

Mise En Scene Sinematografi dalam Film Horor Remake Berjudul Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Martinus Eko Prasetyo^{1✉}, Asrullah Ahmad², William Sanjaya³

¹Universitas Multimedia Nusantara

^{2,3}Universitas Bunda Mulia

martinusepk@gmail.com

Abstract

Horror genre films in Indonesia are among the popular ones and have gained their place in the hearts of Indonesian film enthusiasts; unfortunately, there have not been many studies discussing horror films in terms of *Mise en Scène* in Indonesia. The film titled "Suzzanna: Night of Jumat Kliwon" is an Indonesian horror film that has been legendary since 1986, and its remake in 2023 directed by Guntur Soeharjanto is a visually captivating horror film that appears different from typical horror films. This became the reason for researchers to investigate what visual appearances are different in it. This research was conducted descriptively qualitatively; *Mise en Scène* was used in the cinematography of the horror film remake titled "Suzzanna: Night of Jumat Kliwon". Content analysis was performed by examining *Mise en Scène* elements such as lighting, background, props, costumes, camera movements, and visual composition in the film. Changes in the delivery of atmosphere and emotions, and adaptations to the needs and desires of contemporary audiences are some of the main findings; this research resulted in how camera movements can be combined with the rule of thirds composition to achieve a dramatization of the horror story being conveyed.

Keywords: *Mise en Scène*, Horror Film, Composition

Abstrak

Film *ber-genre* horor di Indonesia merupakan salah satu yang populer dan mendapatkan tempatnya dihati para penikmat film Indonesia, sayangnya belum banyak penelitian yang membahas tentang film horor secara *Mise en Scène* di Indonesia. Film berjudul Suzzanna: Malam Jumat Kliwon merupakan film horor Indonesia yang telah melegenda sejak 1986, dan diproduksi ulang di tahun 2023 disutradarai Guntur Soeharjanto merupakan film horor yang menarik secara pengambilan visual dan terlihat berbeda daripada film horor pada umumnya. Hal ini menjadi alasan peneliti untuk mengetahui tampilan visual apa saja yang berbeda didalamnya. Penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif, *Mise en Scène* digunakan dalam sinematografi *remake* film horor berjudul "Suzzanna: Night of Jumat Kliwon". Analisis konten dilakukan dengan melihat elemen *Mise en Scène* seperti pencahayaan, latar belakang, properti, kostum, gerakan kamera, dan komposisi visual dalam film. Perubahan dalam penyampaian atmosfer dan emosi, dan adaptasi terhadap kebutuhan dan keinginan penonton kontemporer adalah beberapa penemuan utama, penelitian ini menghasilkan bagaimana pergerakan kamera dapat dikombinasikan dengan komposisi *the rule of thirds* dalam mencapai sebuah dramatisasi cerita horor yang ingin disampaikan.

Kata kunci: *Mise en Scène*, Film Horor, Komposisi

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Salah satu jenis seni dan hiburan yang memiliki pengaruh besar pada budaya suatu bangsa adalah film [1]. Industri ini telah mengalami perkembangan besar di Indonesia sejak awal abad ke-20, dan sejak saat itu, film telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat Indonesia, mengangkat berbagai cerita, budaya, dan nilai-nilai lokal. Perkembangan film di Indonesia dimulai pada era kolonial Belanda, di mana film-film pertama diproduksi dan diputar di bioskop-bioskop yang tersebar di beberapa kota besar. Pada awalnya, film-film

tersebut lebih banyak diproduksi oleh perusahaan-perusahaan Belanda dan berfokus pada cerita yang berhubungan dengan kehidupan di Hindia Belanda. Setelah kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945, industri film Indonesia mengalami perkembangan pesat. Para sineas Indonesia mulai menciptakan film-film yang mengangkat tema-tema nasionalisme, perjuangan kemerdekaan, dan identitas budaya Indonesia. Film-film seperti "Darah dan Doa" (1950) karya Usmar Ismail menjadi ikon dari era ini. Periode tahun 1970-an dikenal sebagai "Tahun Emas Sinema Indonesia" di mana industri film Indonesia mencapai puncaknya dalam hal

produksi dan popularitas. Film-film seperti "Tiga Dara" (1956) karya Usmar Ismail, "Catatan Si Boy" (1987) karya Nasri Cheppy, dan "Pengkhianatan G30S/PKI" (1984) karya Arifin C. Noer, menjadi ikon dari era tersebut. Di era kontemporer, industri film Indonesia terus berkembang dengan munculnya berbagai genre baru dan film-film yang mengangkat isu-isu sosial, politik, dan budaya. Indonesia juga menjadi tuan rumah berbagai festival film internasional seperti Festival Film Indonesia, Jakarta International Film Festival, dan Ubud Writers & Readers Festival. Meskipun mengalami perkembangan yang signifikan, industri film Indonesia juga menghadapi berbagai tantangan seperti persaingan dengan film-film asing, masalah keuangan, dan regulasi yang kompleks. Namun, potensi industri film Indonesia tetap besar dengan jumlah penduduk yang besar dan keberagaman budaya yang kaya, menawarkan berbagai peluang untuk eksplorasi dan inovasi dalam pembuatan film, terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Film Indonesia
Sumber: google - film indonesia

