncul. *Eye level* pada *shot* ini memberikan penonton sebagai orang ketiga untuk melihat *situasi* di sekitar Rini yang sedang melakukan shalat malam di kamarnya. Hal ini juga memberi kedekatan antara penonton dengan pemain. *Medium close-up* digunakan untuk memperlihatkan wajah Rini. Pada *set-up 1* ini terlihat wajah Rini yang tenang pada saat melakukan shalat. Hal ini memberikan kesan kepada penonton rasa tenang dan tidak terjadi apa-apa. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk menggiring penonton secara perlahan untuk masuk ke tahap *set-up* selanjutnya.

Set-up 2, Rini yang sedang melaksanakan shalat melakukan gerakan sujud. Pada adegan ini, penonton dijebak dengan pergerakan kamera yang digunakan. *Camera movement* yang digunakan pada adegan ini adalah *handhled* dengan kombinasi *tilt down* dan *tilt up* mengikuti pergerakan Rini yang sedang shalat. Penonton akan terjebak ketika kamera *tilt down* mengambil gambar Rini yang sedang sujud, dan mengira akan ada sosok yang muncul ketika kamera *tilt up* setelah Rini sujud, namun ternyata tidak terjadi apa-apa.

Jumpscare pertama pada adegan ini memiliki kesamaan teknik pengambilan gambar dengan *set-up 1*. Yang membedakan *set-up 1* dengan *jumpscare pertama*, pada *shot set-up 1* tidak tampak sosok putih dari luar jendela, namun pada *jumpscare pertama* pada adegan ini tampak sosok putih dari luar jendela. *Eye level* digunakan untuk mendekatkan penonton dengan

pemain. Kamera pada shot ini menjadi mata penonton yang melihat secara tiba-tiba muncul sosok menyerupai Ibu dibelakang Rini yang sedang shalat. *Medium close-up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah Rini yang merasa tidak nyaman dan ketakutan. *Long take* digunakan untuk menahan emosi penonton yang sudah dibangun dari set-up sebelumnya sampai *jumpscare* pada adegan ini muncul.

. *Jumpscare* yang kedua terjadi setelah Rini melakukan gerakan sujud yang kedua. Pada adegan ini secara tiba-tiba muncul sosok putih yang menyerupai Ibu di belakang Rini. Pada *adegan* ini penonton akan dikejutkan dengan sosok menyerupai Ibu yang muncul secara tiba-tiba dibelakang Rini setelah melakukan sujud. *Jumpscare* kedua pada adegan ini menggunakan *camera movement tilt up* pada saat Rini bangun dari sujudnya yang kedua dan muncul sosok menyerupai Ibu yang ada di belakang Rini ketika shalat. Pada *shot* ini masih sama dengan *shot set-up 2* yang menggunakan *eye level* untuk menjadikan kamera sebagai mata penonton yang melihat sosok menyerupai Ibu dibelakang Rini. *Medium close-up* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah Rini yang merasa tidak nyaman dan ketakutan. *Long take* digunakan untuk menahan emosi penonton yang sudah dibangun dari *set-up* sebelumnya sampai *jumpscare* pada adegan ini muncul.

Jumpscare yang ketiga terjadi setelah Rini menyudahi shalatnya yang tiba-tiba muncul sosok putih menyerupai Ibunya di depan Rini. Rini sangat terkejut dengan sosok yang menyerupai Ibu tiba-tiba muncul di depan Rini dan masuk masuk kedalam mukena Rini yang hendak Rini lepas karena ketakutan. *Still* digunakan agar penonton fokus dengan sosok menyerupai Ibu yang muncul secara tiba-tiba ketika Rini baru saja menyelesaikan shalatnya. *POV* disini kamera mewakili apa yang dilihat oleh Rini setelah melakukan shalat, yang secara tiba-tiba terlihat sosok menyerupai Ibu di depannya. *Medium shot* disini cukup untuk memperlihatkan sosok menyerupai Ibu dari belakang secara sekilas. *Short take* digunakan pada *jumpscare* ini untuk memberi kejutan secara tiba-tiba dan sekilas kepada penonton. Dalam hal ini penonton masih merasakan tegang yang disebabkan oleh *jumpscare* yang

terjadi sebelumnya, dan terkejutkan lagi oleh *jumpscare* yang di munculkan secara singkat.

