



**ANALISIS PERGERAKAN KAMERA
DALAM MEMBANGUN *SUSPENSE*
PADA PROGRAM *REALITY SHOW* “86”
DI NET TV**

ABSTRAK

Program 86 di NET TV bergenre *reality show* memberikan informasi peranan dan pekerjaan keseharian polisi Indonesia. Program ini menayangkan suasana yang menegangkan, khususnya pada saat pengejaran atau penangkapan pelaku kejahatan. Pada saat momen tegang tersebut dominan ditampilkan dengan pergerakan kamera yang cepat. Penelitian berjudul “Analisis Pergerakan Kamera Dalam Membangun *Suspense* Pada Program *Reality Show* 86 Di NET TV” bertujuan untuk mengetahui bagaimana pergerakan kamera dalam mendukung *suspense* program 86.

Penelitian ini dilakukan dengan 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 menggunakan sample sebanyak 10 episode dengan 24 segmen.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui pergerakan kamera yang cepat dalam membangun *suspense* pada program 86. Pergerakan kamera yang banyak serta bergerak dengan cepat dan ditunjukkan dengan ukuran *shot* yang dekat. Dengan penerapan tersebut, emosi yang terdapat dalam *shot* menjadi lebih jelas dan terkesan mendalam serta merepresentasikan suasana yang berada dalam kondisi yang menegangkan.

Kata kunci : Program 86, Pergerakan Kamera, *Suspense*

Televisi lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan oleh kebanyakan masyarakat. Televisi dianggap sebagai sarana hiburan yang paling mudah dan murah sehingga masih banyak penduduk Indonesia bergantung pada program hiburan yang ada di stasiun televisi. Perkembangan program hiburan di Indonesia pun sangat beragam dengan persaingan antar stasiun televisi yang juga semakin ketat. Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk katagori hiburan adalah drama, musik, pertunjukan dan permainan. Permainan merupakan suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu ataupun berkelompok yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu.

Program permainan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu Quiz Show, Ketangkasan, dan *Reality Show*. *Reality show* menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya (Morissan 2008, 225). Program ini menyajikan suatu keadaan yang nyata (riil) dengan cara sealamiah mungkin tanpa rekayasa pada dasarnya *reality show* tetap merupakan bentuk program permainan. Program *reality show* dibagi menjadi lima yaitu, *hidden camera*, *competition show*, *relationship show*, *mistik*, dan *fly on the wall*. *Fly on the wall* merupakan program yang memperlihatkan kehidupan sehari-hari dari seseorang (biasanya orang terkenal) mulai dari kegiatan pribadi hingga aktivitas profesionalnya dan dalam hal ini kamera membututi ke mana saja orang bersangkutan pergi (Morissan 2008, 227).

Banyaknya program televisi, tidak hanya artis yang selalu muncul di televisi, tetapi aparat pemerintah yaitu seorang polisi juga dilibatkan dalam beberapa program acara di televisi seperti acara berita Buser di SCTV, Hallo Polisi di Indosiar dan program berita lainnya yang melibatkan polisi. Selain program berita ada pula acara yang melibatkan polisi namun bergenre *reality show* yang ditayangkan oleh NET TV dengan nama program 86.

Program 86 dengan pendekatan konflik yakni penonton dan kamera menjadi pengamat pasif dalam mengikuti orang-orang yang sedang menjalankan kegiatan sehari-hari mereka, baik secara profesional maupun pribadi. Konsep tayangan

yang dibuat alami seolah-olah kejadian itu nyata dan diperkaya dengan teknik kamera subjektif (Fachruddin 2015, 181). Kamera subjektif membuat penonton ditempatkan di dalam suatu kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton mendapat kesan bahwa ia berada dalam adegan. *Shot* subjektif dapat menambah dampak dramatik pada penuturan cerita (Biran 2010, 6-8).