Dengan demikian, perkembangan film di Indonesia bukan hanya mencerminkan perkembangan industri, tetapi juga merupakan cermin dari perubahan sosial, politik, dan budaya yang terjadi di dalam negeri. Melalui terus-menerusnya eksplorasi dan penciptaan, film Indonesia akan terus menjadi bagian penting dari warisan budaya bangsa dan media yang kuat untuk menyampaikan pesan-pesan yang penting kepada masyarakat. Salah satu genre film yang paling populer di Indonesia adalah film horror [2]. Sayangnya belum banyak penelitian yang membahas tentang film horor secara *Mise en Scène* di Indonesia. Kebangkitan film nasional pada tahun 1970-an diikuti dengan kebangkitan film bergenre horor [3]. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi berbagai aspek dari salah satu film horor Indonesia yaitu film horor karya sutradara Guntur Soeharjanto berjudul *Suzzanna Malam Jumat Kliwon*, secara naratif, estetika visual, dan komposisi visual. Tokoh legendaris *Suzzanna* terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Foto Almarhum Suzzanna Martha Frederika van Osch
Sumber: kapanlagi.com

dilakukan melalui pendekatan analisis film serta studi literatur dan sumber primer dengan mencoba memahami fenomena film horor Indonesia secara lebih mendalam melalui film horor 1986 yang telah melegenda dan di *remake* ulang berjudul *Suzzanna: Malam Jumat Kliwon*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pemahaman tentang film horor Indonesia secara keindahan estetika visual [4], serta mengungkapkan potensi dan peran *genre* ini dalam melestarikan dan memperkaya kekayaan budaya Indonesia melalui medium sinematik. Film berlatar belakang budaya Jawa dan merupakan film yang dibuat ulang (*remake*) dari film dengan judul yang sama di tahun 1986 diperankan oleh legenda aktris ternama Indonesia Almarhum Suzzanna Martha Frederika van Osch yang diperankan saat ini oleh Luna Maya (2023).

Di film ini, Suzzanna (diperankan Luna Maya) dan Surya (diperankan Megantara) hidup bersama. Namun, karena masalah utang, Suzzanna harus menjadi istri kedua Raden Aryo dimainkan oleh Tyo Pakusadewo si pemberi utang. Istri pertama Aryo tidak senang dengan pernikahan, jadi dia melakukan hal-hal ghaib yang membuat Suzzanna tewas saat mengandung pada malam Jumat Kliwon. Kematian Suzzanna tidak benar-benar menghilangkannya. Arwahnya bangkit untuk melampiaskan kebenciannya sebagai hantu sundel bolong, nampak terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Foto di film *Suzzanna: Malam Jumat Kliwon* (2023)
Sumber: <https://netizenri.com/suzanna-malam-jumat-kliwon-2023>

Dalam mitos Nusantara, cerita Sundel Bolong bermula dari seorang wanita yang melahirkan anak di dalam kuburnya setelah mengalami pelecehan seksual. Lubang di punggung Sundel Bolong menampilkan organ perutnya sampai tembus ke depan. Sundel

Bolong memiliki lubang yang mencolok di punggungnya, sementara Kuntulanak tidak terlihat memiliki lubang di perut depan atau belakang (Isnaini, 2022). Peristiwa tragis tersebut menyebabkan Sundel Bolong meninggal karena dendam yang mendalam [5].

Menariknya film ini dimata penulis adalah ini adalah film horor yang pernah melegenda pada masanya di tahun 1980-an dan terkenal pada saat itu, setelah 20 tahun akhirnya film ini di *remake* ulang dengan teknologi masa sekarang. Tentunya akan ada banyak tampilan menarik didalamnya secara visual. Penelitian ini akan mengukur bagaimana peranan komposisi visual baik secara pengambilan kamera, penempatan objek dan subjek dalam *framing*, dan kesan visual apa yang terjadi untuk dikomunikasikan kepada *audiens* [6].

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau menuliskan keadaan subjek atau objek-objek penelitian. Dalam penelitian ini berfokus pada cuplikan awal, cuplikan tengah, dan cuplikan akhir [7]. dari trailer film berjudul KKN Di Desa Penari yang di publish di channel Youtube MD Pictures, melakukan analisis khususnya pada penangkapan gambar bergerak untuk mengetahui pentingnya peranan pengambilan gambar di kamera sampai dengan proses editing transisi pada visual [8].

3 Teori Dalam Film

3.1 Teori Semiotika De Saussure

Teori semiotika Ferdinand De Saussure memberikan penjelasan tentang berbagai tanda yang dapat digunakan untuk menggambarkan sesuatu setelah pembaca mengalami representasinya. Dalam model semiotika Saussure, penjelasan untuk segala sesuatu yang dapat diamati diperlukan. Penempatan makna pada film memberikan penguatan pada sebuah cerita dan adegan [9]. Tanda ("tanda") adalah makna atau pesan yang ada di pikiran kita tentang sesuatu yang ditangkap ketika kita melihat atau membaca sesuatu, sementara tanda ("tanda") adalah segala hal yang tertanam di pikiran kita ketika kita melihat atau membaca sesuatu [10].

3.2 Teori Mise En Scene

Metode analisis film yang dikenal sebagai "teori mise en scène" menekankan pengaturan visual dari setiap elemen dalam sebuah adegan atau frame. Dalam bahasa Prancis, istilah "mise en scène" berarti "penempatan di panggung" atau "pengaturan di panggung". Teori ini mengacu pada cara sutradara mengatur elemen seperti pencahayaan, latar belakang, properti, kostum, gerakan

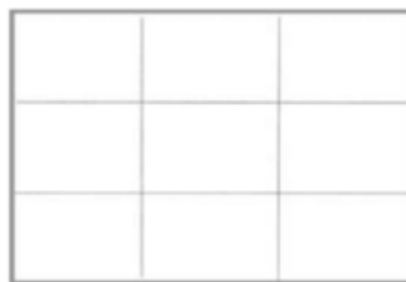
kamera dan penempatan aktor dalam adegan untuk menciptakan efek visual dan emosional yang diinginkan [11],[12]. Beberapa aspek yang sering diperhatikan dalam analisis Mise en scène antara lain: Pencahayaan, Latar Belakang Setting Lokasi, Kostum, Properti, Komposisi Visual, dan Gerak Kamera. Mise en scène bukan hanya sebagai teknik artistik belaka, tetapi juga sebagai cara pemaparan kreatif, gerak kamera yang memungkinkan sutradara untuk mengungkapkan visinya secara estetis dalam setiap adegan film [13].

3.3 Pencahayaan Pada Film

Pencahayaan dalam film merupakan elemen penting dalam menciptakan suasana [14], memperjelas adegan, dan menyoroti objek atau karakter yang relevan [15]. Pencahayaan tidak hanya memengaruhi aspek visual, tetapi juga dapat memengaruhi suasana emosional dan mood keseluruhan dari sebuah film [16]. Menjelaskan berbagai jenis pencahayaan yang digunakan dalam film, seperti pencahayaan alami, pencahayaan buatan, pencahayaan campuran. Pencahayaan dapat memengaruhi emosi penonton, misalnya dengan menciptakan suasana misterius, menakutkan, romantis, atau dramatis [17].