4.2.9 *Jumpscare* Kesembilan

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>medium close-up</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>medium close-up</i> Short durations: <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>handheld</i> Camera angle: <i>Point of View (POV)</i> Type of shot: <i>medium shot</i> Shot duration: <i>short take</i>

Tabel 4. 9 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Pada adegan ini, *set-up 1* dimulai dari menit ke 1:03:18. Terlihat pintu kamar Ian dan Bondi terbuka dengan sendirinya dan Ian segera pergi untuk menutup pintu tersebut. *Shot set-up 1* pada adegan ini menggunakan *camera movement still* agar mata penonton dapat fokus dengan kejadian yang terjadi pada adegan ini. Pada adegan ini terlihat Ian yang terbangun dari tidurnya karena mendengar suara pintu kamar yang terbuka dengan tiba-tiba. Pada *shot* ini penonton akan dibangun ketegangannya secara perlahan. *Eye level* pada *shot* ini mendekatkan antara penonton dan pemain yang memiliki pandangan sejajar. *Medium clos-up* digunakan untuk memperlihatkan wajah Ian yang terbangun saat melihat pintu kamarnya terbuka. *Long take* pada adegan ini

bertujuan untuk menggiring penonton secara perlahan untuk masuk ke tahap *set-up* selanjutnya.

Set-up 2 memperlihatkan Ian menutup dirinya dengan selimut karena ketakutan. Pada adegan ini memperlihatkan Ian yang ketakutan setelah melihat pintu kamarnya yang terbuka dengan sendirinya, hal ini akan membangun ketegangan penonton yang melihat ekspresi Ian ketakutan. Pada *set-up 2* tetap menggunakan *still* untuk menahan emosi penonton yang sudah dibangun pada *set-up 1*. *Still* juga digunakan agar penonton terfokus dengan perubahan wajah Ian yang ketakutan saat melihat pintu kamarnya terbuka dengan sendirinya. *Eyel evel* digunakan bertujuan agar mata penonton sejajar dengan pemain yang sedang melihat kejadian secara langsung. Dengan *camera angle* ini penonton akan memiliki kedekatan dengan pemain dan akan terkejut dengan apa yang tiba-tiba muncul pada *shot* selanjutnya. *Medium close-up* pada *shot* ini digunakan untuk memperlihatkan wajah Ian terlihat ketakutan dengan menutupi wajahnya menggunakan selimut. Dengan menggunakan *shot* ini penonton akan merasa resah saat melihat ekspresi ketakutan Ian dengan jarak *Type of shot* yang digunakan ini. *Short take* digunakan pada *shot* ini supaya penonton yang merasakan ketegangan saat melihat wajah takut Ian akan terkejut dengan *shot* selanjutnya yang tiba-tiba berubah dengan cepat.

Jumpscare terjadi ketika sosok nenek muncul secara tiba-tiba di atas Bondi yang sedang tidur. Pada adegan ini penonton sudah dibangun ketegangannya mulai dari *set-up* pertama, dan terjadi *jumpscare* secara tiba-tiba tampak sosok hantu nenek muncul tepat di depan Ian yang sedang ketakutan. *Jumpscare* pada adegan ini terjadi ketika sosok hantu nenek muncul secara tiba-tiba diatas Bondi yang sedang tidur. *Camera movement* yang digunakan adalah *handhled*. Penggunaan *handheld* berguna untuk menambah dramatisasi dan ketegangan kepada penonton. *Camera angle* yang digunakan adalah *POV* dari mata Ian. Dengan *camera angle* ini penonton akan merasakan ketegangan dan bisa merasakan apa yang dilihat oleh mata Ian saat melihat sosok hantu nenek yang muncul secara tiba-tiba didepannya.

Medium close-up digunakan untuk memperlihatkan dengan cukup jelas sosok nenek yang muncul secara tiba-tiba diatas Bondi yang sedang tidur. *Short take* pada *jumpscare* ini digunakan agar penonton terkejut dengan cara tiba-tiba. Karena penonton sudah dibuat merasakan tegang mulai dari *set-up* sebelumnya.

4.2.10 *Jumpscare* kesepuluh

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> Camera movement: <i>handheld</i> dan <i>pan right</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> Camera movement: <i>still</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>close-up</i> Short durations: <i>short take</i>
3		Keterangan: <i>jumpscare</i> Camera movement: <i>handheld</i> dan <i>pan left</i> Camera angle: <i>eye level</i> Type of shot: <i>long shot</i> Shot duration: <i>long take</i>

