

**ANALISIS CAMERA MOVEMENT DALAM MEMBANGUN CURIOSITY
PADA FILM “MALIGNANT”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi S-1 Film dan Televisi



Disusun oleh:

Muhamad Bayu
NIM. 1910977032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

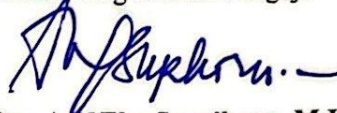
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul:

**ANALISIS CAMERA MOVEMENT DALAM MEMBANGUN CURIOSITY
PADA FILM "MALIGNANT"**

diajukan oleh **Muhamad Bayu**, NIM 1910977032, Program Studi S-1 Film dan Televisi,
Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
pada tanggal **20 DEC 2024** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIDN. 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji



Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0518109101

Cognate/Penguji Ahli



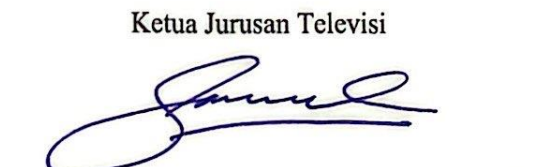
Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIDN. 0014057902

Koordinator Prodi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T
NIP. 19801016 200501 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Latief Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Bayu

NIM : 1910977032

Judul Skripsi : ***Analisis Camera Movement dalam Membangun Curiosity***
Pada Film “Malignant”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 5 Desember 2024

Yang menyatakan,



Muhamad Bayu

NIM. 1910977032

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Bayu

NIM : 1910977032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Analisis Camera Movement dalam Membangun Curiosity Pada Film “Malignant”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 5 Desember 2024



Muhamad Bayu

NIM. 1910977032

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala nikmat dan rahmat serta karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir yang berjudul **Analisis Camera Movement dalam Membangun Curiosity Pada Film “Malignant”** sebagai syarat untuk mencapai gelar S-1 pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama penelitian berlangsung. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia kekuatan mental dan fisik.
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Koordinator Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum. Dosen Wali dan Pembimbing I.
6. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn. Dosen Pembimbing II.
7. Seluruh jajaran dosen, staf, pegawai, dan karyawan di Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis juga menyadari akan keterbatasan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya laporan penulisan penelitian ini.

