

**ANALISIS RASA CEMAS DAN TAKUT PADA FILM  
“THE CONJURING”: STUDI FENOMENOLOGI  
PADA AUDIO VISUAL EFFECT**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh:**

**ADRIANSYAH UTAMA**  
**2103110065**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi Broadcasting**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2025**

## BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : ADRIANSYAH UTAMA  
 NPM : 2103110065  
 Program Studi : Ilmu Komunikasi  
 Pada Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025  
 Waktu : Pukul 08.00 s/d Selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M. I. Kom (.....)

PENGUJI II : FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I. Kom (.....)

PENGUJI III : CORRY NOVRICA AP. SINAGA, S.Sos., M.A (.....)

### PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc., Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., M.S.P. Assos. Prof., Dr., Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom

## BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

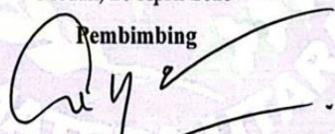
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

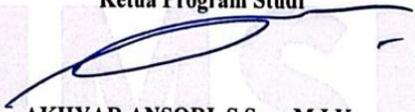
Nama Lengkap : ADRIANSYAH UTAMA  
NPM : 2103110065  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : ANALISIS RASA CEMAS DAN TAKUT PADA  
FILM "THE CONJURING": STUDI  
FENOMENOLOGI PADA AUDIO VISUAL EFFECT

Medan, 26 April 2025

Rembimbing

  
CORRY NOVRICA A.P. SINAGA, S.Sos., M.A  
NIDN: 0130117403

Disetujui Oleh  
Ketua Program Studi

  
AKHYAR ANSORI, S.Sos., M.I.Kom  
NIDN: 0127048401

Dekan

  
Assoc. Prof. Dr. ARLIN SALEH., S.Sos., MSP  
NIDN: 0030017402

**PERNYATAAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **ADRIANSYAH UTAMA**, NPM 2103110065, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 26 April 2025

Yang Menyatakan,  
  
**ADRIANSYAH UTAMA**



# ANALISIS RASA CEMAS DAN TAKUT PADA FILM “THE CONJURING”: STUDI FENOMENOLOGI PADA AUDIO VISUAL EFFECT

ADRIANSYAH UTAMA

2103110065

## ABSTRAK

Film horor secara khusus dirancang untuk memunculkan rasa takut dan cemas pada penontonnya. Teknik yang digunakan dalam film seperti adegan mendadak (*jump scares*), efek suara menyeramkan, hingga pencahayaan gelap, mampu menciptakan suasana yang menegangkan, sebagaimana yang ditemukan dalam film *The Conjuring*. Kecemasan merupakan suatu perasaan yang tidak santai secara samar-samar karena adanya rasa ketidaknyamanan dan rasa takut yang diikuti oleh suatu respon. Dalam penelitian fenomenologi mencoba untuk medalami serta memahami kejadian-kejadian yang ada di kehidupan manusia dalam persepsi serta perilaku sehari-hari Masyarakat, sebagaimana yang dipahami oleh suatu individu maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman penonton terhadap rasa takut dan cemas yang dihasilkan oleh elemen audio-visual dalam film *The Conjuring*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman para responden beragam, dengan tingkat kecemasan yang bervariasi, mulai dari kecemasan ringan hingga panik. Selain itu, teknik audio-visual dalam film berperan sebagai elemen utama dalam membangun suasana horor, dengan *sound effect*, sinematografi, dan *jump scare* sebagai faktor dominan. Fenomena ini membuktikan bahwa kombinasi antara faktor psikologis dan teknis dalam film horor dapat menciptakan pengalaman menonton yang sangat menegangkan, bahkan mempengaruhi emosi dan respons fisiologis penonton setelah film berakhir.

**Kata Kunci:** Fenomologi, Film horor, Kecemasan, Audio-Visual, *The Conjuring*

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah *Subhanallahu wa Ta'ala*, karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun skripsi ini disusun untuk melengkapi syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna dalam hal isi maupun pemakaian bahasa, sehingga penulis memohon kritikan yang membangun untuk penulisan selanjutnya. Dengan pengetahuan dan pengalaman yang terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Penulis juga menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai tahap penyusunan, skripsi ini mungkin tidak ada artinya. Pada kesempatan ini penulis menyertakan ucapan terima kasih yang sangat mendalam dan tulus kepada cinta pertama penulis, Ayahanda Rahmad Utama dan ibunda Santi Ramadhani yang telah memberikan dukungan tak terhingga berupa moril ataupun materil. Tanpa kasih sayang dan pengorbanan mereka, penulis tidak akan sampai di titik ini.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih dan rasa syukur kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan proposal ini, diantaranya :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak Assoc Prof. Dr. Rudianto, M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera.
4. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Akhyar Ansori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ibu Corry Novrica Sinaga, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga penulisan skripsi ini selesai tepat waktu
8. Vindy Chintya yang telah mendampingi, serta memberikan dukungan berupa motivasi dan dukungan emosional. ketulusan dan perhatiannya sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tulisan penulis. terimakasih sudah mau di repotkan oleh penulis dalam hal apa saja.
9. Kak fara yang telah mendengarkan keluh kesah penulis dalam pengerjaan skripsi, serta memberikan motivasi yang cukup untuk membuat penulis tetap bersemangat.
10. Kak Melisa azzahra yang telah memberikan energi positif selama penulisan skripsi ini dimulai, beliau juga sering mengingatkan penulis akan kehidupan sehingga penulis dapat berfikir jernih dalam mengerjakan tugas akhir ini. Terimakasih sudah mau di repotkan oleh penulis dalam hal apa saja.
11. Kepada Alm. Khairia linda (Mandut), tanpa adanya beliau di samping penulis, banyak hal menyakitkan yang lewat di kehidupan penulis. tapi penulis ingat betul beliau berkata “semua masalah pasti bisa kita lewati

jika dihadapi dengan tenang” hal itu lah yang membuat penulis bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran yang berguna dan membangun untuk kelengkapan laporan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca demi kemajuan perkembangan ilmu pendidikan di masa yang akan datang. Amin Yaa Rabbal Alamin.

*Wassalamu“alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, 1 April 2025

**Adriansyah Utama**  
**2103110065**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	7
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	7
1.4 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II Uraian Teoritis .....</b>	<b>9</b>
2.1 Komunikasi .....	9
2.2 Audio Visual : <i>Sound Effect,, Cinematograph</i> .....	11
2.3 Film Horor.....	17
2.4 Kecemasan.....	19
2.5 Fenomenologi .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	32
3.2 Kerangka Konsep .....	32
3.3 Definisi Konsep.....	33
3.4 Kategorisasi Penelitian .....	34
3.5 Informan atau Narasumber .....	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.7 Teknik Analisis Data .....	35
a) Reduksi Data .....	36
b) <i>Display</i> (Penyajian Data).....	36
c) Penarikan kesimpulan dan verifikasi.....	36
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.1.1 Penyajian Data.....	38
4.2 Pembahasan .....	54
1. Kecemasan dan Ketakutan Menonton Film Horor.....	54
2. Peran Audio Visual dalam Membangun Ketakutan .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>

5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN DOKUMENTASI .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategorisasi Penelitian .....	34
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Film The Conjuring .....	4
Gambar 4. 2 Scene The Counjering .....	47
Gambar 4. 3 Scene Ruang Bawah Tanah .....	49

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Film horor telah lama menjadi film utama dari industri perfilman, menarik minat penonton dengan sensasi ketegangan dan adrenalin yang ditawarkannya. Salah satu film horor yang menonjol dalam beberapa tahun terakhir adalah "The Conjuring", yang disutradarai oleh James Wan. Film ini tidak hanya berhasil meraih pendapatan global sebesar \$320,2 juta (Republika.co.id, 2023). tetapi juga dianggap sebagai salah satu film paling kreatif dan menakutkan dalam waralaba "The Conjuring".

Keberhasilan "The Conjuring" juga didukung oleh daya tarik film horor secara umum. Banyak orang menonton film horor untuk merasakan sensasi ketakutan dalam lingkungan yang aman, mencari pengalaman emosional yang intens, atau sekadar menikmati alur cerita yang menegangkan. Selain itu, film horor sering kali menawarkan eksplorasi psikologis dan sosial yang mendalam, yang dapat memikat penonton yang mencari lebih dari sekadar hiburan superficial.

Salah satu daya tarik utama untuk menarik penonton *The Conjuring* adalah klaim bahwa film ini diadaptasi dari kisah nyata yang dialami oleh pasangan paranormal terkenal, Ed dan Lorraine Warren. Elemen ini menambah ketegangan karena memberikan kesan bahwa kejadian dalam film bisa saja benar-benar terjadi di dunia nyata dan juga Film ini mendapatkan banyak pujian dari kritikus dan penonton. Misalnya, *The Conjuring* memiliki rating tinggi di berbagai platform seperti IMDb (7,5/10) dan Rotten Tomatoes (86% untuk skor kritik). Ulasan

positif ini mendorong lebih banyak orang untuk menontonnya (MovieWeb.com, 2023).

Ketakutan merupakan istilah yang Dimana menggabungkan berbagai perasaan yang membingungkan, perspektif, risiko-estimasi, dengan demikian, respon yang ditimbulkan akan rasa takut ini akan berbeda-beda (Pratiwi & Adiyanti, 2018). Rasa takut merupakan respon emosional yang sering muncul sebagai benteng pertahanan diri dalam menanggapi suatu hal yang tidak diketahui, dengan demikian emosi ketakutan akan menimbulkan respon fisiologis seperti kecepatan denyut jantung yang tidak beraturan dan tekanan darah meningkat sehingga berkeringat, serta bernapas dengan tidak beraturan. Respon-respon tersebut digerakkan oleh beberapa area urat syaraf otonom dan sistem limbik (Pudjono, 1995).

Kecemasan adalah suatu keadaan khawatir yang disebabkan pemikiran negatif bahwa keadaan buruk akan mengampirinya. Munculnya kecemasan disebabkan oleh persepsi yang dianggap kurang baik oleh individu (Jendra & Sugiyo, 2020).

Film horor secara khusus dirancang untuk memunculkan rasa takut dan cemas pada penontonnya Irfan & Elsa (2018, p. 11). Teknik yang digunakan dalam film ini, seperti adegan mendadak (*jump scares*), efek suara menyeramkan, hingga pencahayaan gelap, mampu menciptakan suasana yang menegangkan. Ketakutan yang dirasakan dalam film tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga pengalaman emosional yang dapat membekas (Miftahuddin, 2023). *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 (Zulfa & others, 2019).

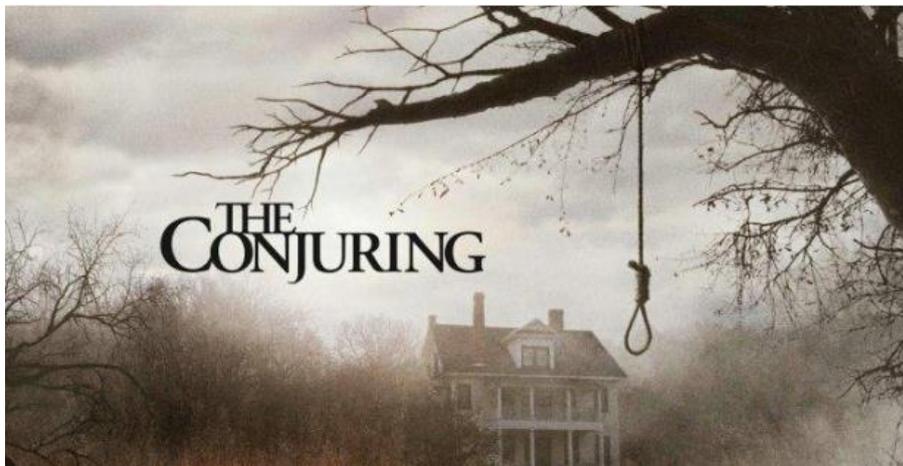
Setiap tahun tidak terhitung jumlah film horor yang dirilis di bioskop. Bahkan film horor menjadi film terlaris sepanjang masa di Indonesia dengan 10,06 juta penonton (Leba, 2024). Hiburan yang menakutkan telah lama menjadi sebuah paradoks dan telah menimbulkan banyak pertanyaan di antara yang paling menarik adalah Jenis gambar dan peristiwa apa di media yang menimbulkan ketakutan, dan mengapa penonton sering mengalami ketakutan dan mendapatkan kesenangan dilain sisi (Cantor, 2013).

Film horor pertama di dunia dibuat tahun 1896 oleh sutradara Georges Méliès berjudul *Le Manoir du diable* alias Istana Berhantu. Film berdurasi kurang lebih 3 menit ini menceritakan pertemuan iblis dan makhluk jejudian lainnya. Garapannya yang komikal lebih bertujuan menghibur daripada menakuti penonton (Setyaningsih, 2023).

Film horor merupakan genre yang paling laris di dunia perfilman dan memiliki daya tarik bagi para penontonya, Film horor sendiri juga sering menampilkan pengalaman gelisah, tegang, bahkan suasana takut yang mendalam (Namira & Ap Sinaga, 2024). *The Conjuring* (2013) karya James Wan, merupakan satu dari banyak nya film horor yang laris di khalayak umum. Dalam film ini penonton dapat merasakan elemen-elemen audiovisual yang dapat

membangun suasana yang sangat mencekam. Dalam film *The Conjuring*, James Wan menggabungkan berbagai elemen seperti visual, suara, dan jump scare untuk membangun suasana horor yang dapat membuat para penontonnya cemas dan takut.