3.4 Komposisi Visual & Pengambilan Kamera

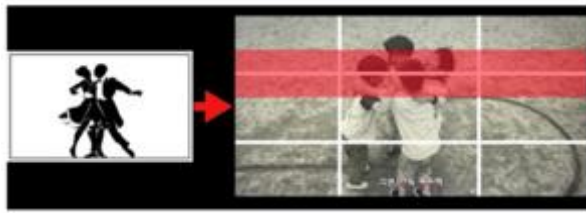
Komposisi visual bukan hanya tentang pengaturan elemen-elemen visual dalam ruang dua dimensi, tetapi juga merupakan ekspresi dari ide-ide estetis dan pemahaman tentang struktur keseluruhan karya seni. Pada buku berjudul "Practical Cinematography" oleh Paul Wheeler, menyebutkan bahwa salah satu komposisi visual yakni dapat ditentukan dengan menerapkan *the rule of thirds* pada sebuah pengambilan pembingkai visual seperti yang terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Grid dan Bingkai Komposisi *The Rule of thirds*
Sumber: Buku edisi kedua Paul Wheeler, 2005

Komposisi memberikan ruang gerak bagi penempatan subjek terhadap latar belakang dalam satu framing yang sekiranya dapat dinilai estetis dan menarik [14]. Komposisi memberikan makna dan informasi kepada penonton, agar dapat terlihat lebih jelas [18]. maka

pentingnya penerapan komposisi dalam pembuatan sebuah film.



Gambar 5. Hasil Analisis Visual
Sumber: Squid Game, 2021 & Paul Wheeler, 2005 [14]

Komposisi sepertiga bagian dinamakan *The Rule of Thirds* [19], mengacu pada gambar 5. subjek sebagai point of interest berada secara kreatif diantara sepertiga bagian frame sebagai pusat perhatian *audiens* dalam setiap kejadian scene pada film [20].

Camera movement atau pergerakan kamera, pergerakan kamera dalam film mengacu pada cara kamera bergerak selama pengambilan gambar untuk menciptakan efek visual dan naratif tertentu [21], [13] seperti diantaranya adalah

Steady cam: Teknik penggunaan kamera yang dirancang untuk memberikan gambar yang halus dan stabil, bahkan saat kamera bergerak atau berjalan.

Pan: Kamera bergerak horizontal dari satu sisi ke sisi lain. *Panning* digunakan untuk mengikuti atau menyoroti objek yang bergerak, memperlihatkan pemandangan yang luas, atau memperkenalkan lokasi baru.

Tilt: Kamera bergerak vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Teknik ini digunakan untuk mengungkapkan objek atau adegan secara bertahap atau untuk mengarahkan perhatian penonton ke arah tertentu.

Zoom: Perubahan fokus optik kamera untuk membuat objek tampak lebih besar atau lebih kecil tanpa mengubah posisi kamera. Zoom dapat digunakan untuk memberikan penekanan visual pada objek atau ekspresi wajah karakter.

Dolly: Kamera bergerak maju atau mundur sepanjang rel yang dipasang. Dolly digunakan untuk mengikuti karakter atau objek yang bergerak, atau untuk menciptakan efek pergerakan yang dramatis.

Tracking: Kamera mengikuti subjek dengan gerakan lateral atau horizontal. Teknik ini digunakan untuk mengikuti karakter yang bergerak secara aktif dalam adegan atau untuk memberikan sensasi pergerakan yang dinamis.

Crane: Kamera dipasang pada crane atau boom untuk mendapatkan ketinggian atau sudut pengambilan gambar yang tidak dapat dicapai dengan kamera biasa. *Crane shots* dapat digunakan untuk memberikan pandangan yang luas atau dramatis dari adegan.

3.5 Latar, Setting, dan Properti

Latar, setting, dan properti adalah tiga elemen penting dalam produksi film yang membantu menciptakan dunia yang kohesif dan meyakinkan bagi penonton.

Latar adalah lingkungan fisik di mana adegan atau cerita dalam film berlangsung [22]. Ini bisa berupa lokasi alami seperti kota, hutan, atau gunung, atau lokasi buatan seperti studio atau set yang dibangun khusus untuk keperluan produksi. Latar memberikan konteks visual untuk cerita dan membantu menentukan suasana dan mood keseluruhan dari adegan atau film [23]. Misalnya, latar yang gelap dan menyeramkan mungkin digunakan dalam film horor, sementara latar yang cerah dan berwarna-warni mungkin cocok untuk film komedi romantis.

Setting merujuk pada waktu dan tempat di mana cerita dalam film berlangsung. Ini mencakup detail-detail seperti tahun, musim, kota, negara, dan budaya di mana cerita terjadi [24]. Pengaturan dapat memiliki pengaruh besar terhadap plot dan karakter dalam film, serta memberikan konteks historis dan sosial yang penting bagi pemahaman penonton. Sebuah film yang diatur [25], selama Perang Dunia II, misalnya, akan memiliki setting yang berbeda dan memengaruhi cara cerita tersebut berkembang daripada film yang diatur di masa kini.

Properti adalah objek fisik yang digunakan oleh karakter dalam adegan atau film. Ini bisa berupa segala sesuatu mulai dari furnitur dan peralatan hingga benda-benda kecil seperti surat, ponsel, atau senjata. Properti membantu mengisi detail-detail dalam adegan dan menambah kedalaman karakter serta nuansa cerita. Penggunaan properti yang tepat dapat membantu menjelaskan karakter, memajukan plot, atau menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema atau genre film tersebut [25].

Ketiga elemen ini, latar, setting, dan properti, bekerja bersama untuk menciptakan dunia yang kohesif dalam film dan membantu menciptakan pengalaman yang imersif bagi penonton. Dengan menggunakan elemen-elemen ini secara efektif, sutradara dapat memperkaya narasi dan menyampaikan pesan yang kuat kepada penonton.