Program 86 merupakan program yang menceritakan aksi penangkapan atau pengejaran tersangka kejahatan yang dilakukan oleh polisi dalam melaksanakan aksinya selalu menyajikan banyak hal-hal yang menegangkan. Dalam skenario harus termuat unsur dramatik, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penonton. Unsur-unsur dramatik yaitu konflik, rasa ingin tahu, kejutan dan ketegangan. Ketegangan yang dimaksud adalah penonton menantikan sesuatu yang akan terjadi atau harap harap cemas, penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti resiko yang akan dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi ploblemnya (Lutters 2010, 101). Program 86 dapat memacu adrenaline yang ditayangkan di NET TV memiliki teknik-teknik pengambilan gambar dan pergerakan kamera yang terjadi antara lain teknik *handheld* yang memberikan detail pergerakan polisi sehingga menambah unsur ketegangan yang ada didalamnya. Seperti pada saat polisi mengejar dan menangkap tersangka yang mencoba kabur. Teknik pergerakan kamera yang digunakan adalah teknik *handheld* yang membuat kejar-kejaran menjadi lebih menegangkan. *Handheld* merupakan teknik pengambilan gambar dengan cara kamera yang dipegang dengan tangan untuk memperoleh efek dramatik. Efek dramatik yang dimaksud itu untuk menyentuh dan memainkan emosi (perasaan) para penonton. Efek dramatik secara khusus pada suatu yang masih berkaitan dengan konsep sudut pandang sinematik. Efek dramatik juga mengandung pengertian segala sesuatu yang sengaja diciptakan/direkayasa yang dapat menimbulkan kesan lebih dari biasa (Bordwell 2008, 196).

Pergerakan kamera membuat penonton diajak memasuki sebuah ruangan untuk melihat sesuatu jarak yang lebih dekat. Kamera bisa diatur sedemikian rupa sehingga waktu penonton sudah berada dekat sekali pada subjek tersebut ada sejumlah keadaan dimana seseorang kameramen dapat bertindak mengizinkan



bergenre *reality show* ini memberikan informasi sekaligus mengedukasi pemirsa tanah air akan peranan dan pekerjaan keseharian polisi Indonesia yang mungkin tengah dipertanyakan oleh masyarakat. Tayangan ini merupakan hasil kerjasama NET TV dan pihak kepolisian Republik Indonesia dengan tujuan penegakan hukum kedisiplinan. Program 86 menayangkan beragam kasus yang ditumpas polisi ditiap episodenya. Setiap kasus yang ditayangkan selain mampu memacu adrenalin penonton dengan aksi kejar-kejaran polisi dengan penjahat, juga menimbulkan gelak tawa menyaksikan ekspresi para pelanggar aturan yang kehabisan ide mencari alasan agar bebas dari hukuman pihak kepolisian.

Pada awal tayangan diawali dengan munculnya sebuah tulisan “Sebuah karya tulis jurnalistik semua kejadian adalah realita dalam tugas kepolisian tanpa rekayasa, para pelaku belum terbukti bersalah sampai diputuskan oleh pengadilan”. Setelah itu muncul logo media televisi yang menayangkan yakni NET TV dan setelah itu muncul tulisan kerjasama dengan kepolisian Indonesia serta lambang kepolisian resort Indonesia dan gambar tulisan 86 yang merupakan judul dari tayangan sekaligus merupakan sebuah sandi dalam kepolisian yang berarti laksanakan beserta *tagline* dari tayangan *reality show* ini “Meluncur ke TKP siap 86” kemudian muncul satu deskripsi lokasi serta permasalahan yang akan dipecahkan dalam satu kasus.

Kategori Program	: Informasi dan Hiburan
Media	: Televisi
Format program	: <i>Reality show</i>
Judul Program	: 86
Durasi	: 60 menit
Demografis	: Wilayah Indonesia
Karakteristik	: Record On Tape
Jam Tayang	: 21:00–22:00 WIB & 04:00–05:00 WIB
Hari	: Senin-Jumat & Sabtu-Minggu

Metode Pengambilan Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Dengan data kualitatif dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis. Data kualitatif lebih condong memperoleh penemuan-penemuan yang tidak diduga sebelumnya (Mathew 1992, 35). Penelitian kualitatif juga memiliki definisi berupa penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lainnya secara utuh dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong 2014, 31-36). Penelitian ini juga menggunakan pendekatan deskriptif, yang memiliki definisi suatu bentuk penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya (Sukmadinata 2006, 72).