**Gambar 1. 1**  
**Poster Film The Conjuring**



Sumber: Data Pencarian Goggle

Di jaman yang serba maju ini, masyarakat sudah sangat mudah untuk mendapatkan akses dari berbagai platform streaming untuk mendapatkan hiburan (Nasution, 2018). Oleh karena itu Masyarakat jadi bisa menonton film horor khususnya film “*The conjuring*”. Film *The Conjuring* ini merupakan kisah nyata mengenai Ed dan Lorraine yang merupakan *Paranormal*, Mereka menginvestigasi tentang hal ghaib yang sedang menimpa sebuah keluarga, tema film ini memang membuat penonton tertarik, tetapi kesuksesan film ini juga berkat elemen-elemen yang disajikan yang dapat membangun suasana takut dan cemas. Elemen-elemen yang dipakai adalah pencahayaan yang minim, efek suara yang mengejutkan, serta musik menggema yang dapat membangun suasana tegang. Bahkan dalam film ini juga banyak adegan *Jump Scare* (Teknik kejutan secara tiba-tiba) untuk

mendapatkan respon fisiologis dari penonton, contohnya jantung yang berdebar tidak karuan, *Jumpscare* sendiri memiliki keberhasilan dalam menakuti para penonton karena „di momen ini semua elemen audio visual bersatu demi menciptakan suasana yang mencekam (Simajuntak, 2024).

Rasa takut dan cemas merupakan emosi manusia yang muncul Ketika merasakan ketidak nyamanan terhadap hal-hal yang tidak dimengerti, dalam hal ini rasa takut dan cemas dirasakan jika sedang menonton film horor. Di dalam film horor, rasa takut dapat timbul bukan hanya dari plot cerita saja, tetapi teknik sinematik juga dirancang agar dapat menambah suasana horor dalam film tersebut. Di dalam film horor *The Conjuring* juga memakai beberapa alat teknis yang dapat menimbulkan rasa takut dan cemas, seperti memakai pencahayaan yang minim, efek suara yang sinkron dengan latar cerita, dan menggunakan elemen *Supernatural* untuk menggambarkan suasana ghaib.

Salah satu faktor utama yang memengaruhi pengalaman ketakutan dalam *The Conjuring* adalah efek audio. Suara latar yang sunyi sebelum jumpscare memberikan ketegangan tersendiri, sementara musik bernada rendah yang meningkat secara perlahan memperkuat rasa cemas. Efek suara mendadak, seperti pintu berderit atau bisikan samar, mampu menciptakan kejutan dan meningkatkan respons ketakutan mendadak. Selain itu, efek visual dalam film ini juga memainkan peran penting. Penggunaan pencahayaan redup dan bayangan menciptakan atmosfer yang mencekam, sementara teknik kamera seperti close-up pada wajah karakter yang ketakutan memperkuat empati penonton terhadap rasa

takut mereka. Perubahan warna dan kontras dalam adegan tertentu juga menambah efek psikologis yang memperkuat pengalaman ketakutan.

Dari segi respons psikologis, film *The Conjuring* mampu menimbulkan berbagai reaksi fisiologis pada penontonnya, seperti peningkatan detak jantung, keringat dingin, dan sensasi merinding. Efek audio visual dalam film ini dapat merangsang pelepasan adrenalin dan hormon stres, sehingga menimbulkan sensasi ketakutan yang lebih intens. Selain itu, faktor pengalaman pribadi penonton juga dapat memengaruhi tingkat kecemasan yang dirasakan. Misalnya, seseorang yang memiliki ketakutan terhadap kegelapan atau pengalaman traumatis di masa lalu mungkin akan merasakan efek yang lebih kuat dibandingkan dengan penonton lainnya.

Dalam penelitian ini pendekatan fenomenologi sangat relevan untuk dijadikan poros pada penonton film *The Conjuring* dalam menganalisis perasaan takut dan cemas. Fenomenologi awalnya dikemukakan oleh Edmund Husserl, pada buku "*Philosophy of mind: the key Thinkers*" fenomenologi merupakan uraian cermat tentang pengalaman yang dilalui oleh suatu subjek dalam kehidupan sehari-hari (Bailey, 2013). Sebagai sebuah metode penelitian, fenomenologi ditujukan untuk menganalisis suatu individu dalam hal pengalaman tertentu, dalam penelitian ini adalah pengalaman menonton film *The Conjuring*. Dengan demikian, mempelajari pengalaman subjektif pada penonton, penelitian ini dapat mengungkapkan apa saja elemen audio visual yang mempengaruhi pengalaman horor yang tidak terlupakan.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi rasa takut dan cemas pada penonton *The Conjuring*. Sehingga judul penelitian ini adalah “**Analisis Rasa Cemas Dan Takut Pada Film “The Conjuring”**: Studi Fenomenologi Pada Audio Visual Effect”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana pengalaman penonton terhadap rasa takut dan cemas yang dihasilkan oleh elemen audio-visual film *The Conjuring*?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman penonton terhadap rasa takut dan cemas yang dihasilkan oleh elemen audio-visual film *The Conjuring*

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Bedasarkan tujuan penelitian diatas, maka penulis berharap dapat memberikan kontribusi berupa manfaat kepada semua orang.

#### a) Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar dalam pemahaman tentang kajian fenomenologi, khususnya pada elemen audio visual yang mempengaruhi perasaan takut dan cemas pada manusia, serta dapat menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait hubungan antara audio visual effect dan emosi manusia.

b) Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi para direktor film untuk membuat elemen audio visual yang dapat membangun suasana horor dan mencekam. Penelitian ini juga dapat memberi wawasan kepada penikmat film horor tentang bagaimana elemen audio visual memberikan rasa takut dan cemas pada saat menonton film horor.

#### **1.4 Sistematika Penulisan**

**BAB I** : Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

**BAB II** : Bab ini akan membahas tentang teori-teori seperti rasa takut dan cemas, fenomenologi, audio visual, dan film.

**BAB III** : Bab ini akan menguraikan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, Teknik analisis pengumpulan data, Teknik analisis data, serta waktu dan Lokasi penelitian.

**BAB IV** : Bab ini akan mendefinisikan hasil penelitian yang diperoleh dari pembahasan yang diteliti.

**BAB V** : Bab ini akan memberikan simpulan dan saran yang didapat dari penelitian.

## **BAB II**

### **Uraian Teoritis**

#### **2.1 Komunikasi**

Komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa latin *communis* yang artinya sama *communication* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*to make common*). Komunikasi menyatakan bahwa suatu pikiran, suatu makna atau suatu pesan dianut sama.

Carl I. Hovland dalam Mulyana (2005, hal. 68) mengemukakan bahwa komunikasi adalah suatu proses yang memungkinkan individu sebagai komunikator untuk menyampaikan rangsangan, yang umumnya berupa lambang-lambang verbal, dengan tujuan untuk mempengaruhi perilaku individu lain yang menjadi komunikan. sementara itu Menurut Harold Laswell dalam Mulyana (2005, hal. 69) cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* Atau “Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana?”

Sehingga dapat disimpulkan dari pemahaman dari beberapa ahli diatas, komunikasi adalah suatu proses yang memungkinkan individu untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada individu lain dengan menggunakan lambang-lambang verbal atau nonverbal melalui saluran atau media. Tujuan utama dari komunikasi ini adalah untuk mempengaruhi perilaku atau pemahaman individu yang menjadi penerima pesan atau komunikan.

Berdasarkan paradigma Laswell dalam Mukarom (2020, hal. 77–78), proses komunikasi dapat dikelompokkan menjadi dua tahap, yakni proses komunikasi secara primer dan proses komunikasi secara sekunder (Mukarom, 2015: 77-78).

a) Proses Komunikasi Secara Primer

Ini melibatkan penyampaian pikiran dan/atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media. Lambang ini bisa berupa pesan verbal (bahasa) atau pesan non-verbal (kial/gesture, isyarat, gambar, warna, dll.), yang secara langsung mengungkapkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

b) Proses Komunikasi Sekunder

Ini melibatkan penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau media kedua setelah menggunakan lambang sebagai media pertama. Komunikator menggunakan media kedua ini karena komunikan berada di lokasi yang jauh atau jumlahnya banyak. Media kedua dapat berupa surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan lain sebagainya. Proses komunikasi sekunder menggunakan media yang dapat dibedakan sebagai media massa (seperti surat kabar, televisi, radio) dan media non-massa (seperti telepon, surat, megapon, dll.).

Harold D. Lasswell dalam Mukarom (2020, hal. 116–119), menyusun unsur-unsur komunikasi dalam bentuk pertanyaan yang meliputi *"Who Says What in Which Channel to Whom With What Effect?"*.

- a) Unsur "*who*" (sumber atau komunikator): Sumber utama dalam komunikasi massa adalah lembaga, organisasi, atau individu yang bekerja dengan fasilitas lembaga atau organisasi (*institutionalized person*), seperti redaktur surat kabar. Mereka memiliki kelebihan dalam menghasilkan pesan dengan menggunakan fasilitas lembaga.
- b) Unsur "*says what*" (pesan): Pesan dalam komunikasi massa dapat berupa berita, pendapat, lagu, iklan, dan lainnya. Pesan-pesan ini dirancang untuk mencapai audien yang luas dalam waktu singkat dan bersifat terbuka untuk umum.
- c) Unsur "*in which channel*" (saluran atau media): Merujuk pada semua perangkat yang digunakan untuk menyebarkan pesan komunikasi massa, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, dan internet.
- d) Unsur "*to whom*" (penerima atau audien): Penerima pesan komunikasi massa, yang disebut sebagai audien atau khalayak, adalah individu yang membaca surat kabar, mendengarkan radio, menonton televisi, atau browsing internet.
- e) Unsur "*with what effect*" (dampak): Merujuk pada perubahan yang terjadi pada audien sebagai hasil dari paparan terhadap pesan media. Dampak ini dapat berupa perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku nyata, dan biasanya terjadi secara berurutan.

## **2.2 Audio Visual : *Sound Effect*, *Cinematograph***

- a) Pengertian Audio Visual

Pengertian dari audio visual berasal dari gabungan dua kata, yakni audio dan visual yang saling berhubungan. Audio adalah semua hal yang didengarkan,

disampaikan melalui lambang-lambang auditif dapat berbentuk verbal (kata atau bahasa) atau non verbal. Visual merupakan semua hal yang dapat dilihat oleh indera penglihatan dan tidak mengandung suara.

Kata "visual" berasal dari bahasa Latin "videre" yang berarti "melihat" dan kemudian diadopsi ke dalam bahasa Inggris. Secara umum, visual merujuk pada segala sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan melalui indera penglihatan manusia (Riyadh, 2022). Visual juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan makna sesuai dengan konsep yang ada dalam elemen visual tersebut, termasuk unsur-unsur seperti bentuk, gerakan, gambar, bahasa, dan lain sebagainya. Dengan bantuan teknologi, visual dapat menyampaikan pesan kepada penerima pesan melalui kombinasi antara kata-kata dan gambar, yang memungkinkan pesan tersebut dapat dikelola dan dipahami dengan baik (Wahyuningsih, 2015, p. 15).

Menurut Arief Sadirman dalam Andhita (2021) macam-macam media komunikasi audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Film

Film merupakan bentuk alat komunikasi audio-visual di era digital sekarang yang mempunyai kapasitas penyampaian pesan yang mudah untuk diterima oleh khalayak. Pendapat dari Azhar Arsyad, film merupakan gambaran dari komunikasi audio-visual yang dapat memberikan gambaran visual serta audio aktif kepada khalayak dengan cepat dan bergantian. Keunggulan film yang mampu menggambarkan hal tersebut secara sekaligus dapat menarik minat serta memberikan suatu

daya tarik tersendiri bagi penikmatnya. Film menyajikan berbagai bentuk informasi, memberikan pemaparan sebuah proses, menyampaikan suatu konsep yang sulit, penyampaian pesan edukatif, sosial yang mudah diterima secara cepat.

## 2) Televisi

Selain film, televisi juga menjadi salah satu media komunikasi audio-visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak melalui visual serta audio sekaligus. Televisi di era digital memang bukan hal yang baru lagi, masyarakat masih setia menggunakan televisi sebagai media untuk mencari hiburan maupun informasi-informasi penting yang tidak didapatkan dari menonton film.

## 3) Video

Video adalah gambar bergerak yang mempunyai suara dan dapat dilihat serta ditayangkan melalui medium video compact disk (vcd). Sama seperti audio, video juga masih menjadi alat komunikasi yang sering digunakan oleh para tenaga pengajar untuk mempermudah dalam menyampaikan materi belajar-mengajar. Video diyakini sebagai alat komunikasi yang mudah diterima isi pesannya oleh siswa-siswi apalagi jika video yang ditampilkan menggunakan animasi yang terlihat menarik dan tidak membosankan

## 4) Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*)

Proyektor LCD merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Media LCD merupakan alat berupa lampu sorot yang berguna untuk menampilkan bentuk visual gambar, sebagai

sarana dan biasanya digunakan masyarakat atau tenaga pengajar untuk menampilkan media pembelajaran berupa video,

Dalam industri perfilman, audio visual memiliki peranan penting dalam membangun suasana dan emosi yang mempengaruhi pandangan penonton. Setiap elemen seperti music, suara, pencahayaan, dan komposisi visual, tidak hanya ditujukan sebagai pelengkap dari film tersebut saja, tetapi juga berfungsi sebagai penggerak naratif yang krusial dalam menarik perhatian para penonton serta membuat mereka merasa terlibat secara emosional (Purwacandra, 2023).