Tabel 4. 10 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Set-up 1 dimulai pada menit ke 1:30:25, ketika Bondi melihat Ian yang sedang berdiri dan merapalkan mantra ke arah luar jendela. *Shot set-up 1* pada adegan ini menggunakan *camera movement handhled* yang dikombinasikan

dengan *pan right*. *Handheld* pada *shot* ini digunakan untuk membangun dramatisasi dan rasa tegang saat melihat Ian sedang merapalkan mantra di depan jendela. Penggunaan *pan right* pada *shot* ini *ketika* Ian berjalan lalu berlari ke arah pintu kamar mereka. *Eye level* pada *shot* ini digunakan agar mata penonton sejajar dengan mata pemain. Dengan hal ini penonton akan merasa lebih dekat dengan pemain dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pemain. *Long shot* digunakan pada adegan ini untuk memperlihatkan ian yang sedang berdiri dan suasana kamar mereka. *Type of shot* ini akan membuat penonton merasa tersudutkan dengan posisi kamera yang berada di sisi pojok kamar dengan mengarah ke arah Ian yang sedang merapalkan mantra. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk menggiring penonton secara perlahan. Dimulai dari Bondi yang sedang melihat Ian sedang berdiri sambil merapalkan mantra ke arah luar jendela, hingga Ian berlari menuju ke arah pintu kamar mereka.

Set-up 2 pada adegan memperlihatkan wajah bingung Bondi saat melihat adiknya Ian bisa berbicara dan merapalkan mantra di depan jendela kamarnya. Bondi terlihat bingung dan tegang ketika melihat Ian yang sedang berdiri dan merapalkan mantra, karena sebelumnya Ian *adalah* anak yang bisu. Pada *set-up* kedua menggunakan *still* untuk memperlihatkan wajah Bondi yang bingung dan tegang ketika melihat Ian bisa berbicara dengan lancar dan merapalkan mantra ke arah luar jendela kamarnya. *Eye level* pada *shot* ini digunakan untuk membangun kedekatan penonton dengan pemain agar penonton ikut merasakan dengan apa yang dirasakan Bondi. *Close-up* pada *shot* ini digunakan untuk memperlihatkan wajah untuk memperlihatkan wajah Bondi secara detail yang bingung dan tegang ketika melihat Ian bisa berbicara dengan lancar dan merapalkan mantra ke arah luar jendela kamarnya. *Short take* digunakan untuk memperlihatkan ekspresi Bondi secara sekilas sebelum dilanjutkan dengan *shot jumpscare* selanjutnya.

Jumpscare yang diciptakan pada adegan ini masih menggunakan *shot* yang sama dengan *set-up 1*. Pada *set-up 1* Ian yang sedang berdiri di depan jendela, kemudian pada adegan *jumpscare* Ian berlari keluar kamar dan

berhenti di luar pintu kamar. *Jumpscare* pada adegan ini masih menggunakan *shot* yang sama dengan *shot set-up 1*. Adegan *jumpscare* pada adegan ini diawali dengan *shot* Ian yang sedang berdiri didepan kamar, kemudian kamera melakukan *pan left* dengan cepat kearah jendela dan terlihat sosok pocong berdiri diluar jendela. *Camera angle* yang digunakan adalah *POV* dari mata Bondi. Yang awalnya melihat kearah Ian yang berada di luar pintu kamar kemudian kamera berubah kearah jendela yang terlihat sosok pocong. Penggunaan *POV* pada shot ini bertujuan untuk membawa penonton masuk kedalam bagian film yang mewakili mata dari Bondi. *Long shot* digunakan untuk memberi kesan terpojok kepada penonton yang diperlihatkan suasana kamar yang sempit dan gelap. Pada adegan ini menggunakan *shot duration long take* karena *shot jumpscare* pada adegan ini masih menggunakan *shot* yang sama dengan *shot set-up 1* yang membangun rasa tegang kepada penonton hingga membuat terkejut penonton pada saat di bagian *jumpscare*.

4.2.11 *Jumpscare* kesebelas

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up 1</i> <i>Camera movement: handheld</i> <i>Camera angle: eye level</i> <i>Type of shot: close-up</i> <i>Shot duration: long take</i>
2		keterangan: <i>set-up 2</i> <i>Camera movement: handheld</i> <i>Camera angle: Point of View (POV)</i> <i>Type of shot: long shot</i> <i>Short durations: long take</i>

3		Keterangan: <i>jumpscare</i> <i>Camera movement: handheld</i> <i>Camera angle: eye level</i> <i>Type of shot: medium close-up</i> <i>Shot duration: short take</i>
---	---	--