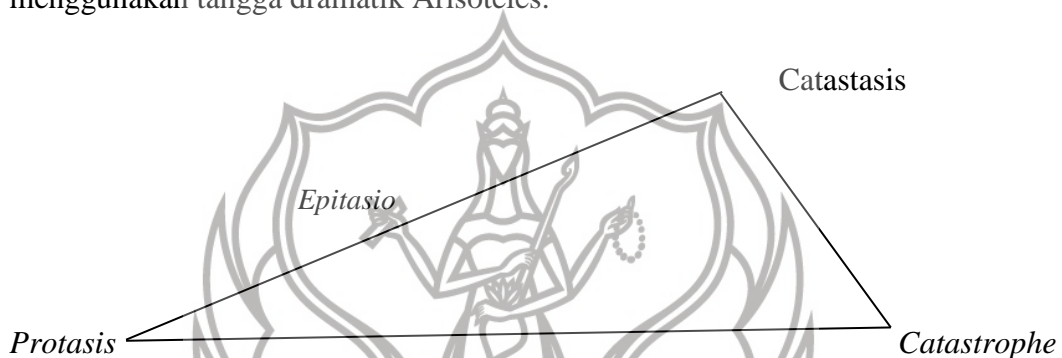
Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan cara *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama dari setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik yang digunakan yaitu teknik *simple random sampling* dikatakan *simple* (sederhana), karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono 2011, 82)

Simple random sampling dipilih karena anggota populasi yang homogen. Dikatakan homogen karena pola-pola di setiap anggota populasi satu dengan yang lainnya hampir sama. Sampel yang baik adalah sampel yang mampu mewakili populasi secara maksimal. Untuk pengambilan sampel yang representative tergantung dari kondisi populasi. Menurut Arikunto (2006, 134) menyatakan bahwa apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua, tetapi jika subjeknya besar (lebih dari 100) dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi yang ada.

Sampel dalam penelitian ini adalah tayangan program 86 yang memiliki populasi 103 episode (Periode Agustus 2014-Desember 2016) dalam satu episode

berdiri dari 3-4 segmen. Dari jumlah 103 episode diambil 10%, maka jumlah yang akan digunakan sebagai sampel yaitu 10 episode dan dipilih menggunakan teknik *original* (tingkatan sama) yaitu dengan cara membuat 10 gulungan kertas dengan nomer 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10. Diambil satu kertas dan dibuka tertera angka 10 maka kita mengambil nomer dengan kelipatan 10 yaitu 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 dan 100 (Arikunto 2006, 137).

Program 86 yang akan diteliti yaitu 10 episode dari jumlah keseluruhan 103 episode dan setiap segmen memiliki titik tegang pada setiap episodenya dan menggunakan tangga dramatik Arisoteles.



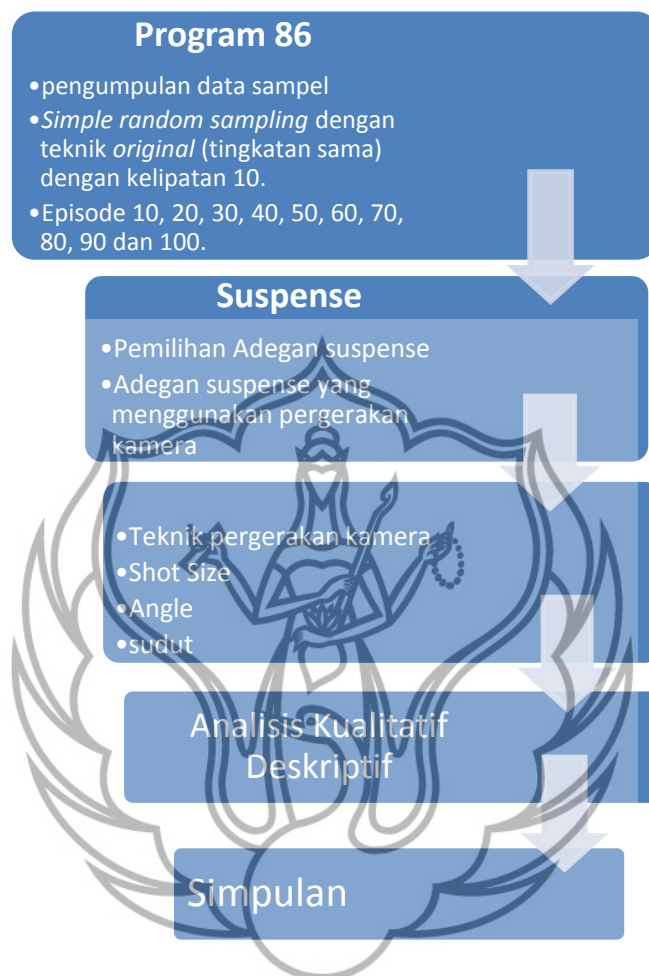
Gambar 1.1 Tangga Dramatik Arisoteles
Sumber: (Harymawan 1993, 18)