4. Hasil dan Pembahasan



Gambar 6. Time code 00:03:13
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 6, Film dibuka dengan *scene* Suzzanna (diperankan Luna Maya) sedang berlari di atas jembatan menyeberangi sungai dengan terburu-buru.



Gambar 7. Time code 00:03:13
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 7, *Mise En Scene*,

- a. **Pencahayaan:** Natural light dari sinar matahari yang terlihat pada *scene* waktu di siang hari.
- b. **Latar Belakang:** Pedesaan yang sangat asri, dengan latar pegunungan.
- c. **Properti dan Kostum:** Suzzanna mengenakan kostum kebaya tradisional Jawa, sebagai pakaian sehari-hari di sebuah pedesaan.
- d. **Gerakan Kamera:** *Crane shot/ Drone Shot*, Kamera bergerak dari sudut lebar lalu mendekati ke arah Suzzanna berlari dan melewatinya. yang unik dari *Crane shot* disini adalah tidaklah menggunakan *crane* sebagai alat bantu pengambilan gambar, melainkan menggunakan *drone* yang terbang bergerak maju ke depan. Gambar diambil sangat indah dari atas ketinggian melewati atas jembatan.
- e. **Penempatan Aktor/ Komposisi:** Suzzanna sebagai *point of interest*, tepat berada di sepertiga bagian frame, komposisi *the rule of thirds*.



Gambar 8. Time code 00:03:25
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 8, *scene* tontonan pertarungan di tanah lumpur antara dua ksatria kampung. Surya (diperankan Megantara) sebagai kekasih Suzzanna (diperankan Luna Maya) sedang berduel diatas tanah lumpur. Scene ini memperlihatkan Suzzanna diawal yang sedang

bergegas untuk menonton Surya di tengah kerumunan warga desa.



Gambar 9. Time code 00:03:25, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 9, *Mise En Scene*,

- a. **Pencahayaan:** Natural light dari sinar matahari yang terlihat pada *scene* waktu di siang hari.
- b. **Latar Belakang:** Berlatar kerumunan warga desa di tengah sawah yang penuh sesak dan antusias melihat hiburan tontonan pertarungan Surya.
- c. **Properti dan Kostum:** Tampilan kostum warga pedesaan sederhana. Ibu-ibu menggunakan daster dan bapak-bapak menggunakan kaos dan kemeja sederhana.
- d. **Gerakan Kamera:** Kamera bergerak dari sisi kiri ke kanan, dinamakan *panning shot*.
- e. **Penempatan Aktor/ Komposisi:** Suzzanna sebagai *point of interest*, tepat berada di sepertiga bagian frame, komposisi *the rule of thirds*.



Gambar 10. Time code 00:10:52
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 10, Suzzanna bersama kedua orangtuanya diundang jamuan makan di rumah keluarga Raden Aryo (diperankan oleh Tio Pakusadewo). Dengan maksud Raden Aryo berniat untuk meminang Suzzanna sebagai istri keduanya sebagai salah satu syarat pelunasan hutang-hutang ayahnya Suzzanna, tentunya hal ini mengagetkan Suzzanna yang awalnya menolak lamaran dari Raden Aryo. Raden Aryo merupakan tokoh antagonis dalam film merupakan orang terkaya di desa dan sebetulnya sudah menikah dan beristri sayangnya Raden Aryo sangat mendambakan hadirnya seorang anak, oleh sebab itu dia berniat untuk menikahi Suzzanna (kekasih Surya) dengan harapan agar mempunyai seorang anak dambaannya.



Gambar 11. Time code 00:10:52, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 11, *Mise En Scene*,

a. Pencahayaan: *Natural light* (cahaya matahari dari jendela) dan *Artificial light* dalam ruangan, waktu di siang hari.

b. Latar Belakang: Ruang makan keluarga di rumah Raden Aryo.

c. Properti dan Kostum: Meja makan dan peralatan makan memperlihatkan setting rumah Raden Aryo yang besar dan kaya raya walaupun tinggal di pedesaan, selayaknya jamuan makan yang istimewa. Dengan kostum dari para pembantu rumah yang mempersiapkan sajian makan dengan sangat *apik*. Pakaian formal dari keluarga Suzzanna, dan Raden Aryo (Jawi Jangkep berwarna dasar putih) beserta istri (kebaya berwarna dasar hijau tua) menggunakan pakaian adat jawa.

d. Gerakan Kamera: *Steady Camera*, dengan kombinasi zoom-in menyorot fokus pada wajah dari setiap aktor dan aktris pada *scene* ini untuk memperlihatkan ekspresi dan pengucapan dialog pada tiap-tiap orang.

e. Penempatan Aktor/ Komposisi: Berlatar kerumunan warga desa di tengah sawah yang penuh sesak dan antusias melihat hiburan tontonan pertarungan Surya.



Gambar 12. Time code 00:11:38
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 12, Suzzanna dengan terpaksa untuk melunasi hutang keluarganya kepada Raden Aryo dia menikahi Raden Aryo. Acara besar di desa itu diadakan untuk merayakan pernikahan Suzzanna dan Raden Aryo. Pertunjukan Wayang Kulit menandakan sebagai salah satu upacara hiburan adat jawa yang biasanya disebut sebagai *tanggap wayang*.



Gambar 13. Time code 00:11:38, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 13, *Mise En Scene*,

a. Pencahayaan: *Artificial light* luar ruangan, waktu di malam hari.

b. Latar Belakang: Pertunjukan wayang kulit.

c. Properti dan Kostum: *Setting* pertunjukan wayang kulit, dimana memperlihatkan dalang yang sedang beratraksi memainkan wayang dengan menarik. Kostum adat jawa acara formal.

d. Gerakan Kamera: *Steady Camera*, posisi kamera diam tidak bergerak dan fokus pada pertunjukan wayang.

e. Penempatan Aktor/ Komposisi: Sang Dalang sebagai *point of interest*, tepat berada di sepertiga bagian frame, komposisi *the rule of thirds* dan ada di tengah-tengah frame bagian atas mempertunjukan posisi pusat perhatian.