Tabel 4. 11 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Jumpscare kesebelas memperlihatkan Bondi yang masih terkejut dengan sosok mayat hidup yang muncul secara tiba-tiba dari luar jendela kamarnya. Setelah itu Bondi terlihat sedang bersembunyi dibawah ranjang kasur dengan wajah tegang dan ketakutan. *Set-up* 1 dibangun untuk *jumpscare* pada adegan ini memperlihatkan wajah Bondi yang sangat ketakutan agar penonton ikut terbawa suasana tegang yang diciptakan. *Shot set-up* 1 pada adegan ini menggunakan *camera movement handheld* ketika memperlihatkan Bondi yang bersembunyi di bawah ranjang kasur karena terkejut setelah melihat sosok pocong yang ada diluar jendela kamarnya pada adegan sebelumnya. Penggunaan *handheld* disini untuk menambah dramatisasi dan efek tegang terhadap penonton untuk menjaga emosi sebelum terjadi *jumpscare* selanjutnya. *Eye level* pada *shot* ini digunakan agar mata penonton sejajar dengan mata pemain. Dengan hal ini penonton akan merasa lebih dekat dengan pemain dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pemain. *Close-up* digunakan untuk memperlihatkan wajah Bondi yang terlihat ketakutan dibawah ranjang kasur kamarnya. Dengan menggunakan *type of shot close-up* penonton akan melihat dengan jelas wajah takut Bondi dan penonton akan ikut merasakan tegang seperti yang dirasakan Bondi. *Long take* pada adegan ini bertujuan untuk menggiring penonton secara perlahan dan tetap menjaga rasa tegang yang sudah diciptakan dari adegan *set-up* dan *jumpscare* sebelumnya.

Set-up 2 selanjutnya menggunakan *camera movement handheld* yang dikombinasikan dengan *camera angle Point of View (POV)* dari mata Bondi yang sedang bersembunyi di bawah ranjang kasur. Pada adegan ini terlihat bondi yang melihat ke arah pintu kamar yang membuka dengan sendirinya.

Pergerakan yang dibuat menggunakan *handheld* bergerak dengan natural seakan akan penonton ikut masuk kedalam bagian film. Pada *shot* ini menggunakan *POV*. Pada shot ini kamera mewakili mata Bondi yang sedang bersembunyi dibawah kasur. Penggunaan *POV* bertujuan untuk mengajak penonton ikut masuk kedalam bagian film agar merasakan ketegangan yang dirasakan oleh pemain. *Long shot* digunakan untuk memperlihatkan kondisi kamar dari sudut bawah ranjang kasur Bondi. Penggunaan *long shot* bertujuan untuk memberi kesan terpojok kepada penonton dengan. Pada *shot* ini terlihat kamera diambil dari sudut ruang yang sempit dan gelap. Hal ini akan memberi kesan terdesak kepada penonton. *Long take* digunakan untuk menjaga rasa tegang penonton dengan cara perlahan. Pada adegan ini terlihat pintu kamar yang terbuka dengan sendirinya dengan perlahan, hal ini akan membuat penonton merasa tambah tegang dengan apa yang akan terjadi selanjutnya.

Jumpscare pada adegan ini terjadi ketika Bondi sedang bersembunyi di bawah ranjang kasur. Kemudian secara tiba-tiba muncul kaki dari mayat hidup didepan Bondi. Bondi terlihat sangat ketakutan sambil menahan nafas ketika muncul sosok kaki mayat hidup tepat didepannya. *Jumpscare* pada adegan ini menggunakan *camera movement handheld* ketika memperlihatkan Bondi yang bersembunyi di bawah ranjang kasur. Terlihat wajah bondi semakin tegang setelah melihat pintu kamarnya terbuka dengan sendirinya. Penggunaan *handheld* disini untuk menambah dramatisasi dan efek tegang terhadap penonton. *Eye level* pada *shot* ini digunakan agar mata penonton sejajar dengan mata pemain. Dengan hal ini penonton akan merasa lebih dekat dengan pemain dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pemain. *Medium close-up* digunakan untuk memperlihatkan wajah Bondi dengan cukup jelas yang terlihat ketakutan dibawah ranjang kasur dan terkejut saat melihat kaki pocong muncul secara tiba-tiba di depan Bondi. Pada adegan ini menggunakan *shot duration short take* karena penonton sudah cukup merasakan tegang yang panjang yang dibangun dari adegan *jumpscare* sebelumnya.

4.2.12 *Jumpscare* keduabelas

no	Gambar	Keterangan
1		Keterangan: <i>set-up</i> 1 <i>Camera movement</i> : <i>still</i> dan <i>handheld</i> <i>Camera angle</i> : <i>eye level</i> <i>Type of shot</i> : <i>medium close-up</i> <i>Shot duration</i> : <i>long take</i>
2		keterangan: <i>jumpscare</i> <i>Camera movement</i> : <i>handheld</i> dan <i>pan left</i> <i>Camera angle</i> : <i>high angle</i> <i>Type of shot</i> : <i>medium close-up</i> <i>Short durations</i> : <i>long take</i>

Tabel 4. 12 Teknik Sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdian Setan* (Doc.screen-capture 29/06/2022: Rizaldi Putra Yasindi).