Dalam film horor efek audio visual yang terjadi ialah Startle Reflex (SR). Refleksi ini sering terjadi karena adanya *Jumpscare* yang ada di dalam film horor. Hal ini bisa terjadi karena dipicu dari beberapa gabungan elemen seperti penggunaan audio, memutar suara yang keras secara tiba-tiba, serta menampilkan visual yang mengerikan (Lantz, 2021).

Film juga merupakan imajinasi dari sudut pandang sutradara, dengan demikian film menjadi suatu media massa dan juga karya audio visual yang dibuat untuk merealisasikan imajinasi sutradara serta menyampaikan isi pesan yang tersirat pada film tersebut (Novrica et al., 2023).

#### b) 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, p. 89).

Menurut Pratista (2008, p. 104), jarak kamera terhadap objek atau jenis pengambilan gambar (*type of shot*) dapat dibagi menjadi tujuh kategori sebagai berikut:

1. *Extreme Long Shot*

Jenis ini merupakan jarak kamera terjauh dari objek, sehingga bentuk fisik manusia hampir tidak terlihat. Biasanya digunakan untuk menampilkan panorama atau objek yang sangat jauh.

2. *Long Shot*

Pada long shot, tubuh manusia mulai terlihat jelas, namun latar belakang masih mendominasi. Long shot sering digunakan sebagai *establishing shot*, yaitu pengambilan gambar pembuka sebelum melanjutkan ke pengambilan gambar lebih dekat.

3. *Medium Long Shot*

Pada jarak ini, tubuh manusia terlihat mulai dari bawah lutut hingga ke atas. Keseimbangan antara subjek manusia dan lingkungan di sekitarnya terlihat jelas.

4. *Medium Shot*

Pengambilan ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur dan ekspresi wajah mulai tampak, dengan manusia menjadi elemen dominan dalam frame.

#### 5. *Medium Close-up*

Jenis ini menampilkan tubuh manusia dari dada ke atas, di mana subjek menjadi lebih mendominasi frame sementara latar belakang kurang menonjol. *Medium close-up* sering digunakan dalam adegan percakapan normal.

#### 6. *Close-up*

*Close-up* menampilkan wajah, tangan, kaki, atau objek kecil lainnya. Teknik ini memungkinkan detail ekspresi wajah dan gerakan terlihat dengan jelas, sering digunakan dalam adegan dialog yang intim.

#### 7. *Extreme Close-up*

Jarak ini memusatkan perhatian pada detail tertentu dari wajah, seperti mata, hidung, atau telinga, atau bagian dari suatu objek untuk menampilkan detail yang lebih mendalam.

Sudut kamera atau *camera angle* mengacu pada sudut pandang kamera terhadap objek yang ada dalam frame. Menurut Himawan (2008, p. 54) sudut kamera secara umum terbagi menjadi tiga kategori:

#### 1. High Angle

High angle adalah pengambilan gambar dengan mengarahkan kamera ke bawah untuk menangkap subjek. Kamera tidak harus ditempatkan sangat tinggi; bahkan jika posisi kamera berada di bawah level mata operator

tetapi lensanya diarahkan ke bawah untuk menangkap objek kecil, maka sudah termasuk high angle.

## 2. Eye Level

Eye level merupakan pengambilan gambar dengan posisi kamera sejajar dengan objek. Kamera ditempatkan pada ketinggian yang sama dengan objek, aksi, atau peristiwa, sehingga menghasilkan sudut yang netral tanpa kesan dominasi atau inferioritas.

## 3. Low Angle

Low angle adalah pengambilan gambar dengan mengarahkan kamera ke atas untuk menangkap subjek. Sudut ini biasanya digunakan untuk menimbulkan kesan kekaguman, keagungan, atau meningkatkan dampak dramatik. Low angle juga dapat digunakan untuk memperkuat kesan ketinggian, kecepatan, atau memperlihatkan subjek dengan latar belakang langit.

### **2.3 Film Horor**

Film adalah serangkaian gambar bergerak yang ditampilkan secara berurutan. Setiap gambar direkam dalam frame dan kemudian diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis. Proses ini menciptakan ilusi gerakan yang membuat gambar-gambar tersebut tampak hidup. Dengan pergantian gambar yang cepat, film memberikan kesan berkelanjutan yang membuatnya terlihat seolah-olah ada pergerakan yang alami. Dengan demikian, film dapat dianggap sebagai kumpulan gambar yang bergerak dengan kecepatan yang telah diatur, membentuk urutan

yang terus menerus dan menghasilkan efek pergerakan yang terlihat normal (Sudarto. dkk, 2015).

Definisi film dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa film adalah selaput tipis yang terbuat dari selluloid yang digunakan sebagai tempat gambar negatif (potret) atau digunakan untuk gambar positif (film bioskop). Menurut Kusnawan, film merupakan bayangan dari kehidupan nyata yang dialami manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga selalu terdapat kecenderungan untuk mencari keterkaitan antara film dan realitas hidup. Film menjadi media komunikasi massa yang menggabungkan berbagai teknologi canggih seperti fotografi dan rekaman suara, serta seni seperti seni rupa, seni teater, sastra, arsitektur, dan musik. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa film adalah gambar-gambar yang digerakkan menggunakan teknologi untuk menghasilkan budaya dan menjadi alat ekspresi seni, terinspirasi dari realitas kehidupan sehari-hari manusia.

Alasan dasar yang menguatkan orang-orang ingin membuat suatu film di karenakan film menjadi media ekspresi para pekerja, seni film sebagai pertunjukan yang bersifat audio visual, film pun menjadi media hiburan, dan tak hanya sekedar itu film pun berperan sebagai perantara penyampaian pesan. Sehingga adanya keterkaitan erat antara film dan informasi, dalam film pun terdapat pengelompokan penonton, diantaranya adalah Film anak-anak (children films), film remaja (teenages), film dewasa (adults) film dengan bimbingan orang tua (parental guidance) dan film untuk semua usia (all ages). Film memiliki 2 fungsi yaitu fungsi edukatif dan instruktif mulai dari tingkat bawah sampai dengan

tingkat ilmiah. Nilai ini di dasari oleh hasil atau sasaran yang sudah di tentukan jauh sebelumnya (Limbong & Simarmata, 2020, p. 53).

Genre dalam film memiliki ragam yang bervariasi. Sebagian besar film merupakan percampuran antara beberapa jenis genre. Namun, dalam sebuah film memiliki satu atau dua genre yang dominan (Pratista dalam Devita, 2013, p. 266). Himawan Pratista (dalam Devita, 2013, p. 266) membagi genre film ke dalam dua kelompok besar. Genre film yang dinamis terus berubah mengikuti kreatifitas sineas dan penonton film itu sendiri. Sebuah genre dapat juga bercampur dengan genre yang lain untuk mengatasi kebosanan penonton terhadap satu genre film yang itu-itu saja. Prasad (2011, p. 70) menyatakan bahwa semua film populer – baik dalam tingkat yang tinggi atau rendah, merupakan sebuah hybrids atau campuran, dari berbagai genre yang ada.

Sebagai sebuah genre, horor merupakan salah satu genre utama yang ada diantara 10 genre utama lainnya di dalam dunia perfilman. 10 main genre tersebut antara lain action, adventure, comedy, crime & gangster, drama, epics/historical, musical/dance, sci-fi (science fiction), war, dan western. Film horor sendiri menurut Dharmawan (2008), adalah film yang diancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor dari para penontonna. Dalam plot-plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian manusia.

#### **2.4 Kecemasan**

Kecemasan dapat dialami oleh setiap individu dalam lingkungan sekolah terutama selama proses pembelajaran. Kecemasan merupakan pengalaman

emosional dan menyedihkan yang ditandai dengan rasa tidak suka, khawatir, dan keinginan untuk menarik diri dari rangsangan yang memicu kecemasan (Moeller et al., 2015). Kecemasan merupakan pengalaman perasaan yang menyakitkan serta tidak menyenangkan. Ia timbul dari reaksi ketegangan-ketegangan dalam atau intern dari tubuh, ketegangan ini akibat suatu dorongan dari dalam atau dari luar dan dikuasai oleh susunan urat saraf yang otonom. Misalnya, apabila seseorang menghadapi keadaan yang berbahaya dan menakutkan, maka jantungnya akan bergerak lebih cepat, nafasnya menjadi sesak, mulutnya menjadi kering dan telapak tangannya berkeringat, reaksi semacam inilah yang kemudian menimbulkan reaksi kecemasan (Hayat, 2017).

Kecemasan merupakan suatu perasaan yang tidak santai secara samar-samar karena adanya rasa ketidaknyamanan dan rasa takut yang diikuti oleh suatu respon (Sutejo, 2019). Kecemasan juga dapat diartikan sebagai perasaan takut tidak jelas disertai dengan operasaan ketidakpastian, ketidakamanan, ketidak berdayaan dan isolasi (Stuart, 2021). Kecemasan merupakan kondisi emosi yang ditandai dengan timbulnya rasa tidak nyaman, pengalaman yang samar diikuti dengan perasaan 19 tidak berdaya dan tidak menentu disebabkan oleh satu hal yang tidak jelas (Dinah & Rahman, 2020).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kecemasan merupakan kondisi emosi yang tidak santai secara samar, tidak nyaman, dan tidak menentu menimbulkan rasa takut yang disebabkan oleh satu hal yang tidak jelas.

Kecemasan menurut (Sutejo, 2019) dibagi menjadi beberapa tingkatan yaitu:

1. Kecemasan ringan Kecemasan ringan dapat menyebabkan seseorang menjadi waspada dan meningkatkan persepsinya yang berhubungan dengan ketegangan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Kecemasan sedang Kecemasan sedang menyebabkan seorang individu memusatkan perhatiannya pada satu hal penting dan mengesampingkan hal lainnya.
3. Kecemasan berat Pada tingkatan ini seseorang memiliki kecenderungan untuk memusatkan sesuatu yang spesifik dan tidak dapat berpikir tentang hal lain. Perilaku yang dilakukan oleh seseorang yang mengalami kecemasan berat bertujuan untuk mengurangi ketegangan.
4. Kecemasan panik Ansietas atau kecemasan sangat berhubungan dengan ketakutan dan perasaan terror, serta tidak dapat melakukan apapun. Perasaan panik dapat meningkatkan aktivitas motorik dan menurunkan kemampuan bersosialisasi.

Macam-macam kecemasan menurut Kurniati et al. (2018) antara lain:

1. Gangguan panik Serangan gangguan panik biasanya terjadi ketika melakukan aktivitas rutin, serangan ini bersifat tanpa peringatan dan tidak mengancam. Ketika terjadi serangan panik individu akan merasakan sakit yang intens, palpitasi, nyeri dada, napas pendek, dan sakit pada kepala. Gejala ini biasanya akan meningkat dalam waktu sepuluh menit dan menghilang dalam kurun waktu 30 menit. Selama terjadinya serangan ini individu tidak akan kehilangan kontak dengan realitasnya tetapi akan terjadi gangguan pada kemampuan daya tilik dirinya.

2. Gangguan obsesif kompulsif (OCD) Obsesi merupakan pikiran yang berulang dan suatu dorongan yang menyerang pikiran individu yang dapat mengakibatkan kecemasan yang tidak dapat ditoleransi. Kompulsif merupakan suatu cara untuk menurunkan kecemasan yang diawali dengan keraguan dan obsesi. Hal ini mendorong individu untuk melakukan perilaku berulang guna untuk mengurangi rasa ketidaknyamanan yang bersifat sementara. Perilaku atau aktivitas yang dilakukan dapat diambil dari rutinitas keseharian yang diatur sedemikian rupa hingga membentuk pola aktivitas seperti mandi atau membersihkan rumah, memeriksa dan mengulangi kembali, menghitung, menyentuh, dan melakukan aktivitas ritual berulang lainnya. Individu yang mengalami gangguan OCD ini tidak mengalami delusi maupun halusinasi hanya saja mereka tidak dapat mengontrol respons kompulsif untuk mengatasi atau mengurangi kecemasannya.
3. Gangguan stres pasca trauma (*Post-traumatic Stress Disorder*) merupakan bentuk gangguan kecemasan yang muncul setelah terjadinya suatu peristiwa yang mengerikan seperti bencana alam, pemerkosaan, penjambretan, KDRT, bencana yang dibuat oleh manusia, kecelakaan, dan atau pertempuran militer. Individu dengan PTSD biasanya akan mengalami gangguan emosional, gangguan fisik, gangguan perilaku, dan gangguan psikologis. Individu dengan PTSD juga akan merasa sangat stres dan ketakutan ketika mereka sudah tidak lagi dalam peristiwa yang berbahaya tersebut.