Gambar 14. Time code 00:14:13
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 14, Raden Aryo sedang marah besar dan memberikan pelajaran hukuman kepada Surya (mantan kekasih Suzzanna) yang tiba-tiba datang dan merusak berlangsungnya acara pernikahan Raden Aryo dan Suzzanna malam itu. Surya terikat, dicambuki dan dipukuli habis oleh Raden Aryo dan tukang pukul bawahan Raden Aryo. Surya ditelanjangi dan di cambuk dari belakang.



Gambar 15. Time code 00:14:13, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 15, *Mise En Scene*,

- a. **Pencahayaannya:** *Artificial light* luar ruangan, waktu di malam hari.
- b. **Latar Belakang:** Halaman rumah Raden Aryo.
- c. **Properti dan Kostum:** Pakaian pernikahan adat jawa pria.
- d. **Gerakan Kamera:** *Steady Camera*, posisi kamera diam tidak bergerak dan fokus pada aktifitas akting penyiksaan Raden Aryo terhadap Surya.
- e. **Penempatan Aktor/ Komposisi:** Raden Aryo dengan fokus tajam kamera sebagai *point of interest* walaupun posisi berada di belakang Surya. Komposisi *the rule of thirds* keduanya memperlihatkan keseimbangan visual.



Gambar 16. Time code 00:19:53
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 16, Warga desa sedang merayakan syukuran akan hari panen, ditengah-tengah syukuran tersebut Raden Aryo mengumumkan kepada seluruh warga desa tentang berita baik bahwa Suzzanna istri keduanya sedang mengandung (hamil) anak pertama yang sudah diidam-idamkannya sejak sangat lama.



Gambar 17. Time code 00:19:53, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 17, *Mise En Scene*,

- a. **Pencahayaannya:** *Natural light* luar ruangan, kombinasi dengan pencahayaannya *Artificial Light* waktu di pagi hari.
- b. **Latar Belakang:** suasana pinggir sawah di sebuah pedesaan, dengan *background* rumah warga.
- c. **Properti dan Kostum:** Suzzanna mengenakan pakaian kebaya adat jawa.
- d. **Gerakan Kamera:** *Steady Camera*, posisi kamera diam tidak bergerak dan fokus pada wajah Suzzanna.
- e. **Penempatan Aktor/ Komposisi:** Komposisi *the rule of thirds* tepat berada di tengah-tengah frame, memperlihatkan Suzzanna sebagai pusat perhatian diantara orang banyak.



Gambar 18. Time code 00:23:48
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 18, Suzzanna bertemu Surya diam-diam disebuah tempat di pasar, untuk menceritakan tentang kejadian aneh dan buruk yang sedang dia alami sehari-hari selama dia sedang mengandung. Surya yang terlihat masih mencintai Suzzanna kemudian berhenti sejenak dan mendengarkan cerita Suzzanna. Suzzanna meminta bantuan kepada Surya karena merasa nyawanya terancam semenjak dia mengandung, Suzzanna sadar bahwa dirinya di santet dan ada yang ingin dirinya segera mati.



Gambar 19. Time code 00:23:48, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 19, *Mise En Scene*,

- a. **Pencahayaannya:** *Natural light* luar ruangan, kombinasi dengan pencahayaannya *Artificial Light* yang lembut, waktu di pagi hari.
- b. **Latar Belakang:** salah satu sudut pasar, di belakang truk barang, dengan *background* dinding bambu.

c. **Properti dan Kostum:** Suzzanna mengenakan pakaian kebaya adat Jawa berwarna hijau *tosca*.

d. **Gerakan Kamera:** *Steady Camera*, posisi kamera diam tidak bergerak dan fokus pada wajah Suzzanna.

e. **Penempatan Aktor/ Komposisi:** Komposisi *the rule of thirds* tepat berada di tengah-tengah frame, memperlihatkan Suzzanna sebagai pusat perhatian sedang mengobrol dengan Surya.



Gambar 20. Time code 00:30:55
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 20, Suzzanna sekarat dan inilah malam kematiannya. Suzzanna mati karena disantet ilmu hitam dukun kampung yang didalangi Minati istri pertama Raden Aryo. Punggung Suzzanna bolong, dia berteriak kesakitan tidak ada yang menolongnya sama sekali, namun ini juga merupakan hari kelahiran anaknya.



Gambar 21. Time code 00:30:55, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 21, **Mise En Scene**,

a. **Pencahayaannya:** *Artificial Light* dalam ruangan waktu di malam hari.

b. **Latar Belakang:** Ruangan dalam kamar Suzzanna. Tempat tidur, dan *setting* kamar tidur dengan gaya ukiran mewah.

c. **Properti dan Kostum:** Suzzanna mengenakan pakaian santai kesehariannya berwarna putih. Dengan darah kematian menyelimuti dirinya yang tragis.

d. **Gerakan Kamera:** *Pan & Tilt* kombinasi pergerakan kamera dari sisi kiri ke kanan dan bawah ke atas secara bersamaan. Memperlihatkan bagaimana nuansa mencekam kematian Suzzanna malam itu.

e. **Penempatan Aktor/ Komposisi:** Suzzanna terbaring dengan kesakitannya diatas tempat tidurnya dengan komposisi *the rule of thirds*, memperlihatkan langsung wajah kematian dari Suzzanna yang menyeramkan.



Gambar 22. Time code 00:48:59
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 22, Suzzanna menjadi arwah penasaran dan mempertanyakan dirinya apakah benar masih hidup atau sudah mati. Arwah penasaran Suzzanna mulai menakuti warga di desa tersebut. Adegan *scene* tukang bakso yang ketakutan saat berjumpa dengan arwah Suzzanna adalah salah satu bagian kenangan dari film Suzzanna serupa yang dibuat pada tahun 1986. Disini merupakan salah satu menariknya adegan film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon yang telah melegenda di hati penonton penikmat film horor Indonesia. Seakan nostalgia disajikan pada scene ini tetap dengan nuansa komedi horor yang kental seakan mengingatkan kembali di masa itu.