Jumpscare yang terakhir pada film ini memiliki *set-up* terpendek. *Set-up* dimulai dari menit ke 1:32:47 sampai 1:32:57. Total *shot* yang digunakan pada *set-up* 1 ini hanya memiliki 1 *shot* sekaligus dengan *shot jumpscare*. Pada *set-up* 1 adegan ini terlihat ayah sedang tidur, kemudian terdengar suara lonceng yang tiba-tiba ada di sebelah ayah. *Shot duration* yang digunakan dalam adegan ini menggunakan *long take*, karena pada adegan ini *shot set-up* 1 dan *shot jumpscare* menjadi 1. *Still* digunakan untuk memberi rasa tenang dan nyaman kepada penonton. *Handheld* digunakan pada saat ayah mendengar bunyi lonceng dan menemukan lonceng Ibu di sebelah ayah tidur. Penggunaan *handheld* untuk membangun rasa tegang kepada penonton. *High angle* digunakan untuk memberi kesan terpojok kepada ayah, dengan *shot* ini penonton akan terbangun *set-up* tegang dan akan mengira akan ada hal yang mengejutkan pada adegan selanjutnya. *Medium close-up* cukup jelas memperlihatkan ekspresi ayah yang bingung dan tegang saat mendengar bunyi lonceng Ibu dan menemukan lonceng Ibu disebelah ayah saat tidur. Pada adegan ini menggunakan *long take* untuk membangun ketegangan penonton dan pada *shot* ini juga akan dilanjut dengan adegan *jumpscare*.

Sebelum *jumpscare* yang terakhir terjadi ketika ayah sedang tidur dan

secara tiba-tiba terdapat lonceng Ibu berada disebelah ayah, kemudian muncul sosok mayat Ibu yang membusuk di sebelah ayah saat tidur. *Jumpscare* terjadi ketika *camera movement* menggunakan *pan left* dengan perpindahan yang sangat cepat dari ayah mengarah ke sosok mayat Ibu yang berada di sebelah ayah saat tidur. Pada *jumpscare* ini *camera movement* menggunakan *pan left* dengan pergerakan yang sangat cepat. Hal ini dapat membuat terkejut dengan sosok hantu Ibu yang muncul secara tiba-tiba di sebelah ayah tidur. Pengambilan gambar pada *shot* ini masih menggunakan *shot* yang sama dengan *shot set-up 1*. Pemaknaan yang diambil dari *shot* ini terdapat pada *shot set-up 1. Medium close-up* yang digunakan pada adegan ini cukup jelas memperlihatkan sosok hantu Ibu yang tiba-tiba muncul di sebelah ayah tidur. Dengan *type of shot* ini penonton akan terkejut dan taku saat melihat wajah hantu Ibu. Pada *shot* ini menggunakan *shot duration long take* karena pada adegan *jumpscare* ini penonton akan dibangun rasa tegang dari *shot set-up 1*. Kemudian adegan dilanjut dengan sosok hantu Ibu yang muncul secara tiba-tiba dan penonton akan dibuat terkejut saat *jumpscare*.

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan pada film *Pengabdian Setan* teknik sinematografi untuk mendukung terciptanya *jumpscare* melalui *set-up* didominasi oleh *camera movement handheld* dan *still*. Karakteristik *set-up* yang dibangun sering diawali dengan pergerakan kamera yang halus dan tenang. Setelah beberapa *shot* di awal *set-up* dibangun dengan tenang, barulah ritme gerak kamera tersebut berubah saat akan memasuki ke dalam *shot jumpscare*. Perubahan tersebut bisa melalui naiknya gerak kamera atau berubah dari statis menjadi dinamis.

Camera angle dalam film ini didominasi dengan *eye level*. Penggunaan *eye level* dapat membuat posisi penonton dengan pemain menjadi setara dan tidak menimbulkan distorsi gambar. Hal ini juga membuat penonton menjadi lebih dekat dengan pemain, agar mudah untuk membangun emosi penonton terhadap pemain. Penggunaan tipe *angle point of view* dalam film ini menjadi insert tambahan untuk memberikan informasi kepada penonton perihal apa yang dilihat oleh pemain. Meski didominasi dengan penggunaan *eye level*, dalam beberapa *set-up* juga

menggunakan *camera angle* seperti *high angle* dan *low angle*. *High angle* dalam fungsi psikologisnya mampu membuat pemain merasa dikecilkan. dalam posisi pemain yang sedang lemah atau terintimidasi *angle* ini sangat efektif untuk digunakan. Sebaliknya, *low angle* memberi kesan psikologis pemain tersebut memiliki dominasi atau level yang lebih tinggi.