Tangga dramatik menurut Arisoteles terbagi menjadi atas empat tahap meliputi, *protatis* yang merupakan permulaan dimana mulai dijelaskan peran motif dan lakon, *epitasio* merupakan jalinan kejadian, *catastasis* merupakan puncak laku peristiwa mencapai titik klimaks, *catastrophe* adalah penutupan (Harymawan 1993, 18). Gambar diatas ilustrasi pengambilan sampel yang didukung pada tangga dramatik Arisoteles. Adegan *suspense* terdapat antara bagian awal, tengah dan akhir tergantung dengan struktur pola cerita dalam satu segmen.

Skema Penelitian

Skema penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan dengan penelitian. Skema penelitian diperlukan dalam suatu penelitian karena

skema penelitian merupakan pegangan yang jelas dalam melakukan penelitian. Untuk memberikan kelancaran dalam penelitian maka disusunlah skema penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.2 Skema Penelitian

Landasan Teori

Reality Show

Program *reality show* ialah program yang menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya. Program ini mencoba menyajikan suatu keadaan yang nyata (rill) dengan cara yang sealamiah mungkin tanpa rekayasa emosi (Morissan 2008, 227)

Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seseorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk

mengambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama (Pratista 2008, 108). Selain itu, pergerakan kamera juga memiliki pengaruh terhadap penonton. Thompson dan Bowen (2009, 115) menjelaskan :

“since the camera becomes the view point of privilege for your audience , a moving camera will really take them on a ride .Gauging just the right kind and amount of movement is one of your creative and technical decisions- too little could be just distracting and too much could be plain confusing. In order to figure this out , it would be helpful if we explored the many ways in which the camera can move”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kamera mewakili mata penonton, pergerakan kamera akan mengendalikan perhatian mereka. Jika dilakukan terlalu sedikit atau terlalu banyak akan mengacaukan atau membingungkan. Semua itu tergantung pada penggunaan dan tujuan dilakukannya pergerakan tersebut.

Menurut Ward (2000, 120) ada dua kaidah dalam mengontrol pergerakan dengan adegan. Pertama, kamera bergerak distimulasi oleh pergerakan aksi subjek. Kedua, mempertahankan komposisi selama pergerakan dan menjelaskan mengenai motivasi dalam pergerakan kamera, sebagai berikut:

1. untuk menambah daya tarik visual
2. untuk mengekspresikan kegembiraan, meningkatkan ketegangan atau rasa penasaran
3. untuk memberikan interest pada subjek baru
4. untuk memberikan perubahan titik pandang

Secara teknis, banyak sekali jenis dari pergerakan kamera, namun secara umum Pergerakan kamera dikelompokkan menjadi empat yakni, *pan, tilt ,tracking* dan *crane shot* (Pratista 2008, 108) . Salah satu teknik kamera yang kini menjadi trend adalah *handhald camera* yaitu gaya kamera dokumenter. Seperti para sineas dokumenter, kamera dibawa atau dijijing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*.