Gambar 23. Time code 00:48:59, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 23, **Mise En Scene**,

a. **Pencahayaannya:** Luar ruangan dengan bantuan pencahayaan *Artificial Light*, waktu di malam hari.

b. **Latar Belakang:** Jalan sepi pedesaan dengan nuansa mencekam.

c. **Properti dan Kostum:** Suzzanna mengenakan pakaian yang sama saat dia mati. Berwarna putih, dan merupakan ciri khas dari kostum hantu Indonesia perempuan biasa disebut "Sundel Bolong". Pakaian mirip/ serupa dengan yang dikenakan pada film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon pada tahun 1986. dan dengan gerobak bakso sebagai ciri khas pada scene menakuti seorang tukang bakso di malam hari dengan kostum kaos berkerah berwarna coklat.

d. **Gerakan Kamera:** *Tracking Cam & Pan*, kombinasi pergerakan kamera dari sisi kiri ke kanan dan bawah ke atas secara bersamaan lalu mengikuti pergerakan dengan cepat mengikuti alur cerita. Memperlihatkan bagaimana nuansa ketakutan dan paniknya tukang

bakso yang bersiap akan lari dari arwah penasaran Suzzanna.

e. Penempatan Aktor/ Komposisi: Suzzana berdiri pada sepertiga bagian *frame* sisi kiri, dan tukang bakso berada di sisi sepertiga bagian sisi kanan, menunjukkan adegan dialog dua arah dan keseimbangan dalam *frame*.



Gambar 24. Time code 01:08:26
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 24, Dua orang Hansip bernama Japra (diperankan Adi Bing Slamet) dan Rojali (diperankan Opie Kumis), yang sedang bertugas ronda belum mengetahui kalau Suzzanna yang telah mati menjadi arwah penasaran, dan rumor yang beredar di kampung tersebut adalah adanya hantu sundel bolong yang menakut-nakuti warga. Japra dan Rojali melakukan ronda malam untuk menangkap sundel bolong yang sudah meresahkan warga dan akhirnya bertemu hantu tersebut pada *scene* ini. Mereka terlihat nampak penasaran dan kaget dengan apa yang terjadi di depan matanya.



Gambar 25. Time code 01:08:26, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 25, *Mise En Scene*,

- a. Pencahayaan:** Luar ruangan dengan bantuan pencahayaan *Artificial Light*, waktu di malam hari.
- b. Latar Belakang:** Jalan sepi pedesaan dengan nuansa mencekam, dipinggiran hutan desa.
- c. Properti dan Kostum:** kostum hansip desa berwarna hijau dengan topi, pakaian petugas keamanan desa lengkap, menggunakan senter sebagai alat bantu penerangan dalam bertugas ronda malam.
- d. Gerakan Kamera:** *Steady Camera*, posisi kamera diam tidak bergerak dan fokus pada kedua wajah hansip Japra dan Rojali.

e. Penempatan Aktor/ Komposisi: Secara Japra karena posisinya menundukkan kepala, maka Japra tidak berada di sepertiga bagian *frame*, namun bila dilihat lebih lanjut posisinya berdiri adalah sepertiga bagian *frame* maka dapat dikatakan masih dalam komposisi *The Rule of Thirds*, begitu juga halnya Rojali.



Gambar 26. Time code 01:24:06
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 26, Minati (diperankan oleh Sally Marcelina) istri pertama dari Raden Aryo berteriak ketakutan karena diganggu oleh arwah penasaran Suzzanna, dia menjelaskan semua hal tentang kejadian janggal di rumah mereka, dan Minati meyakinkan Raden Aryo bahwa Suzzanna akan datang untuk mencelakai mereka.



Gambar 27. Time code 01:24:06, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 27, *Mise En Scene*,

- a. Pencahayaan:** Dalam ruangan dengan bantuan pencahayaan *Artificial Light*, waktu di malam hari.
- b. Latar Belakang:** Ruang kamar tidur dengan *background* jendela kamar.
- c. Properti dan Kostum:** kostum pakaian tidur dikenakan oleh Raden Aryo dan Minati.
- d. Gerakan Kamera:** *Steady Camera*, posisi kamera diam tidak bergerak dan fokus pada wajah Minati.
- e. Penempatan Aktor/ Komposisi:** Keduanya berada di sepertiga bagian *frame* yaitu *komposisi the rule of thirds*, tampak sedang saling berbicara/ berdialog.



Gambar 28. Time code 01:36:10
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 28, Suzzanna datang ke rumah Raden Aryo untuk menuntut balas terhadap Raden Aryo, Minati istri pertama, dan seluruh orang yang telah membunuh dan menyakiti dirinya pada masa semasa hidup. Selain itu Suzzanna sebagai arwah penasaran ingin berkeinginan kuat untuk bertemu dengan anaknya.



Gambar 29. Time code 01:36:10, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 29, *Mise En Scene*,

a. Pencahayaan: Dalam ruangan dengan bantuan pencahayaan *Artificial Light*, waktu di malam hari.

b. Latar Belakang: Ruang tamu rumah Raden Aryo. Dengan *background* adalah jendela pintu masuk.

c. Properti dan Kostum: kostum berwarna putih memperlihatkan ciri khas dari "Hantu Sundel Bolong", dengan rambut panjang dan make-up yang menyeramkan.

d. Gerakan Kamera: *Tracking Cam & Pan*, kombinasi pergerakan kamera zoom-out lalu memutar badan Suzzana dari sisi kiri ke kanan belakang, mengikuti alur audio dan suasana yang menyeramkan penuh amarah dari arwah Sundel Bolong yang ingin menuntut balas.

e. Penempatan Aktor/ Komposisi: komposisi *the rule of thirds*, disepertiga bagian frame.



Gambar 30. Time code 01:58:38
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 30, Suzzanna telah berhasil membalaskan dendam kesumatnya dengan membunuh semua orang-orang yang terlibat pernah menyakiti hidupnya dan membunuhnya. Hantu arwah penasaran Sundel Bolong yang tadinya tampak menyeramkan tampak sangat bersedih disini karena pada akhirnya bisa bertemu dengan dua orang yang dia cintai yaitu Surya dan memeluk erat anaknya. dengan harapan dapat bersatu kembali bertiga.