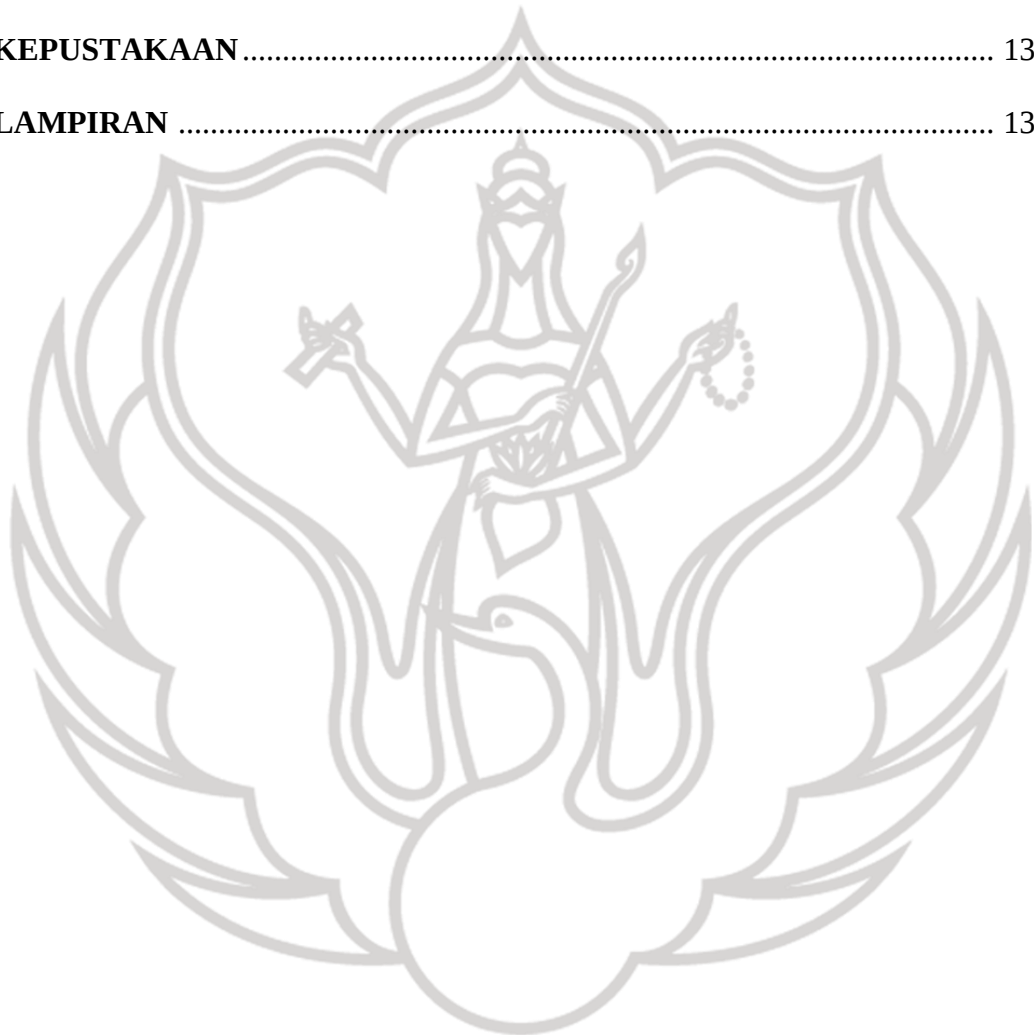
Yogyakarta, 5 Desember 2024


Muhammad Bayu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN PENGKAJIAN.....	9
A. Landasan Teori	9
B. Tinjauan Pustaka	25
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Objek Penelitian	28
B. Teknik Pengumpulan Data	33
C. Analisis Data	34

D. Skema Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
BAB V PENUTUP.....	131
A. Simpulan.....	131
B. Saran.....	133
KEPUSTAKAAN	134
LAMPIRAN	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pan.....	11
Gambar 3. 2 Tilt	12
Gambar 3. 3 Move in / move out	13
Gambar 3. 4 Zoom	14
Gambar 4. 1 Scene 3 Film Malignant	37
Gambar 4. 2 Scene 4 Film Malignant	49
Gambar 4. 3 Scene 13 Film Malignant	65
Gambar 4. 4 Scene 14 Film Malignant	70
Gambar 4. 5 Scene 15 Film Malignant	77
Gambar 4. 6 Scene 29 Film Malignant	85
Gambar 4. 7 Scene 41 Film Malignant	91
Gambar 4. 8 Scene 42 Film Malignant	99
Gambar 4. 9 Scene 43 Film Malignant	111
Gambar 4. 10 Scene 55 Film Malignant	115
Gambar 4. 11 Scene 69 Film Malignant	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skema Penelitian Film Malignant.....	36
Tabel 2. Pembahasan Scene 3 Film Malignant	48
Tabel 3. Pembahasan Scene 4 Film Malignant	64
Tabel 4. Pembahasan Scene 13 Film Malignant	69
Tabel 5. Pembahasan Scene 14 Film Malignant	76
Tabel 6. Pembahasan Scene 15 Film Malignant	84
Tabel 7. Pembahasan Scene 29 Film Malignant	90
Tabel 8. Pembahasan Scene 41 Film Malignant	98
Tabel 9. Pembahasan Scene 42 Film Malignant	110
Tabel 10. Pembahasan Scene 43 Film Malignant	115
Tabel 11. Pembahasan Scene 55 Film Malignant	124
Tabel 12. Pembahasan Scene 69 Film Malignant	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form I-VI.....	136
Lampiran 2. Tabel scene film Malignant	145
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar.....	164
Lampiran 4. Dokumentasi Seminar Pengkajian.....	165
Lampiran 5. Notulensi Seminar Pengkajian.....	166
Lampiran 6. Poster Seminar Pengkajian	167
Lampiran 7. Publikasi Seminar	168
Lampiran 8. Upload Galeri Pandeng.....	169

Analisis *Camera Movement* dalam Membangun *Curiosity* Pada Film “Malignant”

ABSTRAK

“Analisis *Camera Movement* Dalam Membangun *Curiosity* Pada Film Malignant” merupakan pengkajian untuk menganalisis penerapan *camera movement* dalam membangun *curiosity* dari sebuah film yang mengkisahkan seorang wanita bernama Maddieson yang menderita mimpi buruk dan teror yang terhubung dengan pembunuhan yang terjadi. Ketika kejahatan semakin merajalela, dia mulai menyadari bahwa kengerian dalam mimpi-mimpinya mungkin lebih nyata daripada yang dia kira.