4. Kecemasan umum Individu yang hidup dalam keadaan ini akan merasakan ketegangan yang tinggi karena individu tersebut akan merasa cemas dan takut pada hampir sebagian besar waktunya dan cenderung bereaksi berlebihan pada stres baik yang bersifat ringan. Individu akan terus merasa takut dan tidak dapat mengambil keputusan yang tepat dan akan merasa dirinya seperti diteror setiap waktu. Mereka akan merasa sesuatu yang mengerikan akan terjadi pada mereka dan sebagian besar mereka tidak menyadari secara pasti apa yang menyebabkan timbulnya rasa takut yang menghantuinya.
5. Fobia merupakan suatu kondisi di mana individu merespons dengan ketakutan yang kuat pada suatu stimulus atau situasi tertentu di mana individu lain menganggap hal tersebut tidak menakutkan atau berbahaya. Fobia juga diartikan sebagai ketakutan terhadap suatu situasi, benda, atau kejadian yang sangat besar sehingga individu tersebut selalu berusaha menghindarinya. Individu yang menderita fobia akan menyadari bahwa ketakutannya ini tidak rasional tetapi mereka akan tetap merasa cemas. Mereka akan mengurangi rasa cemasnya dengan menghindari stimulus atau situasi yang ditakutinya. Fobia biasanya terjadi pada situasi atau stimulus seperti takut akan ketinggian, daerah terbuka atau tertutup, keramaian, sendirian, sakit, kegelapan, penyakit, darah, hewan, dan lainnya.

Faktor yang mempengaruhi timbulnya kecemasan menurut Stuart dan Laraia dalam (Sutejo, 2019) antara lain:

## 1. Faktor Predisposisi

- a) Faktor biologis Teori biologis menjelaskan tentang reseptor khusus yang terdapat di otak yang dapat meningkatkan neuroregulatory inhibisi (GABA) yang sangat berperan penting dalam mekanisme biologis kecemasan. Penghambat GABA berperan penting dalam mekanisme ini sama halnya dengan endofrin. Kecemasan juga dapat disertai dengan gangguan fisik dan dapat menurunkan kapasitas untuk mengatasi stressor.
- b) Faktor Psikologis dapat terlihat dari tiga pandangan yakni:
  - 1) Pandangan psikoanalitik menjelaskan tentang konflik emosional yang terjadi antara dua elemen kepribadian yakni id seseorang dan superego. Id mewakili dorongan insting dan implus primitive, sedangkan superego mencerminkan hati nurani dan norma-norma budaya seseorang. Ego memiliki fungsi untuk menengahi antara dua elemen yang bertentangan, dan ansietas memiliki fungsi sebagai pengingat ego akan adanya bahaya.
  - 2) Pandangan interpersonal Dari pandangan interpersonal, kecemasan muncul saat perasaan takut adanya penolakan interpersonal dan tidak adanya penerimaan. Kecemasan berkembang menjadi trauma, saat mengalami perpisahan dan kehilangan. Pada saat seseorang mengalami harga diri rendah, akan mudah berkembang menjadi kecemasan berat.
  - 3) Pandangan perilaku Pada pandangan perilaku menjelaskan kecemasan menjadi produk frustrasi, yaitu perasaan yang mengganggu kemampuan seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Pakar perilaku

menganggap dorongan belajar berdasarkan keinginan diri sendiri dapat menghindari kepedihan. Seseorang yang sering dihadapkan pada ketakutan berlebihan saat dini, akan sering menunjukkan kecemasan yang berkelanjutan dalam kehidupannya.

2. Sosial Budaya Dalam keluarga kecemasan dapat muncul dengan mudah. Ada hubungan antara gangguan kecemasan dan gangguan kecemasan dengan depresi. Faktor yang berpengaruh terhadap kecemasan yaitu faktor ekonomi dan latar belakang pendidikan.
3. Faktor Presipitasi Faktor presipitasi dibedakan menjadi berikut yaitu:
  - a) Ancaman integritas diri Ancaman ini melibatkan ketidakmampuan fisiologis atau terjadi penurunan pemenuhan kebutuhan dan aktivitas sehari-hari.
  - b) Ancaman sistem diri Ancaman ini dapat mendatangkan bahaya pada identitas, harga diri, dan fungsi sosial seseorang.

Karakteristik kecemasan menurut Sutejo (2019) dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

1. Perilaku (*Behavioral*), kecemasan dapat terlihat dari perilaku seperti menurunnya produktivitas, gerakan tubuh yang tidak biasa, rasa gelisah, sering melihat sekeliling (*glancing about*), insomnia, dan keresahan.
2. Afektif (*Affective*), dari segi afektif, kecemasan ditandai oleh perasaan menderita, rasa khawatir (*aprehensif*), kesusahan, ketakutan, merasa tidak cukup, tidak berdaya, dan adanya ansietas.

3. Fisiologis (*Physiological*), secara fisik, kecemasan dapat tampak melalui tanda seperti ketegangan wajah, tangan yang bergetar, peningkatan produksi keringat, gemetar, tubuh yang terasa lemah, dan meningkatnya tekanan tubuh.
4. Simpatis (*Sympathetic*), tanda-tanda kecemasan simpatis meliputi perubahan pola pernapasan, hilangnya nafsu makan, refleks yang cepat, diare, mulut kering, wajah memerah (*facial flushing*), dan peningkatan tekanan darah.
5. Parasimpatis (*Parasympathetic*), kecemasan yang melibatkan sistem parasimpatis ditunjukkan melalui sakit perut, gangguan pola tidur, melambatnya detak jantung, menurunnya tekanan darah, diare, mual, dan pusing.
6. Kognitif (*Cognitive*), dalam aspek kognitif, kecemasan ditandai oleh perubahan fokus perhatian, kesulitan berkonsentrasi, kebingungan, kesadaran terhadap gejala psikologis, hilangnya kemampuan belajar, pelupa, serta terganggunya alur pikiran (*blocking thoughts*).

## 2.5 Fenomenologi

Penelitian fenomenologi merupakan penelitian ilmiah yang mengidentifikasi suatu kejadian yang dialami oleh seseorang ataupun sekelompok orang. Suatu pengalaman yang aneh/menarik akan menjadi subjek penelitian (Yen, 2018).

Dalam penelitian fenomenologi juga mencoba medalami serta memahami kejadian-kejadian yang ada di kehidupan manusia dalam persepsi serta perilaku

sehari-hari Masyarakat, sebagaimana yang dipahami oleh suatu individu (Nasir et al., 2023).

Fenomenologi juga merupakan tradisi filsafat yang berporos pada pengalaman suatu individu, Edmund Husserl, seorang filsuf yang berasal dari Jerman, dianggap sebagai bapak fenomenologi modern. Husserl percaya, dengan melihat pengalaman tentang suatu fenomena dari suatu individu, maka kita dapat mencapai pemahaman yang mendalam tentang dunia kita (Nugraheni et al., 2023).

Dalam penelitian fenomenologi enam buah elemen utama yaitu, esensi, appearance, konstruktif, reduktif, deskriptif dan hermeneutik (Speziale & Carpenter, 2003), yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi deskriptif. Fenomenologi deskriptif merupakan suatu langkah yang berusaha untuk secara langsung mengeksplorasi, menganalisis dan menggambarkan fenomena tertentu sebebaskan mungkin dari perkiraan yang belum teruji dan bertujuan untuk menampilkan intuisi secara maksimal (Speziale & Carpenter, 2003). Jenis penelitian ini akan berusaha memahami dan menghargai subjektivitas dan objektivitas yang disampaikan oleh partisipan dari kenyataan yang ada untuk ditampilkan dalam bentuk naratif. Peneliti merasa tepat untuk mengeksplorasi pengalaman

Littlejohn mengutip Stanley Deetz dalam Nasir et al. (2023) menyoroti tiga gagasan mendasar dari fenomenologi sebagai berikut:

1. Pengetahuan ditemukan langsung dari pengalaman sadar, bukan disimpulkan dari pengalaman. Peneliti mengkaji pengalaman subjek penelitian.

2. Pentingnya sesuatu ditentukan oleh kegunaannya dalam kehidupan seseorang. Makna hidup seseorang menentukan hubungan seseorang. Peneliti menafsirkan situasi yang ditemui subjek penelitian.
3. Bahasa adalah alat untuk menyampaikan makna. Seseorang mempunyai suatu pengalaman dan kemudian menafsirkan pengalaman itu dengan menggunakan katakata. Wawancara sangat penting dalam memahami fenomena yang sedang diselidiki. Kata-kata dipadukan ke dalam bahasa dan diteliti untuk menjadikan makna suatu pengalaman yang dipelajari dalam suatu kondisi atau skenario yang dilihat, dirasakan, dan dialami.

Dengan demikian, dalam kajian fenomenologi menurut Nasir et al. (2023), permasalahan kajiannya antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana seseorang mempersepsikan suatu fenomena/peristiwa?
2. Apa reaksinya terhadap pengalaman tersebut?
3. Apa arti penting fenomena tersebut bagi subjek?

Creswell dalam Nasir et al. (2023) langkah-langkah penelitian fenomenologi :

1. Penentuan Lokasi dan Informan

Dalam penelitian fenomenologi, informan tidak harus berada di satu lokasi tertentu. Yang terpenting, informan adalah individu yang pernah mengalami fenomena yang diteliti dan mampu mengungkapkan pengalaman tersebut. Lokasi penelitian dapat berupa satu tempat atau tersebar, tergantung kebutuhan. Jumlah informan ideal adalah sekitar

sepuluh orang yang memiliki kemampuan mengartikulasikan pengalaman mereka secara mendalam.

## 2. Proses Pendekatan

Proses pendekatan atau "Gaining Access and Making Rapport" memerlukan kesabaran. Peneliti harus terampil dalam mengajukan pertanyaan yang sesuai dan membangun hubungan yang baik agar informan dapat mengungkapkan makna pengalaman mereka secara mendetail.

## 3. Strategi Pemilihan Informan

Informan yang dipilih haruslah individu yang memiliki pengalaman langsung terhadap fenomena yang diteliti. Peneliti perlu memastikan bahwa informan mampu mengkomunikasikan pengalaman dan sudut pandang mereka secara jelas. Jika diperlukan, wawancara dapat dilakukan beberapa kali dengan informan yang sama untuk menggali informasi lebih mendalam.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti fenomenologi menggunakan empat teknik utama: observasi (mulai dari pengamatan pasif hingga aktif), wawancara (dari semi-terstruktur hingga terbuka), dokumen (baik dokumen pribadi maupun publik), dan materi audio-visual seperti foto, rekaman audio, atau video.

## 5. Prosedur Pencatatan Data

Dalam mencatat data wawancara, Creswell merekomendasikan untuk:

- a) Menyusun judul untuk mengingat tujuan wawancara.

- b) Memberi jarak antara pertanyaan pada lembar wawancara.
- c) Mengingat pertanyaan untuk menjaga kontak mata dengan informan.
- d) Menuliskan kesimpulan wawancara dan meminta informasi tambahan jika diperlukan di masa mendatang.

## 6. Penyimpanan Data

Proses penyimpanan data meliputi:

- a) Membuat salinan cadangan data jika sewaktu-waktu ada keadaan *force majeure* sehingga data yang telah diperoleh masih dapat diolah dan disajikan.
- b) Menggunakan alat perekam berkualitas tinggi.
- c) Mencatat berbagai informasi yang diperoleh.

## 7. Tahap Pelaporan

Laporan penelitian kualitatif mencakup analisis data yang telah dikumpulkan. Langkah-langkahnya meliputi:

- a) Peneliti mendeskripsikan pengalamannya sendiri.
- b) Menemukan pernyataan-pernyataan kunci dari wawancara (horizontalisasi data).
- c) Mengelompokkan pernyataan dalam kategori yang relevan.
- d) Mengembangkan deskripsi tekstual dan struktural pengalaman informan.
- e) Menyusun penjelasan menyeluruh tentang makna dan esensi pengalaman informan.

- f) Menyusun deskripsi gabungan dari perspektif seluruh informan.
- g) Analisis data disesuaikan dengan kriteria penelitian fenomenologi.

Sehingga pendekatan fenomenologi dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana rasa cemas dan takut dipersepsikan oleh individu berdasarkan pengalaman fenomenologis mereka, sehingga memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap dampak psikologis film horor.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana pandangan subjektif penonton terhadap rasa takut dan cemas yang ditimbulkan akibat menonton film horor “*The Conjuring*”. Pendekatan fenomenologi ini juga bertujuan untuk memahami serta menjelaskan bagaimana persepsi suatu individu dalam mempengaruhi pengalaman menonton film horor, khususnya pada elemen audio visual.