Gambar 31. Time code 01:58:38, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 31, *Mise En Scene*,

a. Pencahayaan: Luar ruangan dengan bantuan pencahayaan *Artificial Light* dan nuansa cahaya api yang membara, waktu di malam hari.

b. Latar Belakang: Kobaran api yang membara.

c. Properti dan Kostum: kostum berwarna putih memperlihatkan ciri khas dari "Hantu Sundel Bolong", dengan rambut panjang dan make-up yang penuh dengan darah. Kobaran api dan berlumuran darah membuat warna pada kostum tampak berwarna merah.

d. Gerakan Kamera: *Steady Cam*, memperlihatkan ketenangan dengan nuansa sedih. Fokus kamera pada wajah Suzzanna.

e. Penempatan Aktor/ Komposisi: komposisi *the rule of thirds*, disepertiga bagian frame.



Gambar 32. Time code 02:01:15
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 32, Suzzanna mengira kalau ini adalah akhir yang bahagia untuk mereka bertiga. Namun ternyata dalam kondisi sedang menggendong anaknya, Suzzanna di tusuk menggunakan pasak paku oleh Surya secara diam-diam. yang dimana bila hantu Sundel Bolong ditusukkan kepalanya oleh pasak paku maka dia akan mati (dalam arti sementara/ tidak bangkit lagi). Scene ini merupakan klimaks yang menyedihkan dari

cerita yang tidak terduga dalam *remake* film Suzzana: Malam Jumat Kliwon.



Gambar 33. Time code 02:01:15, analisis visual
Sumber: netflix - film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon

Gambar 33, *Mise En Scene*,

a. Pencahayaan: Luar ruangan dengan bantuan pencahayaan *Artificial Light* dan nuansa cahaya api yang membara, waktu di malam hari.

b. Latar Belakang: Kobaran api yang membara.

c. Properti dan Kostum: kostum berwarna putih memperlihatkan ciri khas dari "Hantu Sundel Bolong", dengan rambut panjang dan make-up yang penuh dengan darah. Kobaran api dan berlumuran darah membuat warna pada kostum tampak berwarna merah.

d. Gerakan Kamera: *Tracking Cam & Pan*, sebelumnya kamera memutari badan Suzzanna dan Surya lalu kombinasi pergerakan kamera dari bawah ke atas mengikuti pergerakan tangan Surya yang menusukkan pasak paku ke kepala Suzzanna.

e. Penempatan Aktor/ Komposisi: Penerapan komposisi pada scene *klimaks* ini adalah *simetrical of rule* dengan kombinasi komposisi *the rule of thirds*, disepertiga bagian *frame*. Posisi berdiri tepat berada di tengah *frame*, namun melihat lebih dalam pada *point of interest scene* sebagai inti fokus kamera berada pada tangan Surya yang memegang pasak paku dan posisi kepada di sepertiga bagian *frame*.

5. Kesimpulan

Mise En Scene dapat mengukur bagaimana tampilan visual pada *remake* film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon sudah sangat kekinian dan dapat dikatakan jauh berbeda dari film Suzzana dengan judul yang sama di tahun 1986. Hal ini dapat dilihat dari sisi pengambilan visual, pencahayaan, latar belakang, properti dan kostum, gerakan kamera, penempatan aktor atau komposisi.

Perubahan besar yang terjadi dari sisi pengambilan visual, membuat film ini menjadi menarik ditonton dimasa sekarang dan memungkinkan adanya audiens baru untuk menonton. Perkembangan teknologi perfilman Indonesia juga mempengaruhi bagaimana editing film horor Suzzanna menjadi semakin matang dari segi visual yang ditawarkan. Pergerakan kamera menjadi lebih kreatif dan eksploratif karena ada

beberapa *angle* baru yang disajikan, perpaduan dinamis antara penggabungan komposisi dan pergerakan kamera yang lebih dari sekedar komposisi *the rule of thirds* saja, hal ini dibuktikan dengan adanya scene gambar 13 dimana dimana *the rule of thirds* dalam penerapan gambar bergerak dapat digabungkan dengan *symetrical of rule* dan kamera bergerak secara *tracking and pan camera* kombinasi kamera memutar dari bawah keatas. Gambar 29 juga memperlihatkan bagaimana kesan horor tampak menjadi kreatif lagi dan menarik dengan kombinasi pergerakan kamera *zoom-out* lalu memutari badan Suzzana dari sisi kiri ke kanan belakang.

Crane shot/ Drone Shot: memperlihatkan keindahan suatu tempat/ lokasi film secara *wide/ luas*. Pemandangan pedesaan yang indah gambar 7.

Panning shot: memperlihatkan dan memperkenalkan sebuah kondisi tempat baru pada sebuah scene, gambar 9.

Tracking Cam & Pan: kamera bergerak mengikuti tempo audio dapat memperkuat emosi dari pemeran aktor/aktris seperti halnya "emosi kemarahan" pada film horor, gambar 29.

Steady Cam: memperlihatkan ketenangan, nuansa haru pada kejadian klimaks/ hal penting, gambar 31. Namun dapat juga digunakan bila kamera ingin memperlihatkan fokus pada sebuah dialog cerita kepada audiens.

Tracking Cam & Pan: dalam film horor modern dapat memperlihatkan gerakan kecil pada suatu kejadian, gambar 33.

Dapat disimpulkan bahwa pergerakan kamera, komposisi visual, dan elemen-elemen pendukung lainnya yang disebut sebagai *Mise En Scene* dalam film horor sangat penting, dan ternyata film horor yang bahkan jalan ceritanya sudah bisa ditebak sebelumnya karena film ini merupakan film *remake* dari film yang pernah di produksi tahun 1986, nyatanya masih tetap diminati dan menarik tidak hanya dari jalan cerita saja. Namun banyak hal baru secara visual yang mampu men-dramatisir kejadian setiap *scene*-nya.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Universitas Bunda Mulia, juga penulis berterima kasih kepada karya film Suzzanna: Malam Jumat Kliwon yang luar biasa dan telah hadir sebagai film horor penuh kenangan yang telah hadir kembali setelah kurang lebih 28 tahun lamanya, yang terakhir secara khusus terima kasih kepada Almarhum Suzzanna Martha Frederika van Osch, sebagai legenda aktris Indonesia yang selalu memberikan inspirasi bagi kaum muda dalam seni peran Indonesia dan karya-karyanya selalu hidup dikenang hingga hari ini.