Film ini berhasil mendapatkan beberapa penghargaan sebagai Portland Critics Association Awards sebagai *best horror feature*, Critics Choice Super Awards sebagai *best horror movie* dan *best villain in a movie*. *Curiosity* yang dibangun pada film ini dibangun melalui *camera movement* dengan salah satu pergerakannya yaitu *move in*, *pan* dan *zoom in*. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penerapan *camera movement* dalam membangun *curiosity*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami objek penelitian secara mendalam dan menyeluruh dengan cara menampilkan gambar dari adegan dan di jelaskan berdasarkan teori.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *camera movement* secara konsisten dapat membangun *curiosity* melalui beberapa aspek *camera movement* seperti *tracking*, *move in/out*, *zoom in/out*, *pan*, untuk mendukung rasa ingin tahu dari tokoh dan penonton akan informasi yang belum diketahui.

Kata kunci: *camera movement*, *zoom in*, *pan*, *curiosity*, *malignant*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, film telah berkembang menjadi salah satu media hiburan utama. Dengan kemajuan teknologi, industri film semakin maju, seperti yang terlihat pada karya-karya dari Universal Studios, Warner Bros, Walt Disney, dan Marvel Studios. Kemajuan ini memungkinkan penonton menikmati berbagai film baik di bioskop maupun melalui platform digital.

Film pada dasarnya terdiri dari dua unsur utama, yaitu unsur naratif dan sinematik. Kedua unsur ini saling berhubungan dan bekerja bersama untuk menciptakan sebuah film. Unsur naratif dapat diibaratkan sebagai bahan dasar atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah metode atau gaya yang digunakan untuk mengolah materi tersebut (Pratista, 2017:13).

Secara umum, film dapat dikategorikan menjadi tiga jenis utama, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Salah satu metode yang paling mudah dan sering digunakan untuk mengelompokkan film adalah berdasarkan genre. Genre dalam film merujuk pada klasifikasi atau jenis yang mengelompokkan film berdasarkan kesamaan karakteristik atau pola, seperti setting, isi cerita, tema, struktur narasi, aksi atau peristiwa, periode waktu, gaya, situasi, ikon, suasana, hingga karakter. Dari klasifikasi ini, munculah genre-genre populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, western, thriller, film noir, roman, dan lain sebagainya (Pratista, 2017:39).

Klasifikasi film berdasarkan sebuah genre hanya satu kombinasi umum yang sifatnya dinamis dan karakteristik genre tidak hanya mengacu pada satu masa tertentu saja, melainkan terus berkembang setiap saat. Apabila mengacu pada Himawan Pratista (2017:43), dikatakan bahwa dalam film mempunyai skema genre induk premier dan sekunder. Seperti contoh yaitu genre misteri-horor, secara definisi horor merupakan film dengan adegan mencekam, menakutkan dan membuat jantung berdebar kencang. Genre ini adalah sebuah genre khusus dunia perfilman. Dikatakan genre khusus karena meskipun cakupannya sempit dan berkisar pada hal itu-itulah saja, tetapi genre itu cukup mendapatkan perhatian para penonton. Hal ini disebabkan keingintahuan manusia pada sebuah dunia, membuat mereka selalu bertanya-tanya tentang hal apa sebenarnya terjadi di dunia lain tersebut. Kunci suksesnya terletak pada cara mengemas dan menyajikan visualisasi hantu dan konstruksi dramatis skenario. (Widagdo & Gora S, 2007, 27) Alur cerita mereka sering melibatkan tema-tema kematian, supranatural, atau penyakit mental. Salah satu sutradara film berpengaruh pada genre horor adalah James Wan. Sutradara, penulis dan produser, James Wan sudah dikenal melalui karya-karyanya seperti 'Conjuring', 'Insidious' dan juga 'Saw'. Ketiga saga film horor itu, selain sukses secara komersial juga berhasil mengangkat nama James Wan. Wan dikenal sebagai pembuat film horor yang cukup berpengaruh. Tak hanya sukses melalui film bergenre horor, ia juga cukup sukses dalam menyutradarai film 'Aquaman' dan 'Fast and Furious 7'. Sekarang James Wan siap kembali dengan film horor terbarunya berjudul 'Malignant'. Film Malignant merupakan film dengan cerita yang masuk ke dalam genre induk primer horor.