Type of shot yang sering digunakan pada *set-up* adalah *long shot* dan *medium close-up*. Penggunaan *long shot* pada *set-up* sering digunakan untuk memperlihatkan situasi dan kondisi tempat, dan hal ini akan membuat penonton merasa tegang dengan suasana yang ditampilkan. *Medium close-up* seringkali digunakan untuk memperlihatkan ekspresi pemain yang sedang tegang dan ketakutan, hal ini juga mampu membangun rasa tegang penonton.

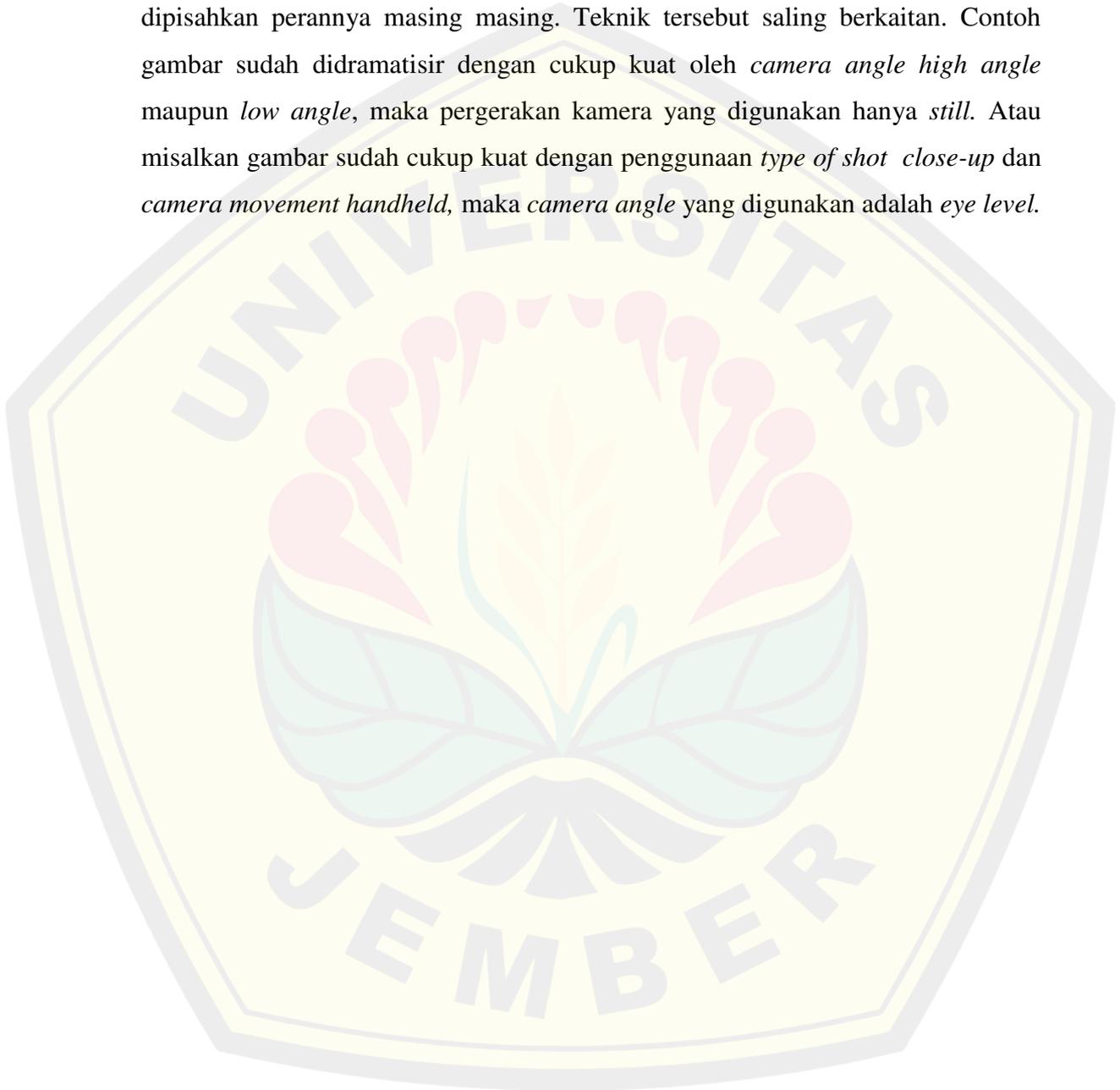
Dalam membangun *set-up* pada film ini sering menggunakan *long take* sebagai *shot duration*. Pola yang digunakan pada *set-up* dengan cara membangun emosi secara perlahan agar penonton dapat merasakan tegang, dan akan dikejutkan secara tiba-tiba dengan *jumpscare* yang sudah dibangun melalui *set-up* sebelumnya.