Gaya *handheld* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar yang “pucat” untuk memberi kesan nyata

(realistik). Teknik *handheld* lazimnya mengabadikan komposisi visual dan lebih menekankan pada objek yang diambil (Pratista 2008, 112). Dalam produksi, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas. (Pratista 2008, 108) menjelaskan pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian serta jarak yang berubah-ubah.

Menurut Mascelli (2010, 5) menjelaskan *angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*. Bisa dikatakan bahwa kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan. Dalam tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton.

Unsur – Unsur Dramatik

Elizabeth Lutters (2004:100) menjelaskan bahwa unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya. Misbach Yusa Biran (2006:95) menjelaskan dramatisasi terhadap sesuatu adalah dengan membuat sesuatu itu berada pada situasi dramatik, yakni kalau situasi itu memiliki unsur dramatik. Menurut Biran (2006, 111) unsur-unsur dramatik itu dibagi menjadi:

- a. Konflik
- b. Takut
- c. Ngeri
- d. Seram
- e. *Surprise*
- f. *Suspense/Tegang*

Suspense/ Tegang

Ketegangan bisa terjadi jika tokoh protagonis dihadapkan pada sebuah keraguan melampaui hambatan atau tidak. Peristiwa yang mengawali sebuah *suspense* biasanya menampilkan sebuah *Foreshadowing*.

Foreshadowing adalah peristiwa-peristiwa tertentu yang mendahului suatu peristiwa, dapat diartikan sebagai petanda akan terjadinya peristiwa atau konflik yang akan terjadi setelahnya (Nurgiyantoro 2002, 135). *Suspense* dapat memberikan dampak harap-harap cemas. Penonton digiring agar berdebar debar. Unsur ini tentunya banyak terdapat pada program-program televisi yang memerlukan sebuah ketenggangan.

Kecemasan membuat orang menduga-duga apa yang akan terjadi baik atau buruknya sebuah peristiwa. Dugaan itu sendiri pada dasarnya tidak menyenangkan, dugaan itu bertentangan dengan hasrat kita untuk menjadi orang yang bahagia dan riang, sering sekali orang yang mengalami kecemasan mencoba menghindari situasi tersebut karena kecemasan menimbulkan efek tegang/*suspense* (George 2013, 117-121)

Menurut Mascelli (2010, 103) kamera bisa menciptakan *suspense* dengan melakukan salah satu pergerakan kamera seperti *pan* atau menganguk, *zoom* atau bergerak, untuk memunculkan seorang pemain atau action secara tiba-tiba. Kamera berhubungan langsung terhadap emosi penonton, penataan *angle* secara psikologis merupakan salah satu senjata yang paling ampuh bagi penuturan cerita yang tersedia bagi juru kamera.

Pembahasan

Melalui proses menonton dan mengamati program 86, mulai dilakukan pengumpulan data dengan cara meminta data langsung dari NET TV. Objek yang diambil sebagai sampel dalam penelitian adalah 10 episode dengan 24 segmen yang mengandung adegan *suspense* yang di dalamnya menggunakan pergerakan kamera. Program 86 yang diambil sebagai sampel juga dipertimbangkan materinya, dari 10 episode dengan 24 segmen tentu dapat mewakili penggunaan pergerakan kamera dalam adegan *suspense*. Selain itu, dikarenakan untuk membatasi objek penelitian agar bahasan penelitian tidak terlalu luas.

Analisis dilakukan terlebih dahulu dengan menentukan sampel pada tayangan keseluruhan yang berjumlah 10 episode, dengan mengambil adegan *suspense* di tiap episodenya, mendeskripsikan menggunakan pergerakan kamera per-adegan,

































Kesimpulan

Berdasarkan 10 sampel episode 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 dan 100 didapatkan hasil pengamatan bahwa pergerakan kamera dapat membangun *suspense*, dengan banyak teknik pergerakan kamera dalam satu *shot* memberi kesan suasana yang berada dalam kondisi yang panik dan tidak stabil.