Film Malignant adalah film yang dirilis pada tahun 2021 dan mendapatkan 16 nominasi. Mengutip dari website IMDB, 16 nominasi itu adalah pada Portland Critics Association Awards sebagai *best horror feature*, Critics Choice Super Awards sebagai *best horror movie* dan *best villain in a movie*, Hollywood Critics Association sebagai *best horror film*, Music City Film Critics' Association Awards sebagai *best horror film*, Hawaii Film Critics Society sebagai *best overlooked film* dan *best horror film*, Phoenix Critics Circle sebagai *best horror film*, International Online Cinema Awards (INOCA) sebagai *best visual effects*, Golden Schoes Awards sebagai *best action sequence of the year*, *most memorable scene in a movie*, *best horror movie of the year*, *trippiest movie of the year*. BloodGuts UK Horror Awards sebagai *best original film*, *best villain* dan *best supporting actress* serta memenangkan 2 penghargaan pada Fangoria Chainsaw Awards 2022 sebagai *Best Wide-Release Film* dan *ReFrame 2022* sebagai *Feature*. Tidak hanya mengenai nominasi, film malignant juga mendapat pujian mengenai sinematografinya pada website ulasan dan kritik film. Seorang akun Bernama Adam Bear pada website IMDB memberikan komentar akan hasil pergerakan kamera sangat bagus dan mengingatkan pada film Silent hill. Lalu akun lainnya Bernama Adam Graham dari Detroit News pada website Rotten Tomatoes 10 September 2021 menambahkan bahwa James wan pada film malignant menggunakan berbagai trik pada kamera sehingga memberikan nuansa karusel menyeramkan. Serta Cosmaps pada Website IMDB menyinggung Kembali soal pergerakan kamera, menurutnya James Wan pada filmnya ini sangat menyukai pergerakan kamera dan sangat berfungsi dengan baik.

Film *Malignant* ini bercerita tentang seorang perempuan bernama Maddison tengah hamil dan tinggal dengan suami dan suaminya memiliki perilaku kasar. Pada satu momen sang suami mencederainya, namun beberapa saat kemudian sosok misterius membunuh suaminya. Peristiwa itu menyebabkan Maddieson kehilangan janinnya. Tidak hanya itu, kini kewarasannya di uji ketika mata batinnya mampu melihat sosok misterius itu dalam membunuh orang orang yang sama sekali tidak ia kenal.

Film memiliki unsur sinematik sebagai pendukung penyampai pesan. Unsur tersebut menjadi penting karena film adalah media audiovisual, dan visual terbentuk melalui sinematografi. Unsur sinematografi berperan besar, karena seorang pembuat film tidak hanya merekam sebuah adegan, namun juga memperhatikan beberapa aspek lainnya di dalam sinematografi seperti contohnya penerapan *camera movement*, meliputi *pan*, *tilt*, *move in/out*, *zoom*, *punch in* dan *tracking*. Melalui aspek sinematografi tersebut, sebuah film dapat ditangkap visualnya, seperti kesan dramatik yang sedang terjadi, perpindahan setting lokasi dan ekspresi pemain sehingga penonton bisa merasakan emosi dari film tersebut.

Camera movement (pergerakan kamera) dalam dunia film bukan sekadar unsur teknis untuk merekam adegan, melainkan juga menjadi alat penting dalam membangun ketertarikan dan rasa ingin tahu penonton. Penggunaan yang bijak dari berbagai jenis pergerakan kamera dapat menciptakan atmosfer, menonjolkan aspek-aspek penting dalam cerita, dan secara efektif mengajak penonton untuk terlibat dalam narasi film.

Salah satu cara utama pergerakan kamera berkontribusi dalam membangun rasa ingin tahu adalah dengan memanfaatkan teknik seperti *tracking shot* atau *dolly shot*. Melalui penggunaan *tracking shot*, penonton diajak secara langsung mengikuti pergerakan karakter atau objek, sehingga menciptakan keterlibatan emosional yang lebih kuat dalam adegan. Misalnya, teknik ini dapat diterapkan untuk mengikuti karakter yang bergerak diam-diam di lorong gelap atau untuk mengungkapkan detail tertentu secara bertahap.