Daftar Rujukan

- [1] Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2010). *Film art: An introduction (Vol. 7)*. New York: McGraw-Hill.
- [2] Taufikurrahman, B., Rahman, A. L., Rahman, A. L., Hakim, L. R., & Hakim, L. R. (2021). Tata Cahaya High Contrast Sebagai Pendukung Unsur Dramatis Pada Film Horor “Derana Dara.” *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 4(1). <https://doi.org/10.24821/sense.v4i1.5850>
- [3] Lutfi, M. (2013). Perkembangan film horor Indonesia tahun 1981-1991. *Avatara*, 1(1).
- [4] Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125-138. <https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125-138>
- [5] Chrisnanti, R. K., & Sa'idah, Z. (2023). Analisis Nilai-Nilai Budaya Jawa Dalam Film Suzzanna Malam Jumat Kliwon (2023). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 8254-8269.
- [6] Prasetyo, M. E. (2021). Kajian Komposisi Visual Pada Film Serial Netflix Drama Fiksi Ilmiah Berjudul The 100 Karya Jason Rothenberg. *Titik Imaji*, 4(1). <https://doi.org/10.30813/v4i1.2802>
- [7] J. T. Imaji and M. E. K. O. Prasetyo, (2021), “Kajian Komposisi Visual Pada Film Serial Netflix Drama Fiksi Ilmiah Berjudul the 100 Karya Jason Rothenberg Study of Visual Composition on the Film Serial Netflix Scientific Drama Title the 100 By Jason Rothenberg,” vol. 4, pp. 45–64.
- [8] Prasetyo, M. E., Everlin, S., & Winnie, W. (2022). *VISUAL ANALYSIS OF LEE JEFFRIES’ INSTAGRAM PHOTOGRAPHS*. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 49–60. <https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4491>
- [9] Toni, A., & Fachrizal, R. (2017). Studi Semitoka Pierce pada Film Dokumenter “The Look of Silence: Senyap”. *Jurnal komunikasi*, 11(2), 137-154. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.voll1.iss2.art3>
- [10] Wibawa, M., & Natalia, R. P. (2021). Analisis Semiotika Strukturalisme Ferdinand De Saussure Pada Film " Berpayung Rindu". *VCoDe: Visual Communication Design Journal*, 1(1), 1-16. <http://dx.doi.org/10.26887/vcode.v1i1.2213>
- [11] Siahaan, A. U., & Kardewa, M. D. (2017). Film Dokumenter Budaya Betawi Ondel-Ondel di Negeri Silancang Kuning Berdasarkan Sinematografi Teknik Pengambilan Gambar. *JURNAL INTEGRASI*, 9(1), 28. <https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.278>
- [12] Yuwandi, I. (2018). Analisis Sinematografi Dalam Film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah Ini (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh*).
- [13] Prasetyo, M. E., Zevri, Z., & Everlin, S. (2022). Perancangan Video Klip Profil Komunitas K-Pop Dance Invasion DC Jakarta dengan Teknik Camera Movement. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(2), 151-162. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i2.7551>
- [14] Linando, S. I., Prasetyo, M. E., & Winnie, W. (2022). Komposisi Visual dan Tata Cahaya Pada Film Netflix Berjudul Squid Game. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(1), 20–32. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.1139>
- [15] Karunianingsih, D. A. (2016). Kamera Sebagai Alat Operasi Male Gaze: Analisis Male Gaze dalam Film Horor “Pacar Hantu Perawan.” *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 12(1), 19. <https://doi.org/10.24821/rekam.v12i1.1384>
- [16] Noor'Alim, M. R., & Wibowo, A. A. (2023). Analisis Semiotika John Fiske Pada Film Kkn Di Desa Penari. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(6), 3052-3061.
- [17] Prasetyo, M. E., Linando, I., & Ahmad, A. (2022). Analisis Peran Bentuk Wajah Pada Fotografi Portrait Karya Paulina Duczman. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 7(2), 203-226. <https://doi.org/10.25124/demandia.v7i2.4517>
- [18] Haqqu, R., Yusanto, F., & Wijaksono, D. S. (2020). Penerapan Komposisi Dinamik Pada Film Dokumenter Solo Eco City. *Dimensi: Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis*, 1(02), 49-58.
- [19] Dzulfikar, D., Zamroni, M., & Hartanto, D. A. (2022). Dynamic Shot pada Sinematografi Film Fiksi" Bhâko". *ROLLING*, 2(2), 34-46.
- [20] Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: Creativity, Technology, and Business*. *Film Art: An Introduction*.
- [21] Andersson, B. (2015). *The DSLR filmmaker's handbook: real-world production techniques*. John Wiley & Sons.
- [22] Rizky, M. Y., & Stellarosa, Y. (2019). Preferensi Penonton Terhadap Film Indonesia. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.37535/101004120172>
- [23] Saleh, F., & Sabrais, M. (2015). Penggambaran Etnik Betawi Dalam Film Bajaj Bajuri The Movie. *Jurnal Visi Komunikasi/Volume*, 14(02), 272-289.
- [24] Dwi Cahyani, A., & Monika Pretty Aprilia. (2022). Kekerasan terhadap Perempuan dalam Film Indonesia (Analisis Isi Kuantitatif dalam Film Indonesia dengan Latar 1998-2021). *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(1). <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol2.iss1.art1>
- [25] Anwar, R., Suparta, I. M., & Putra, I. H. K. (2022). Penerapan Konsep Realisme Penataan Setting Dan Properti Pada Film Suruh Ayu. *CALACCITRA: JURNAL FILM DAN TELEVISI*, 2(1), 47-53.