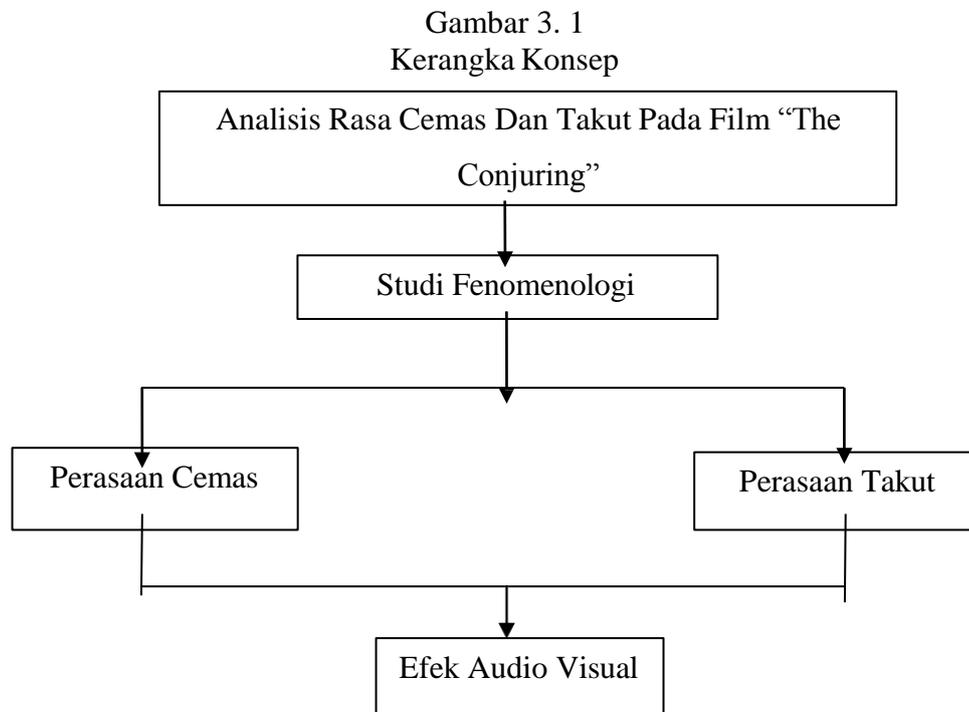
Metode kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Siregar & Lubis, 2022). Secara ringkas dapat dijelaskan bahwa kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. (Irwan & Faustyna, 2023).

Penelitian kualitatif pada umumnya dipergunakan untuk ilmu-ilmu sosial dan humaniora, terutama berkaitan dengan pola yang dilakukan oleh manusia (*Behavior*) dan biasanya sulit diukur melalui angka-angka (Nursapia Harahap, 2020).

### **3.2 Kerangka Konsep**

Kerangka konsep merupakan hubungan antara konsep yang diamati dalam suatu penelitian, yang memberi gambaran tentang keterkaitan antara satu masalah

dengan masalah lain yang akan di analisis (Dwi Urip Wardoyo, Sonya Theresia Sinaga, 2023). Adapun kerangka konsep penelitian ini, sebagai berikut :



Sumber: Olahan Penelitian 2025

### 3.3 Definisi Konsep

#### 1. Efek audio visual

Efek audio visual adalah gabungan dari beberapa elemen seperti audio dan visual yang dipakai dalam suatu produksi media seperti film, untuk menciptakan suasana yang menarik bagi para penonton. Efek ini dipakai untuk mendukung narasi, serta memunculkan suasana yang dapat mempengaruhi emosi para penonton.

#### 2. Sound Effect

Bunyi-bunyi yang dipakai untuk menekankan suatu kejadian tertentu. Contoh suara bantingan pintu dan dentuman.

### 3. Musik

Musik diputar pada semua adegan yang berlangsung untuk membangun suasana tertentu, seperti misterius, ataupun horor.

### 4. Cinematography

Teknik dalam pengambilan gambar berupa komposisi, pencahayaan, pergerakan kamera, yang berguna untuk menciptakan kesan yang baik

## 3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 3. 1  
Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi	Indikator
Rasa Takut Dan Cemas	Kecemasan ringan Kecemasan Sedang Kecemasan Berat Kecemasan Panik
Audio Visual	<i>Sound Effect</i> Sinematografi

Sumber: Olahan Penelitian 2025

## 3.5 Informan atau Narasumber

Sugiyono (2017, hal. 85) menjelaskan bahwa "purposive sampling" merupakan metode pemilihan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu. Alasan penggunaan metode ini adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh penulis.

Adapun kriteria informan yang penulis maksud adalah pertama yang bertempat tinggal di Kelurahan Denai. Dan kedua adalah yang telah menonton film *The Conjuring*. Adapun jumlah total informan dalam penulis an ini adalah sebanyak 5 informan yang masuk dalam kedua kriteria tersebut dan dapat

mewakili perasaan, dan sensasai cemas dan takut ketika menonton film *The Conjuring*

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

#### 1. Wawancara

Prosedur wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode wawancara mendalam. Metode ini melibatkan interaksi tatap muka antara pewawancara dan informan, di mana informasi diperoleh melalui pertanyaan dan jawaban secara mendalam untuk memenuhi tujuan penelitian (Bungin, 2010, p. 198). Melakukan wawancara yang mendalam bagi para subjek untuk menggali informasi yang berkaitan dengan rasa takut dan cemas pada saat menonton film *The Conjuring*. Pertanyaan yang dipilih akan berfokus pada elemen audio visual seperti efek suara, musik, dan cinematography.

#### 2. Obsevasi

Metode pengumpulan data observasi, di mana penulis menggunakan panca indera untuk menghimpun data dengan berinteraksi dan berbicara dengan subjek penelitian (Bungin, 2010, p. 143) penulis juga akan melakukan observasi pada film *The Conjuring* untuk mengidentifikasi bagaimana elemen audio visual membangun suasana horor dalam film.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Sugiyono (2010, hal. 246) menerangkan bahwa dalam menganalisis data kualitatif, terdapat tiga tahapan yang perlu dilakukan, yaitu sebagai berikut:

**a) Reduksi Data**

Reduksi data dapat diartikan sebagai suatu proses di mana penulis merangkum, memilih aspek-aspek yang paling pokok, serta memfokuskan perhatian pada elemen-elemen yang dianggap penting. Selain itu, penulis mencari tema dan pola yang muncul dari data, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan penulis dalam proses pengumpulan data selanjutnya. Dalam konteks penelitian ini, data yang akan direduksi oleh penulis berkaitan dengan percakapan politik pada Masyarakat Kelurahan Terjun.

**b) *Display* (Penyajian Data)**

Penyajian data dalam penelitian ini melibatkan serangkaian langkah untuk mengorganisir informasi yang terstruktur, dengan tujuan memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan yang tepat. Melalui penyajian data ini, penulis dapat lebih mudah memahami dinamika yang sedang berlangsung dan menentukan langkah-langkah selanjutnya. Pada tahap penyajian data ini, untuk mempermudah pemahaman situasi dan merencanakan tindakan selanjutnya, penulis akan memberikan uraian singkat berdasarkan sumber informasi mengenai percakapan politik pada Masyarakat Kelurahan Terjun.

**c) Penarikan kesimpulan dan verifikasi**

Data yang telah difokuskan akan diorganisir secara sistematis untuk dianalisis sehingga dapat ditemukan makna yang terkandung dalam data tersebut. Untuk memastikan kesimpulan yang mendalam dan akurat, penggunaan data yang baru menjadi krusial sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif. Langkah selanjutnya adalah tahap penarikan kesimpulan

dan verifikasi data. Dalam penelitian ini, tahap akhir dari analisis data melibatkan penarikan kesimpulan dari berbagai sumber data yang terkumpul, dengan tujuan mendapatkan kesimpulan akhir mengenai percakapan politik pada Masyarakat Kelurahan Terjun. Dalam penelitian ini, keabsahan data (validitas) dilakukan dengan Triangulasi Sumber, dalam melakukan triangulasi sumber, penulis memastikan keakuratan data dengan memeriksa data yang diperoleh dari beberapa sumber dan menganalisisnya untuk menghasilkan kesimpulan yang akurat. Setelah itu, penulis meminta persetujuan dari tiga sumber data yang berbeda melalui *member check* untuk memastikan kevalidan data yang telah diperoleh.

### **3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dimulai pada Januari sampai Maret 2025 dengan Lokasi penelitian yang dilakukan secara kondisional, dikarenakan objek yang diteliti ialah penonton film *The Conjuring*.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Penyajian Data**

Dalam penelitian mengenai "Analisis Rasa Cemas dan Takut pada Film *"The Conjuring"*: Studi Fenomenologi pada Audio Visual Effect," salah satu responden yang diwawancarai adalah Dian, seorang mahasiswa yang merupakan pecinta film horor. Berdasarkan pengalamannya, Dian mengungkapkan bahwa meskipun ia terbiasa menonton film horor, "*The Conjuring*" memberikan pengalaman yang berbeda dan lebih intens dibandingkan film horor lainnya.

Dian sengaja menciptakan suasana yang mendukung saat menonton film ini, seperti mematikan lampu, menaikkan volume suara, dan menontonnya sendirian di kamar. Pada awalnya, ia merasa santai, namun seiring berjalannya waktu, ketegangan semakin meningkat. Dian mengungkapkan bahwa atmosfer yang diciptakan dalam film ini terasa berbeda dan seakan-akan ada sesuatu yang akan muncul secara tiba-tiba dalam setiap adegan.

Salah satu adegan yang paling membuatnya tegang adalah ketika Lorraine Warren melihat ke dalam lemari. Dian mengira bahwa sosok hantu akan muncul dari dalam lemari, tetapi justru muncul di atas lemari, yang benar-benar membuat jantungnya hampir copot. Teknik jump scare dalam adegan ini menurutnya sangat efektif, ditambah dengan suara mendadak yang keras, semakin memperkuat efek terkejut yang dirasakannya.

Meskipun terbiasa menonton film horor, Dian tetap merasakan ketegangan yang luar biasa saat munculnya sosok hantu dalam film ini. Ia merasa seakan-akan ikut masuk ke dalam film dan menjadi bagian dari cerita tersebut. Tingkat kecemasannya mulai meningkat terutama ketika kamera bergerak pelan di dalam rumah, terlebih dalam suasana yang hening. Meskipun ia menyadari bahwa sesuatu akan terjadi, perasaan was-was tetap tidak bisa dihindari.

Rasa cemasnya semakin memuncak saat mendengar suara tepuk tangan dalam permainan "hide and clap," yang muncul di tempat yang seharusnya tidak ada orang. Hal ini menyebabkan bulu kuduknya berdiri dan membuatnya semakin tenggelam dalam suasana horor yang diciptakan oleh film. Salah satu momen yang paling menegangkan baginya adalah saat Lorraine jatuh ke ruang bawah tanah. Dian merasa enggan untuk melihat apa yang akan terjadi selanjutnya, bahkan sempat menutup mata sejenak. Walaupun ia tidak sampai berteriak, respons spontan yang ia lakukan adalah mundur dari layar dan mengambil bantal untuk menutupi wajahnya setiap kali ada adegan hantu yang muncul secara tiba-tiba.

Dian menilai bahwa aspek audio dalam film ini sangatlah menonjol. Bahkan suara bisikan kecil saja sudah cukup membuat bulu kuduknya berdiri. Musik latar yang digunakan juga sukses membangun suasana yang semakin mencekam. Dari segi visual, pencahayaan yang gelap dan warna film yang suram memberikan kesan realisme yang tinggi terhadap suasana horor yang ingin disampaikan. Selain itu, penggunaan sudut kamera yang sering menyoroti ruang

kosong menciptakan ilusi seakan-akan ada sesuatu yang sedang mengintai dari belakang, yang semakin memperkuat rasa takut yang dirasakan.

Dalam menanggapi adegan-adegan yang menegangkan, Dian merasakan berbagai reaksi fisik seperti tangan berkeringat, detak jantung yang semakin cepat, dan sesekali menahan napas. Setelah film selesai, ia merasakan kepuasan karena berhasil menontonnya sampai habis, tetapi di saat yang sama, beberapa adegan masih terus terbayang dalam pikirannya. Meskipun tidak sampai takut tidur sendirian, ia mengaku bahwa setiap kali mendengar suara aneh di rumah, pikirannya langsung tertuju pada adegan-adegan yang ada dalam film tersebut.

Sebagai seorang pecinta film horor, Dian mengaku sangat menikmati "The Conjuring." Menurutnya, film ini merupakan salah satu film horor terbaik yang pernah ia tonton. Ia pun dengan antusias menyatakan akan menonton film sejenis di masa mendatang. Yang membuat "The Conjuring" berbeda dari film horor lainnya, menurutnya, adalah atmosfer yang benar-benar dibangun dengan baik dari awal hingga akhir. Film ini tidak hanya mengandalkan jump scare untuk menakut-nakuti penonton, tetapi juga sukses membuat penonton ikut merasakan ketegangan melalui suasana yang dibuat begitu nyata.

Selanjutnya Gustiwa Sebagai seseorang yang tidak menyukai film horor,, mengaku bahwa pengalaman menonton *The Conjuring* merupakan hal yang tidak nyaman baginya. Awalnya, ia menonton film ini karena ajakan teman, tetapi sejak awal film dimulai, ia sudah merasakan ketegangan. Salah satu adegan yang paling membuatnya merinding adalah ketika karakter ibu dalam film mendengar suara

tepukan tangan di tempat gelap. Adegan ini terasa begitu nyata baginya, sehingga membuatnya semakin takut.

Sepanjang film, rasa cemas dan takutnya semakin meningkat. Ia mengaku selalu menahan napas setiap kali ada penampakan dan merasa tegang ketika suasana film menjadi terlalu sunyi. Adegan suara ketukan misterius yang muncul di berbagai tempat di rumah juga membuatnya sangat gelisah. Puncak ketakutannya terjadi saat Lorraine jatuh ke ruang bawah tanah. Pada saat itu, ia bahkan memilih untuk mengalihkan perhatian dengan melihat layar ponselnya agar tidak terlalu terbawa suasana film.