Kemunculan rasa ingin tahu atau *curiosity* dalam film *Malignant*, mengingat genre horornya, merupakan hal yang wajar. Namun, film ini menawarkan pendekatan yang berbeda dibandingkan film horor pada umumnya. Curiosity di sini dibangun melalui narasi yang menggambarkan sosok misterius, sehingga memunculkan banyak pertanyaan seperti siapa pelaku di balik kejahatan tersebut, apa motif pembunuhannya, dan mengapa Maddie terus dihantui. Selain itu, rasa ingin tahu juga diperkuat oleh penggunaan pergerakan kamera atau camera movement. Kamera bergerak dengan mengikuti gerak karakter untuk menciptakan dinamika yang intens. Salah satu momen paling mengesankan adalah ketika kamera melakukan *tracking backward*, mengikuti pergerakan karakter menuju sebuah ruangan dengan suara keributan. Pergerakan kamera ini memusatkan perhatian penonton pada karakter, namun secara bersamaan membangkitkan rasa penasaran tentang asal-usul keributan di ruangan yang belum terlihat. Hal ini semakin memicu rasa ingin tahu penonton terhadap situasi yang akan dihadapi selanjutnya. Selain *tracking*, berbagai teknik pergerakan kamera lainnya, seperti *pan*, *tilt*, *move in/out*,

zoom, punch in, dan tracking, juga berkontribusi dalam membangun elemen *curiosity* dalam film ini

Curiosity dalam film merujuk pada keingintahuan atau ketertarikan penonton yang dihasilkan oleh elemen-elemen dalam sebuah cerita. Sifat ini memainkan peran krusial dalam menjaga minat penonton dan memotivasi mereka untuk terus menonton guna memahami lebih dalam atau mengungkap misteri yang ada dalam alur cerita.

Sebuah film yang berhasil membangkitkan *curiosity* biasanya menawarkan karakter-karakter yang kompleks, plot yang penuh intrik, dan pengembangan cerita yang mendalam. Pencipta film dapat menggunakan berbagai teknik naratif, seperti *cliffhanger* atau *twist* mengejutkan, untuk memelihara rasa ingin tahu penonton. Oleh karena itu, *curiosity* menjadi suatu daya tarik yang membuat penonton terlibat secara emosional dalam perjalanan yang disajikan oleh film.

Curiosity dalam beberapa kasus juga dapat diterapkan pada level tematik atau konseptual, di mana film menantang penonton untuk merenungkan makna mendalam atau pesan yang terkandung dalam cerita. Ini mendorong pemirsa untuk berpikir lebih jauh dan mempertanyakan aspek-aspek tertentu dari kehidupan atau manusia.

Pada film *Malignant*, *curiosity* atau keingintahuan penonton terhadap suatu adegan terjadi jika tokoh protagonis dihadapkan pada sebuah keraguan dalam melampaui hambatan. Lalu pada beberapa scene pembunuhan, peranan *camera movement*, juga ikut turut andil dalam scene tersebut sebagai pembentuk rasa ingin tahu dan juga penunjuk setting. Scene tersebut merupakan salah satu penerapan peranan *camera movement* dalam membangun *curiosity*.

Penelitian tentang film *Malignant* ini memfokuskan pada pengamatan analisis *camera movement* dalam membangun *curiosity* yang dilakukan oleh seorang sinematografer dalam mengambil gambar. *Camera movement* atau pergerakan kamera merupakan salah satu teknis untuk mencapai pengambilan gambar yang dinamis. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau sebuah panorama. Selain fungsi tersebut, pergerakan kamera juga untuk meningkatkan dramatisasi suatu adegan (Pratista, 2018:152).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang diuraikan pada latar belakang, wilayah kajian penelitian dibatasi melalui rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan *camera movement* dalam membangun *curiosity* pada film *Malignant*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui jenis *camera movement* dalam membangun *curiosity* (rasa ingin tahu) berdasarkan analisis *camera movement* (pergerakan kamera) dalam film *Malignant*;
2. Mengetahui bagaimana *curiosity* (rasa ingin tahu) dibangun melalui *camera movement* (pergerakan kamera) pada film *Malignant*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, yakni:

1. Secara teoritis di harapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan mengenai kajian analisis dramatik film *Malignant* dengan pendekatan aspek sinematografi;
2. Secara praktis diharapkan dapat digunakan menjadi bahan rujukan untuk penelitian lanjutan, khususnya analisis dramatik film *Malignant* maupun unsur sinematografi film *Malignant*.