Camera movement, *camera angle*, *type of shot*, dan *shot duration* untuk mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdian setan* memiliki pola khusus yang hampir selalu dipakai. Jika sebelumnya pada *set-up* dibangun dengan ritme yang pelan, *jumpscare* dibangun dengan pergerakan yang cepat. *Camera movement* yang digunakan pada saat *jumpscare* didominasi dengan *handheld* dan *pan* penggunaan *handheld* bertujuan untuk menambah kesan tegang pada saat *jumpscare* terjadi, dan pola yang sering digunakan untuk membuat terkejut adalah *camera movement pan*. Penggunaan *pan* dalam menciptakan *jumpscare* pada film ini sering digunakan dan sangat efektif membuat penonton terkejut dengan pergerakan kamera yang sangat cepat.

Penggunaan *camera angle* dalam membangun *jumpscare* didominasi dengan penggunaan *eye level*. Masih sama dengan pola yang digunakan pada *set-up*, dalam *jumpscare eye level* digunakan agar penonton merasa lebih dekat dengan pemain. Penggunaan *point of view* pada adegan *jumpscare* juga salah satu penggunaan *camera angle* yang efektif dalam memberikan kesan terkejut terhadap penonton. Dengan penggunaan *point of view* dari pemain, penonton akan merasakan dan

melihat apa yang seperti pemain rasakan dan apa yang pemain lihat.

Type of shot pada *jumpscare* didominasi dengan penggunaan *medium close-up* dan *medium shot*. Kedua *shot* yang mendominasi ini hampir memiliki kesamaan *shot size*. Kesimpulan dapat diambil dari penelitian yang dilakukan diatas adalah fungsi *camera movement*, *camera angle*, *type of shot*, dan *shot duration* tidak bisa dipisahkan perannya masing masing. Teknik tersebut saling berkaitan. Contoh gambar sudah didramatisir dengan cukup kuat oleh *camera angle high angle* maupun *low angle*, maka pergerakan kamera yang digunakan hanya *still*. Atau misalkan gambar sudah cukup kuat dengan penggunaan *type of shot close-up* dan *camera movement handheld*, maka *camera angle* yang digunakan adalah *eye level*.



BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Subjek penelitian yang digunakan adalah teknik sinematografi yang mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan*, yang dikaji melalui Teknik sinematografi, yaitu *type of shot*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration*. Beberapa adegan menggunakan *handheld*, dan *camera movement* yang bergerak dengan cepat yang memberikan rasa takut dan tegang terhadap penonton. Objek penelitian adalah film *Pengabdi Setan* karya Joko Anwar. Film ini mengisahkan tentang salah satu keluarga Rini yang terikat dengan perjanjian setan. Mengungkapkan perjalanan Rini untuk membongkar misteri kematian ibunya. Berlatar *belakang* tahun 1981, film ini menceritakan Rini yang tinggal di rumah tua milik neneknya Rahma Saidah, bersama ibunya Mawarni Suwono, ayahnya Bahri Suwono, dan ketiga adik laki lakinya, Toni, Bondi, dan Ian. Ibu mereka menderita sakit selama 3 tahun tanpa tahu penyebabnya dan membutuhkan banyak uang untuk biaya pengobatan, Ibu hanya bisa berbaring di tempat tidur, dan menggunakan lonceng ketika membutuhkan bantuan. Dengan masalah finansial keluarga mereka yang kehabisan uang untuk pengobatan sang Ibu, upaya keluarga mereka untuk membuat sang Ibu sembuh dari sakitnya gagal setelah Rini menemukan sang Ibu menemukan sang Ibu jatuh di lantai kamarnya dan menghembuskan nafas terakhirnya.

Jumpscare terdiri dari *set-up* yang dibangun untuk mendukung terciptanya *jumpscare* yang lebih efektif. Untuk membangun *set-up* pada film *Pengabdi Setan* diawali dengan pergerakan kamera yang tenang dan halus, seperti *still*, *track* dan *handheld*. Dimulai dengan pemain yang sedang berjalan mengamati sekeliling dalam keadaan mencekam. *Shot duration* sering menggunakan *long take* untuk membangun ketegangan penonton dalam beberapa *set-up*. Penggunaan teknik ini dapat membuat ketegangan yang dirasakan penonton dapat terjaga dan mengalir mengikuti gerak kamera. Selain itu, penggunaan *handheld* membuat *cameraman* lebih leluasa untuk memperlihatkan elemen artistik dan ruangan yang menyeramkan di dalam satu *long take*. Setelah itu, sesaat sebelum *jumpscare* ritme pergerakan

kamera menjadi lebih cepat untuk mengaburkan fokus penonton dan pertahanan menjadi turun. Di situlah saat yang tepat untuk memunculkan *jumpscare*.