Dari segi audio visual, Gustiwa merasa bahwa efek suara dalam film ini sangat berperan dalam menciptakan rasa takut. Ia mengaku bahwa terkadang hanya dengan mendengar suara bisikan saja sudah cukup membuatnya merinding, tanpa perlu melihat penampakan secara langsung. Selain itu, penggunaan sudut kamera yang seolah-olah menyisakan ruang kosong turut meningkatkan rasa was-was, seolah sesuatu yang mengerikan akan muncul tiba-tiba.

Secara fisik dan emosional, ia mengalami reaksi seperti jantung berdebar lebih cepat, tangan berkeringat, dan sesekali menahan napas tanpa sadar. Setelah film selesai, ia merasa lega tetapi tetap mengalami ketakutan yang tersisa, terutama ketika sendirian di rumah.

Meskipun ia tidak menikmati pengalaman menonton film ini, Gustiwa mengakui bahwa *The Conjuring* adalah film horor yang dibuat dengan sangat baik. Namun, ia menegaskan bahwa pengalaman ini cukup sekali baginya dan ia tidak ingin menonton film horor lagi. Menurutnya, salah satu hal yang membuat film ini

begitu menakutkan adalah karena cerita dan efek horornya terasa sangat nyata, seolah sesuatu yang benar-benar bisa terjadi di dunia nyata.

Kemudian Siti, seorang ibu rumah tangga yang tidak terlalu sering menonton film horor, tertarik untuk menonton *The Conjuring* karena rasa penasaran setelah suaminya mengatakan bahwa film ini sangat bagus. Ia menonton film ini di rumah bersama suami pada malam hari setelah anaknya tidur. Pada awalnya, ia masih merasa santai, tetapi seiring berjalannya cerita, ketegangan semakin meningkat. Adegan yang paling membuatnya takut adalah ketika suara tepukan tangan muncul dari kegelapan, yang membuatnya spontan mendekati ke suaminya dan enggan melihat layar.

Dalam pengalaman menonton, Siti mengalami berbagai reaksi cemas dan takut. Setiap kali ada penampakan, ia secara refleks menutup mata dengan bantal. Ia juga merasa tegang ketika suasana film menjadi sangat sunyi, karena ia tahu sesuatu akan muncul tiba-tiba. Ketika karakter ibu dalam film mendengar suara-suara aneh di dalam rumah, ia merasa seolah-olah dirinya sendiri yang mengalami kejadian tersebut. Salah satu adegan yang paling membuatnya menahan napas adalah ketika Lorraine jatuh ke ruang bawah tanah dan tiba-tiba suasana menjadi semakin gelap. Ia tidak sampai berteriak, tetapi beberapa kali refleks kaget dan sedikit meloncat dari sofa saat ada adegan *jump scare*.

Dari segi audio visual, Siti mengungkapkan bahwa musik dalam film ini sangat berpengaruh dalam menciptakan suasana menyeramkan. Menurutnya, keheningan yang tiba-tiba berubah menjadi suara keras membuat ketegangan semakin terasa. Selain itu, pencahayaan dalam film ini juga menambah kesan

mencekam, terutama dengan bayangan gelap yang memberikan perasaan tidak nyaman.

Secara fisik dan emosional, Siti mengalami peningkatan detak jantung, tangan berkeringat, dan kaki yang terasa dingin akibat ketakutan. Setelah film selesai, ia langsung mengatakan kepada suaminya bahwa ia tidak ingin menonton film seperti ini lagi. Beberapa adegan dalam film ini bahkan masih terbayang dalam pikirannya dan membuatnya takut untuk pergi ke kamar mandi sendirian.

Meskipun Siti mengakui bahwa *The Conjuring* adalah film yang bagus, ia tidak menikmati perasaan takut yang ditimbulkan. Ia tidak yakin akan menonton film horor lagi, kecuali jika menontonnya bersama banyak orang. Hal yang membuat film ini semakin menyeramkan baginya adalah karena kisahnya terinspirasi dari kejadian nyata, sehingga terasa lebih realistis dan menambah ketegangan.

Selanjutnya esponden Bernama Rian yang mengungkapkan bahwa pengalaman menonton film horor pertamanya, *The Conjuring*, menjadi pengalaman yang cukup mengejutkan baginya. Berawal dari tantangan teman-temannya untuk menonton di kosan pada malam Jumat, ia awalnya merasa santai, namun seiring berjalannya film, rasa takut dan cemas mulai mendominasi. Salah satu adegan yang membuatnya benar-benar panik adalah ketika karakter ibu dalam film berjalan ke ruangan gelap dan tiba-tiba muncul sosok hantu dari belakang. Baginya, adegan tersebut sangat mengejutkan dan menciptakan ketegangan yang luar biasa.

Dalam menghadapi ketakutan dan kecemasan, Rian mengaku sering mengalihkan pandangan dari layar dengan melihat ke tembok atau berpura-pura sibuk dengan ponselnya. Ia mulai merasakan kecemasan meningkat ketika musik di film ini perlahan menghilang, menciptakan suasana sunyi yang mencekam. Ketegangan semakin memuncak saat suara bisikan terdengar, seolah ia sendiri bisa merasakannya di dalam ruangan. Adegan yang paling membuatnya ketakutan adalah saat Lorraine jatuh ke ruang bawah tanah, membuatnya menahan napas dan tak berani bergerak. Ketakutannya semakin nyata ketika ada jumpscare yang tiba-tiba muncul, memaksanya melompat dari tempat tidur sementara teman-temannya tertawa melihat reaksinya.

Dari segi audio visual, Rian merasa bahwa elemen suara dalam film ini sangat efektif dalam menimbulkan kejutan dan ketegangan. Efek suara dentuman yang tiba-tiba dan pencahayaan yang gelap membuat atmosfer film semakin menyeramkan. Secara fisik, ia merasakan dada yang semakin sesak, tangan yang dingin, serta napas yang tertahan tanpa sadar. Setelah film selesai, ia langsung menyalakan lampu kosannya dan memastikan tidak ada sesi kedua untuk menonton film horor. Pengalaman ini membuatnya sulit tidur karena merasa seperti ada sesuatu yang mengawasinya.

Dari perspektifnya terhadap film horor, Rian mengakui bahwa meskipun ia tidak menikmati pengalaman ini, ia tetap mengapresiasi kualitas film *The Conjuring* yang dianggapnya keren. Namun, ia menegaskan bahwa pengalaman ini cukup sekali seumur hidup, dan ia tidak memiliki keinginan untuk menonton film horor lagi. Baginya, yang membuat film ini begitu berbeda adalah bukan

hanya penampakan hantunya, tetapi juga cara film ini membangun suasana tegang secara perlahan hingga akhirnya membuat penonton benar-benar terjebak dalam rasa takut.

Dan informan terakhir Hana yang menjelaskan bahwa untuk menonton film *The Conjuring* karena penasaran dengan reputasinya sebagai film horor yang banyak ditonton sama banyak orang. Ia menonton film ini sendiri di rumah pada siang hari untuk mengurangi ketakutan. Pada awalnya, ia merasa bahwa film ini masih bisa ditoleransi, tetapi seiring berjalannya cerita, perasaan tidak nyaman mulai muncul. Adegan yang paling berkesan baginya adalah saat karakter ibu terjebak di ruang bawah tanah, di mana ia bisa merasakan kepanikan yang dialami oleh karakter tersebut.

Berbeda dengan Rian, Hana tidak terlalu takut dengan penampakan hantu secara langsung, melainkan lebih merasa tidak nyaman dengan suasana mencekam yang terus dibangun oleh film. Ia mulai merasa cemas ketika kamera sering diarahkan ke ruangan kosong yang gelap, karena ia tahu bahwa sesuatu akan muncul, tetapi tetap saja hal itu membuatnya deg-degan. Salah satu adegan yang membuatnya semakin tegang adalah ketika anak-anak dalam film sedang tidur dan tiba-tiba ada sesuatu yang menarik selimut mereka. Selain itu, saat ibu dalam film berusaha kabur dari gangguan hantu di ruang bawah tanah, Hana merasakan ketegangan yang luar biasa, meskipun ia tidak sampai panik berteriak, ia tetap refleks menjauh dari layar pada adegan-adegan yang mencurigakan.

Dari segi audio visual, Hana merasa bahwa efek suara dalam film ini sangat berpengaruh terhadap suasana tegang yang ia rasakan. Bahkan hanya

dengan suara langkah kaki saja, ia sudah bisa merasakan ketegangan yang meningkat. Pencahayaan yang digunakan dalam film juga sangat efektif dalam membangun atmosfer menyeramkan, seolah ada sesuatu yang bersembunyi di balik bayangan.

Secara fisik dan emosional, Hana mengalami jantung yang berdebar kencang serta sesekali menarik napas dalam-dalam untuk menenangkan dirinya. Setelah film selesai, ia merasa lega, tetapi beberapa adegan masih terus terbayang di pikirannya, bahkan ia masih merinding beberapa jam setelah menonton.

Dari perspektifnya terhadap film horor, Hana menganggap bahwa *The Conjuring* adalah film yang sangat bagus karena tidak hanya mengandalkan jumpscare, tetapi juga membangun atmosfer yang kuat. Ia menyukai film ini, tetapi tidak yakin apakah ia ingin menonton film horor lain sendirian lagi. Jika bersama teman-teman, mungkin ia akan mencoba menonton film horor lainnya. Baginya, keunggulan film ini adalah pada cerita yang kuat dan cara pembangunannya yang perlahan, sehingga membuat penonton benar-benar terhanyut dalam rasa takut dan kecemasan.

Dian, seorang mahasiswa dan pecinta film horor, memiliki kebiasaan menonton film horor dalam suasana yang mendukung, seperti mematikan lampu, menaikkan volume, dan menonton sendirian. Ia mengakui bahwa atmosfer dalam *The Conjuring* terasa berbeda dibandingkan film horor lainnya.

**Gambar 4. 2**  
**Scene The Counjering**



Sumber: Olahan Penelitian 2025

"Saya sih udah biasa nonton film horor, tapi „*The Conjuring*“ ini beda banget sih." (wawancara dengan Dian pada 8 Maret 2025).

Ketegangan yang ia rasakan semakin meningkat seiring jalannya film, terutama saat adegan Lorraine Warren melihat ke dalam lemari. Dian mengira hantu akan muncul dari dalam lemari, tetapi ternyata muncul dari atasnya.

"Itu sih benar-benar bikin jantung hampir copot." (wawancara dengan Dian pada 8 Maret 2025).

Berbeda dengan Dian, Gustiwa, seorang pegawai kantoran yang tidak menyukai film horor, menonton film ini karena ajakan teman. Sejak awal, ia sudah merasa tidak nyaman dan bahkan mengaku mudah kepikiran setelah menonton film menyeramkan. Ia menggambarkan pengalaman menontonnya dengan sangat tidak menyenangkan.

"Saya nggak ngerti kenapa orang suka nonton film kayak gini. Serem banget!" (wawancara dengan Gustiwa pada 8 Maret 2025).

Gustiwa menyebut adegan suara tepukan tangan dalam permainan *hide and clap* sebagai momen yang paling membuatnya merasa takut.

Siti, seorang ibu rumah tangga, menonton film ini atas rekomendasi suaminya. Ia mengaku tidak terlalu suka film horor, tetapi penasaran setelah mendengar banyak ulasan positif. Ia menonton film ini di rumah saat malam hari, setelah anaknya tidur. Pada awalnya, ia merasa biasa saja, tetapi ketegangan meningkat secara perlahan. Adegan suara tepukan tangan dari kegelapan membuatnya langsung mendekati suaminya dan merasa tidak ingin melihat layar.

Rian, seorang mahasiswa baru, memiliki pengalaman yang berbeda karena ini adalah pertama kalinya ia menonton film horor. Ia menonton *The Conjuring* bersama teman-temannya di kos pada malam Jumat. Awalnya, ia merasa percaya diri, tetapi semakin lama semakin menyesal.

"Ini pertama kalinya saya nonton film horor... dan sumpah, saya nyesel!" (wawancara dengan Rian pada 8 Maret 2025).

Rian merasa adegan yang paling menegangkan adalah ketika seorang ibu di film berjalan di ruang gelap dan tiba-tiba muncul hantu dari belakangnya.

Hana, seorang karyawan yang lebih menyukai film thriller dibandingkan horor, menonton *The Conjuring* karena penasaran dengan ulasan orang-orang yang mengatakan bahwa film ini lebih dari sekadar horor biasa. Ia menonton film ini sendiri di rumah pada siang hari untuk mengurangi rasa takutnya. Namun, ia tetap merasakan ketegangan yang meningkat seiring dengan jalan cerita. Baginya, adegan paling berkesan adalah ketika ibu dalam film terjebak di ruang bawah. Ketakutan dan kecemasan adalah aspek yang paling dominan dalam pengalaman menonton film *The Conjuring*. Meskipun tingkat ketakutan yang dirasakan tiap responden berbeda, semuanya sepakat bahwa film ini memiliki atmosfer yang menegangkan.

Dian, yang sudah terbiasa menonton film horor, tetap merasakan ketegangan yang luar biasa. Ia menggambarkan perasaannya ketika menonton adegan yang sunyi dan penuh suspense.

"Udah tahu sih bakal ada sesuatu, tapi tetap aja bikin was-was." (wawancara dengan Dian pada 8 Maret 2025).

Salah satu adegan yang membuatnya benar-benar cemas adalah saat suara tepukan tangan muncul dari tempat yang seharusnya tidak ada orang. Sementara itu, bagi Gustiwa yang memang tidak suka film horor, *The Conjuring* memberikan pengalaman yang lebih ekstrem. Ia bahkan beberapa kali harus menutup mata atau mengalihkan pandangan ke HP untuk menghindari adegan yang menakutkan.