Pergerakan kamera yang didominasi pada program 86 yaitu teknik pergerakan kamera *handheld-pan right/left*, *handheld zoom in/out* dan *handheld tilt up/down*. Pergerakan kamera secara cepat saat mengejar dan mengamankan pelaku kejahatan dengan dominasi ukuran gambar *medium close up* dapat membangun ketegangan dan membangun daya tarik karena mata penonton yang bergerak secara cepat mengikuti pergerakan objek akan membuat penonton tetap pada objek karena rasa ingin tahu yang besar dalam diri penonton.

Pergerakan kamera yang cepat membuat penonton dapat merasakan ketegangan yang dialami oleh tim yang berada dalam adegan pengejaran atau penangkapan pelaku kejahatan tetapi penonton tidak ikut terlibat langsung dan penonton secara dekat dan jelas melihat ekspresi takut dan bersalah yang ditunjukkan oleh pelaku dengan efek hentakan *zoom in/out* yang bergerak cepat serta dipadukan dengan teknik *handheld* yang memberi kesan suasana yang berada dalam kondisi yang panik dan tidak stabil.

Berdasarkan hal tersebut, pergerakan yang cepat membuat suasana yang berada dalam kondisi menegangkan. Ketika kamera tersebut pergerakannya banyak, maka suasana yang terdapat akan terkesan lebih kompleks. Ukuran *shot* dekat memberikan kesan kamera terlihat bergerak dengan jarak dekat dengan objek yang terdapat pada *frame*, sehingga kondisi atau ekspresi wajah atau emosi yang ditunjukkan objek pada sebuah *shot* dapat terlihat dengan jelas dan mendalam.

DAFTAR SUMBER RUJUKAN

A. Daftar Pustaka

- Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 1998.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Biran, Yusa, Misbach. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya dan PT. Demi Gisela Citra Pro, 2006.
- Boeree, C. George. *General Psychology : Psikologi kepribadian, Persepsi, Kognisi, Emosi & Perilaku*. Yogyakarta: Prismsophie, 2013
- Boggs, Joseph M. *The Art Watching Films Karya*, terj. Asrul sani. Jakarta: Yayasan citra, 1992.
- Bordwell, David, Kristin Thompson. *Film Art: an Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc, 2008.
- Budiman, Akbari. *Semua Bisa Menulis Skenario*. Jakarta: Esesnsi Erlangga, 2015.
- Fachruddin, Andi. *Dasar – Dasar Produksi Televisi*. . Jakarta: Fajar Interpretama Offset, 2015.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo, 2006.
- Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*, terj. Misbach Yusa Biran Jakarta: FFTV IKJ, 2010.
- Miles, Mathew dan Huberman, A. Michael. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tantang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press, 1992.
- Moloeng, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Morissan. *Menejemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2009.

Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT Grasindo, 2013.

Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2002.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

RMA Harymawan. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1993.

Subroto, Darwanto Sastro. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994.

Sukmadinata, A. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya, 2006.

Thompson, Roy and Chirshoper Bowen. *Grammar of The Edit*. British: Focal Press, 2009.

Ward, Peter. *Digital Video Camerawork*. British: Focal Press, 2000.

B. Website

NET TV. "About NET" <https://www.netmedia.co.id> (diakses pada tanggal 15 Juni 2017 18.00 WIB)

C. Sumber Karya Tulis

Zahra, Fina. "Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa terhadap Surprise (kejutan) Pada Program Komedi Sketsa Trans TV." Skripsi Sarjana Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2013.

Widyarosadi, Anjar. "Analisis Pergerakan Kamera Terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada Adegan Perkelahian Dalam Film Merantau." Skripsi Sarjana Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2012.

Akbar Sailan, Fuazan. *“Analisis Penggunaan Low Key Sebagai Konsep Pencahayaan Pendukung suspense Pada Program Serial Cerita Masalembo Di NET.TV.”* Skripsi Sarjana Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2017.

Suryani, Elin. *“Konstruksi Pesan Disiplin Dalam Tayangan Program Reality show 86 NET TV Pada Tanggal 1-30 Agustus 2015.”* Skripsi Jurusan Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2016.