Pada keseluruhan bagian *set-up*, penonton diajak untuk mengikuti gerak kamera yang bertujuan untuk ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pemain. Pada film *Pengabdi Setan*, penggunaan *camera angle* sering menggunakan *eye level*. Keuntungan dalam menggunakan *angle* ini, penonton diposisikan setara dengan pemain. Pada film ini juga terdapat beberapa adegan yang membuat penonton dan pemain sama-sama tidak mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Hal ini, dapat membuat rasa tegang dan takut yang dirasakan penonton semakin tinggi. Penggunaan *camera angle* pada film *Pengabdi Setan* tidak hanya menggunakan *eye level* terkadang diselengi oleh *angle* lain seperti *high angle* dan *low angle*. Kedua *angle* tersebut digunakan sesuai dengan adegan yang dibutuhkan. *High angle* digunakan untuk membuat para pemain terlihat inferior, takut, lemah, dan tersudut. *Low angle* digunakan ketika memperlihatkan sosok hantu atau pemain yang muncul untuk menunjukkan posisinya yang lebih kuat. Selain *camera movement* dan *camera angle*, *type of shot* juga memiliki peran dalam mendukung terciptanya *jumpscare*. *Type of shot* yang digunakan pada awal *set-up* banyak menggunakan *type of shot* luas untuk memberikan kesempatan kepada penonton agar dapat mengidentifikasi *setting* yang ada dan suasana yang terjadi di sekitar pemain. Sebelum masuk ke bagian *jumpscare*, *type of shot* yang sering digunakan adalah *close-up* dan *medium close-up*. Beberapa *jumpscare* yang pada pertengahan *set-up*nya menggunakan *close-up* dan *big close-up*. Pada titik ini penonton akan mengira *jumpscare* akan muncul, namun setelah *shot* berganti menjadi *long shot* barulah muncul *jumpscare*. Perubahan *type of shot* dapat menjadi pengalihan fokus penonton dan menurunkan pertahanan penonton.

5.2 Saran

Penelitian ini masih terbatas pada teknik sinematografi saja dalam mendukung terciptanya *jumpscare* pada film *Pengabdi Setan*. Penelitian ini akan jauh lebih valid dan komprehensif ketika beberapa faktor lain mendukung terciptanya *jumpscare*, seperti audio, *lighting*, dan *mise-en-scene*. Kemungkinan

akan ditemukan teknis dan pola lain yang berbeda dalam mendukung terciptanya *jumpscare*. Selain itu, penelitian lebih lanjut tentang *jumpscare* mungkin bisa menemukan kategorisasi faktor yang mendukung terciptanya *jumpscare*. *Jumpscare* pada film horor bisa terjadi karena gambar yang tiba-tiba muncul, suara yang tiba-tiba maupun kemunculan keduanya secara bersamaan. Bagi para pembuat film yang ingin memproduksi film horor, agar dapat menemukan teknik *jumpscare* yang tidak terkesan hanya mengagetkan saja, namun menimbulkan ketakutan yang lebih kepada penonton.



DAFTAR PUSTAKA

- Derry, Charles. 1997. *Dark Dreams 2.0: A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publisher.
- Draven, Danny. *Genre Filmmaking: A Visual Guide to Shots and Style for Genre Films*. Oxford: Focal Press, 2013.
- Fahima, Zulfa Adin. “Camera Movement, Camera Angle, dan Shot Size, dalam Membangun Jumpscare Film “The Conjuring II”.” Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2018.
- Gustiansyah Noerfajrian. 2019. *Analisis Konten dan Sinematografi Pada Film Horor*. Bandung: UNIKOM
- Himawan, Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Joseph V. Mascelli, A.S.C. 1987. *Sinematografi*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sartika. 2020. *Pengaruh Teknik “Jump Scare” pada Film Horor The Conjuring terhadap Psikologis Penonton Remaja Tengah dan Akhir di Pekanbaru*. Pekanbaru: Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Politik (STISIP).
- Wibowo, Rudi dan Zulfikar. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember
- Darmawan, H. (2008, Juli 24). *Mengapa Film Horor (1)*. http://old.rumahfilm.org/artikel/artikel_horor.htm. [diakses tanggal 25 April 2022].