"Paling takut pas Lorraine jatuh ke ruang bawah tanah, saya nggak berani lihat layar dan akhirnya fokus ke HP biar nggak kepikiran." (wawancara dengan Gustiwa pada 8 Maret 2025).

### **Gambar 4. 3** **Scene Ruang Bawah Tanah**



Sumber: Olahan Penelitian 2025

Siti juga mengalami kecemasan yang cukup tinggi, terutama saat ada adegan yang terlalu sunyi dan membangun ketegangan sebelum jump scare terjadi.

Ia juga mengaku sempat merasa cemas setelah menonton film ini, terutama ketika harus pergi ke kamar mandi sendirian di malam hari.

Rian, sebagai penonton pemula dalam genre horor, mengalami ketakutan yang lebih intens dibandingkan responden lainnya. Ia bahkan beberapa kali merasa ingin menghentikan film tetapi tidak bisa karena ditonton bersama teman-temannya.

Hana, meskipun tidak setakut responden lain, tetap merasakan kecemasan, terutama karena efek suspense dalam film. Baginya, ketegangan yang dibangun dalam film lebih efektif daripada sekadar adegan mengejutkan.

Salah satu elemen yang membuat *The Conjuring* begitu dalam membangun suasana menyeramkan adalah penggunaan audio dan visual. Hampir semua responden menyebut bahwa aspek suara memainkan peran besar dalam meningkatkan ketegangan.

Dian mengakui bahwa efek suara dalam film ini benar-benar membuat bulu kuduk berdiri, bahkan hanya dari suara bisikan kecil.

"Kadang cuma suara bisikan kecil aja udah bikin bulu kuduk berdiri."  
(wawancara dengan Dian pada 8 Maret 2025).

Gustiwa juga memiliki pendapat yang sama, bahkan ia merasa suara dalam film ini lebih menakutkan dibandingkan penampakan hantunya sendiri. Selain suara, aspek visual seperti pencahayaan dan sudut kamera juga memberikan efek tersendiri. Hana menyoroti bagaimana pencahayaan gelap dalam film ini membuat atmosfer semakin mencekam.

**Gambar 4. 4**  
**Scene Ruang Bawah Tanah**



Sumber: Olahan Penelitian 2025

"Banyak bayangan gelap yang bikin perasaan nggak nyaman." (wawancara dengan Hana pada 8 Maret 2025).

Setiap responden menggambarkan reaksi fisik dan emosional yang berbeda-beda selama menonton *The Conjuring*. Reaksi ini tidak hanya memperlihatkan ketegangan yang diciptakan oleh film, tetapi juga menggambarkan bagaimana pengalaman menonton dapat memengaruhi kondisi psikofisiologis penonton secara langsung.

Dian, yang sudah terbiasa dengan film horor, mengungkapkan bahwa meskipun ia merasa nyaman dalam menonton film bergenre ini, ia tetap mengalami reaksi tubuh yang nyata. Reaksinya ini menunjukkan betapa film ini mampu menembus kebiasaan dan membuatnya merasakan ketegangan yang mendalam.

Siti, meskipun lebih pendiam dalam mengekspresikan ketakutannya, tetap merasakan respons emosional yang signifikan. Ia mengakui bahwa adegan-adegan mencekam membuatnya langsung bereaksi dengan cara fisik, seperti menutup mata menggunakan bantal atau merasa gelisah ketika harus melakukan aktivitas

sederhana, misalnya pergi ke kamar mandi setelah menonton. Hal ini menggambarkan bahwa meskipun pengalaman menonton dapat terjadi dalam lingkungan yang aman di rumah, dampaknya dapat dirasakan hingga ke aktivitas sehari-hari.

Rian, yang merupakan penonton pemula dalam genre horor, mencatat bahwa reaksi fisiknya sangat intens. Ia mengungkapkan, reaksi tubuh yang kaku dan rasa panik yang mendalam membuatnya menyesali keputusannya untuk menonton film horor tersebut, terlebih karena ia belum terbiasa dengan intensitas ketakutan yang ditimbulkan.

Hana, yang memiliki preferensi terhadap film thriller, mengakui bahwa meskipun dirinya tidak mengalami ketakutan ekstrem seperti responden lainnya, ia tetap merasakan ketegangan yang cukup kuat. Ia menggambarkan pengalamannya dengan mengatakan, respons emosional yang ia alami menunjukkan bahwa meskipun ia memilih menonton pada siang hari agar tidak terlalu terpengaruh, elemen suspense dan atmosfer mencekam dalam film tetap mampu memicu reaksi fisik yang tidak bisa diabaikan.

Di balik pengalaman menonton yang intens, terdapat pula persepsi yang beragam terkait dengan film horor secara umum. Para responden menunjukkan bagaimana *The Conjuring* berhasil memengaruhi pandangan mereka terhadap genre ini, meskipun setiap individu memandangnya dari sudut pandang yang berbeda.

Dian tetap menunjukkan apresiasi yang tinggi terhadap film tersebut. Meskipun ia merasakan ketegangan yang signifikan, ia menyatakan bahwa

pengalaman menonton tersebut justru menambah kepuasan dan mengukuhkan kecintaannya pada genre horor.

"Saya suka film ini! Salah satu film horor terbaik menurut saya," (wawancara dengan Dian pada 8 Maret 2025).

Hal ini menandakan bahwa bagi pecinta horor, intensitas ketakutan tidak selalu menjadi hal yang negatif, melainkan sebuah elemen penting yang memperkaya pengalaman menonton.

Sebaliknya, Gustiwa memiliki pandangan yang cukup ambivalen. Meskipun ia mengakui bahwa secara teknis film ini berhasil menciptakan suasana yang mencekam, ia tetap merasa tidak nyaman dengan keseluruhan pengalaman. Menurutnya, ketakutan yang dirasakan terlalu berlebihan sehingga membuatnya menolak untuk menonton film horor lagi. Hal ini menunjukkan bahwa bagi mereka yang tidak terbiasa atau tidak menyukai intensitas horor, pengalaman menonton seperti ini dapat meninggalkan kesan negatif yang mendalam.

Siti berada di tengah-tengah antara kedua ekstrem tersebut. Meskipun awalnya ia menonton karena rasa penasaran, film ini berhasil membuatnya merasakan ketegangan yang cukup tinggi hingga akhirnya memengaruhi keputusan pribadinya dalam memilih tontonan di masa depan. Ia menyimpulkan,

"Saya suka film ini, tapi nggak menikmati rasa takutnya," (wawancara dengan Siti pada 8 Maret 2025)

Serta menyatakan keraguannya untuk menonton film horor sendirian lagi. Pengalaman ini menggambarkan bagaimana kehadiran elemen realisme dalam film, seperti inspirasi dari kisah nyata, dapat menambah beban emosional bagi penonton yang sensitif terhadap suasana mencekam.

Rian, meski masih baru dalam genre ini, merasa bahwa pengalaman yang ia alami terlalu berat untuk dijadikan referensi menonton ulang. Pengalaman pertamanya yang penuh penyesalan, seperti yang ia ungkapkan dengan tegas. Hal ini menyiratkan bahwa bagi sebagian penonton, intensitas horor yang terlalu tinggi justru dapat menimbulkan ketidaknyamanan yang berkepanjangan.

## **4.2 Pembahasan**

### **1. Kecemasan dan Ketakutan Menonton Film Horor**

Film Tingkat kecemasan yang dialami oleh para responden saat menonton *The Conjuring* dapat dikategorikan berdasarkan respons emosional dan fisiologis mereka terhadap adegan-adegan dalam film. Kecemasan ringan terjadi ketika penonton mulai merasakan ketegangan, tetapi masih dalam tahap yang terkendali. Hal ini dialami oleh Dian, yang mengaku bahwa meskipun ia merasa tegang saat menonton, ia masih bisa menikmati film tanpa mengalami ketakutan berlebihan.

Dian menunjukkan bahwa kecemasan ringan dapat memicu rasa waspada, tetapi tidak sampai mengganggu kenyamanannya dalam menonton. Ini sejalan dengan teori Sutejo (2019) yang menyatakan bahwa kecemasan ringan dapat meningkatkan persepsi individu terhadap situasi yang dialami.

Pada tingkat kecemasan selanjutnya, perhatian penonton mulai terpusat pada elemen-elemen yang dianggap menyeramkan, seperti suara aneh, bayangan yang muncul tiba-tiba, atau adegan dengan atmosfer gelap. Rahma, salah satu responden, mengaku bahwa saat adegan tertentu muncul, ia merasa tegang dan mulai menutup sebagian wajahnya dengan tangan.

Pengalaman Rahma ini sesuai dengan karakteristik kecemasan sedang yang dijelaskan dalam teori Sutejo (2019), di mana individu mulai memusatkan perhatian pada satu hal penting dan mengesampingkan hal lain.

Pada tahap akhir, ketakutan semakin meningkat hingga menyebabkan penonton menunjukkan reaksi fisik yang lebih intens, seperti tegang, menahan napas, atau bahkan tidak berani melihat layar sepenuhnya. Fajar, salah satu responden, mengungkapkan bahwa saat menonton adegan jumpscare dalam *The Conjuring*, ia benar-benar merasakan ketakutan yang sulit dikendalikan.

Kecemasan berat seperti yang dialami oleh Fajar membuat seseorang sulit berpikir jernih dan hanya fokus pada ketakutan yang dirasakannya. Hal ini sesuai dengan teori Sutejo (2019) yang menyebutkan bahwa kecemasan berat menyebabkan seseorang hanya bisa memusatkan perhatian pada satu hal yang menakutkan.

Pada Tingkat kecemasan tertinggi ini terjadi ketika seseorang mengalami ketakutan ekstrem hingga sulit mengendalikan reaksi tubuhnya. Nina, salah satu responden, mengaku bahwa ia sampai menutup mata hampir sepanjang film dan merasa takut bahkan setelah film berakhir.

Pengalaman Nina menunjukkan bagaimana kecemasan panik bisa berlanjut setelah film selesai, membuat seseorang merasa tidak nyaman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam teori **Sutejo (2019)**, kecemasan panik digambarkan sebagai perasaan teror yang membuat individu kehilangan kendali atas dirinya.

## **2. Peran Audio Visual dalam Membangun Ketakutan**

Menurut teori Purwacandra (2023), elemen audio visual dalam film memiliki peran penting dalam membangun atmosfer ketakutan. Hal ini sangat terlihat dalam film *The Conjuring*, di mana penggunaan sound effect, sinematografi, dan jumpscare menjadi elemen kunci dalam menciptakan pengalaman horor.

Suara dalam film horor sering kali digunakan untuk menambah ketegangan. Responden Dian mengakui bahwa musik latar yang semakin meningkat intensitasnya membuatnya semakin tegang sebelum jumpscare terjadi. Hal ini sesuai dengan teori Lantz (2021) tentang Startle Reflex (SR), di mana suara mendadak bisa memicu reaksi spontan dari tubuh.

Teknik kamera dan pencahayaan juga memainkan peran besar dalam menciptakan ketegangan. Fajar menyebutkan bahwa sudut kamera yang tidak biasa membuatnya merasa gelisah saat menonton. Sinematografi semacam ini sering digunakan dalam film horor untuk menciptakan rasa tidak pasti dan meningkatkan kecemasan penonton.

Sebagian besar responden mengaku bahwa jumpscare adalah elemen yang paling mengejutkan dalam film *The Conjuring*. Rahma mengungkapkan bahwa saat jumpscare terjadi, ia langsung bereaksi secara spontan. Ini membuktikan bahwa elemen jumpscare memang efektif dalam memicu Startle Reflex, yang dijelaskan oleh Lantz (2021) sebagai reaksi otomatis terhadap rangsangan mendadak.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Simpulan**

1. Penonton *The Conjuring* mengalami berbagai tingkatan kecemasan, mulai dari kecemasan ringan yang masih terkendali hingga kecemasan panik yang menyebabkan ketakutan ekstrem bahkan setelah film berakhir.
2. Elemen seperti sound effect, musik latar, pencahayaan, sudut kamera, dan *jumpscare* menjadi peran penting dalam membangun atmosfer horor, memicu ketegangan, serta meningkatkan reaksi spontan penonton.
3. Perpaduan antara elemen audio visual dan respons emosional individu menciptakan pengalaman horor yang berbeda bagi setiap penonton, bergantung pada tingkat kecemasan yang mereka alami.

### **5.2 Saran**

1. Penonton yang mudah merasa cemas sebaiknya menghindari film dengan intensitas *jumpscare* tinggi atau menonton bersama teman untuk mengurangi ketegangan yang berlebihan.
2. Sutradara dan pembuat film horor dapat lebih memanfaatkan elemen audio visual secara kreatif untuk membangun ketakutan psikologis yang lebih mendalam, tanpa hanya mengandalkan *jumpscare*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Zahira Media Publishe.
- Bailey, A. (2013). Philosophy of Mind: The Key Thinkers. In *Philosophy of Mind: The Key Thinkers* (Issue July 2013). <https://doi.org/10.5040/9781472548184>
- Bungin, B. (2010). *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Public Dan Ilmu Social Lainnya*. Prenada Media Group.
- Cantor, J. (2013). Why horror doesn't die: The enduring and paradoxical effects of frightening entertainment. In *Psychology of entertainment* (pp. 315–327). Routledge.
- Dwi Urip Wardoyo, Sonya Theresia Sinaga, A. M. (2023). Kerangka Konseptual dalam Akuntansi. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(4), 803–809.
- Hayat, A. (2017). Kecemasan dan Metode Pengendaliannya. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 12(1), 52–63. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v12i1.301>
- Himawan, P. (2008). Memahami film. *Yogyakarta: Homerican Pustaka*.
- Irfan, M. A., & Elsa, F. (2018). *RIP Televisi Kematian Etika di Layar Kaca*. Buku Litera. <http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/19129>
- Irwan, & Faustyna. (2023). *Strategi Komunikasi Kesehatan Dalam Percepatan Penurunan Kondisi Stunting Pada Anak Di Lubuk Pakam Deli Serdang Health Communication Strategies In Excelling The Decrease Of Stunting Conditions In Children In Lubuk Pakam Deli Serdang*. 2(1), 81–86.
- Jendra, A. F., & Sugiyo, S. (2020). Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kecemasan Presentasi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Wuryantoro. *KONSELING EDUKASI „Journal of Guidance and Counseling“*, 4(1), 138–159. <https://doi.org/10.21043/konseling.v4i1.5992>
- Kurniati, A., Trisyani, Y., & Theresia, S. I. (2018). Keperawatan Gawat Darurat dan Bencana Sheehy. *Jakarta: Elsevier*.
- Lantz, F. (2021). *Exploring the impact of familiarity on the emotional response to acousmatic sound effects in horror film*.
- Leba, E. E. (2024). *Film Horor (Hampir) Selalu Berjaya, Bagaimana Genre Lainnya?* Kompas.Id. <https://www.kompas.id/baca/hiburan/2024/08/13/film-horor-hampir-selalu-berjaya-bagaimana-genre-lainnya>
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan multimedia pembelajaran : teori & praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Miftahuddin, N. (2023). *Analisis Teknik Sinematografi Dalam Membangun Adegan Jumpscare Pada Film Don't Breathe 2*. Universitas Komputer Indonesia.
- Moeller, J., Salmela-Aro, K., Lavonen, J., & Schneider, B. (2015). Does anxiety in science classrooms impair math and science motivation?-Gender differences beyond the mean level. *International Journal of Gender, Science and Technology*, 7(2), 229–254.
- MovieWeb.com. (2023). *The Conjuring Universe: Every Movie, Ranked*. MovieWeb.Com. <https://movieweb.com/conjuring-movies-ranked/>
- Mukarom, Z. (2020). *TEORI-TEORI KOMUNIKASI*. urusan Manajemen Dakwah

- Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati.
- Mulyana, D. (2016). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Namira, S. F., & Ap Sinaga, C. N. (2024). PENYAMPAIAN RASA TAKUT DALAM FILM HOROR QODRAT KARYA CHARLES GOZALI. *Jurnal Psikotes*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.59548/ps.v1i1.115>
- Nasir, A., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3, 4445–4451.
- Nasution, N. (2018). Strategi Manajemen Penyiaran Radio Swasta Kiss Fm Dalam Menghadapi Persaingan Informasi Digital. *Jurnal Interaksi*, 2(2), 145–156.
- Novrica, C., Sinaga, A. P., Jozarky, T. M., Studi, P., Komunikasi, I., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). JURNAL KOLABORATIF SAINS VOLUME 6 ISSUE 6 JUNI 2023 Representasi Kekerasan dalam Serial TV Stranger Things Season 4 Representations of Violence in the TV Series Stranger Things Season 4 Jurnal Kolaboratif Sains ( JKS ) Volume 6 Issue 6 Juni 2023 Pages : 5. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(6), 563–572.
- Nugraheni, S., Marchela, D. P., Kamila, S., Ghozali, A., Ahya, M. K., Junaedi, M., & Roesner, M. (2023). *Konsep Fenomenologi Edmund Husserl dan Relevansinya dalam Konsep Pendidikan Islam*. 2(2), 143–154.
- Nursapia Harahap. (2020). penelitian kualitatif. In Dr. Hasan Sazali M.A (Ed.), *Wal ashir Publishing* (1st ed., Vol. 1, Issue 1). Wal Ashri Publishing.
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Homerian Pustaka.
- Pratiwi, M. M. S., & Adiyanti, M. G. (n.d.). *STUDI PENDAHULUAN : EMOSI MORAL PADA REMAJA MM Shinta Pratiwi*.
- Pudjono, M. (n.d.). *Dasar-dasar fisiologi emosi*. 41–48.
- Purwacandra, P. P. (2023). PERAN DESAIN AUDIO VISUAL DALAM MEMBANGUN SUASANA DAN EMOSI PADA PRODUKSI FILM LAYAR LEBAR THE ROLE OF AUDIO-VISUAL DESIGN IN BUILDING ATMOSPHERE AND EMOTION IN FEATURE FILM PRODUCTION. *Jurnal Kelitbangan*, 12(3), 1–13.
- Republika.co.id. (2023). *Film Terbaik Conjuring Universe, Rating Tertinggi Diraih The Conjuring Pertama*. Republika.Co.Id. <https://ameera.republika.co.id/berita/s12s21425/film-terbaik-conjuring-universe-rating-tertinggi-diraih-the-conjuring-pertama>
- Riyadh, A. (2022). Perancangan Motion Graphic “Belajar Calistung”. *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*, 2(3), 21–25. <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v2i3.100>
- Setyaningsih, T. W. (2023). Rekreasi Ketakutan, Sebuah Kajian Menonton Film Horor di Masa Pasca Pandemi. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 14(1), 57–72. <https://doi.org/10.52290/i.v14i1.100>
- Simajuntak, F. (2024). *Integrative Perspectives of Social and Science Journal ( IPSSJ )*. 1(November).
- Siregar, S. T. A., & Lubis, F. H. (2022). Makna Simbolik Nilai Feminisme Tokoh Nyai Ontosoroh dalam Novel Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer. *Jurnal KESKAP: Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 1(1), 46–63.

- Stuart, G. W. (2021). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart, edisi Indonesia 11: Prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart, edisi Indonesia 11*. Elsevier Health Sciences.
- Sudarto, Anderson Daniel, Jhony Senduk, M. R. (2015). ANALISIS SEMIOTIKA FILM “ALANGKAH LUCUNYA NEGERI INI”. *Acta Diurna*, IV(1).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kebijakan*. Alfabeta.
- Sutejo. (2019). *Keperawatan Jiwa*. PUSTAKA BARU PRESS.
- Wahyuningsih, S. (2015). Desain Komunikasi Visual. *Aspek Desain Komunikasi Visual*, 172.
- Yen, E. G. (2018). *Pengantar studi fenomenologis dalam penelitian teologis*.
- Zulfa, A. F., & others. (2019). *Camera Movement, Camera Angle, Dan Shot Size, Dalam Membangun Jumpscare Film “The Conjuring II”*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## Lampiran Dokumentasi



Wawancara Bersama rian 19  
tahun, Mahasiswa Baru



Wawancara Bersama Dian  
22 tahun, Mahasiswa



Wawancara Bersama

Gustiwa 26 tahun, Pegawai

Kantoran



Wawancara Bersama Siti 30

tahun, Ibu Rumah Tangga



Wawancara Bersama Hana

22 tahun, Karyawan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
 UMSU  
 UMSU

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No 1913/SK/BAN-PT/Ak.K/P/PT/12.1/2022

Fusat Administral: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20230 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

https://slip.umu.ac.id | slip@ummu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

SK-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN  
 JUDUL SKRIPSI**

Kepada Yth. Bapak/Ibu  
 Program Studi ~~ILMU KOMUNIKASI~~  
 FISIP UMSU  
 di  
 Medan.

Medan, 10 Januari 2025

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : ADASANSYAH UTAMA  
 NPM : 2021000065  
 Program Studi : ILMU KOMUNIKASI  
 SKS niperoleh : 119 SKS, IP Kumulatif 3,59

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi:

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	<u>Analisis Perasaan Cemas dan Rasa Takut Pada Film "The Conjuring" : Studi Fenomenologi terhadap Effect Audio Visual</u>	<u>[Signature]</u> <u>10 Jan 2025</u>
2	<u>Absorpsi budaya serpong dalam Film "KE ME NO NA WA" karya Mawoto Semadi</u>	
3	<u>Representasi penggambaran hubungan Ayah dan Anak Pada Short Film Scariett "Utak bapuk"</u>	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:  
 Diteruskan kepada Dekan untuk  
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

116.21.311

Pemohon,

Medan, tanggal 10 Januari 2025

Ketua

Program Studi.....

[Signature]  
 (Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom)  
 NIDN: 0127040401

(ADASANSYAH UTAMA)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk

Program Studi: ILMU KOMUNIKASI

[Signature]  
 (Corry Nalrice Sinaga)  
 NIDN: 0130117403





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila merajut surat ini agar disebarkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> [fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id) [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#) [umsuMEDAN](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING**  
**TUGAS AKHIR MAHASISWA**  
**(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**  
**Nomor : 97/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2025**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **10 Januari 2025**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **ADRIANSYAH UTAMA**  
N P M : 2103110065  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025  
Judul Tugas Akhir Mahasiswa : **ANALISIS PERASAAN CEMAS DAN RASA TAKUT**  
(Skripsi dan Jurnal Ilmiah) **PADA FILM "THE CONJURING": STUDI**  
**FENOMENOLOGI TERHADAP EFFECT AUDIO**  
**VISUAL**

Pembimbing : **CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 116.21.311 tahun 2025.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

**Masa Kadaluarsa tanggal: 10 Juli 2025.**

Ditetapkan di Medan,  
Pada Tanggal, 13 Rajab 1446 H  
13 Januari 2025 M



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peninggal.

  
Dekan,  
**Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.**  
NIDN. 0030017402





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PTX/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
https://fislip.umsu.ac.id fislip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

**PERMOHONAN**  
**SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA**  
**(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

Kepada Yth.  
Bapak Dekan FISIP UMSU  
di  
Medan.

Medan, .....20....

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Adriansyah Utama  
NPM : 2103110065  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor: ...97.../SK/IL3-AU/UMSU-03/F/20.25. tanggal 13 Januari 2025 dengan judul sebagai berikut :

ANALISIS PERASAAN CEMAS DAN TAKUT PADA FILM "THE CONJURING": STUDI FENOMENOLOGI TERHADAP EFFECT AUDIO VISUAL

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna BIRU;
9. Proposal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Diketahui oleh Ketua  
Program Studi

Menyetujui  
Pembimbing

Pemohon,

(AKHYAR ANSHORI, S. Sos., M. I. Kom) (Corry Mawig, AP. Bing, S.Sos. MA) (ADRIANSYAH UTAMA)

NIDN: 0227048402

NIDN: 0130117403





**UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR**

(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 458/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Hari, Tanggal : Selasa, 18 Februari 2025  
Waktu : 08.45 WIB s.d. selesai  
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2  
Penyempitan Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



SK-4

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMIMPIN	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
1	ADRANSYAH UTAMA	2103110065	FAZAL HAMDAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	COHRY NOVIRGA AP SIAGA, S.Sos., M.A.	ANALISIS PERASMAN CEMAS DAN RASA TAKUT PADA FILM THE CONJURING STUDI FENOMENOLOGI TERHADAP EFFECT AUDIO VISUAL
2	APRILIA SHERLY ANIL SEMCIRING	2103110076	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	ANALISIS KONTEN EDUKASI PADA AKUN TIKTOK @ANNANZPRILI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DI KALANGAN SISWI SMAN 4 MEDAN
3	BEBY CERRA AUDINA	2103110041	Assoc. Prof. Dr. LETYLA KHAIRANI, M.Si.	Dr. SIGIT HARDIRANTO, S.Sos., M.I.Kom.	MOTIVASI SELF-DISCLOSURE AKTIVITAS PILATES PADA AKUN INSTAGRAM @YUVIZHUANG
4	WINDI PUTRI NURFRIZA	2103110021	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	Assoc. Prof. Dr. FAUSTINA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN INOVASI PLATINUM EXPERIENCE DI ERA DIGITAL PADA PT. INDOCAT COBREADO
5	NONY ANGRAINIY	2103110024	ELVITA YENI, SS, M.Hum.	Assoc. Prof. Dr. FAUSTINA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PENGEMBANGAN KEARIFAN LOKAL MELALUI EVENT "SABANG MARINE" PADA BADAN PENGUSAHAAN KAWASAN SABANG

Medan, 18 Syaban 1446 H  
17 Februari 2025 M  
Dehan  
(Assoc. Prof. Dr. ARFIN SALEH, M.SP.)  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
STARS  
BANK



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Eta menjawat surat ini agar di rujuk dan nomor dan tanggapnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Datar Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SR/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

https://fisp.umsu.ac.id fisp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

**BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA**

Nama lengkap : ADDIAN SYAH UTAMA  
NPM : 21031102065  
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI

Judul Tugas Akhir Mahasiswa : ANALISIS DATA CEMAS DAN TAWAR PADA KIM  
(Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : "THE CONSPIRING" : STUDI FENOMENOLOGI PADA AUDIO VISUAL EFFECT

No.	Tanggal	Kegiatan Adwis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	10-01-2025	ACC judul dan bimbingan pertama	cf
2	24-01-2025	Bimbingan proposal bab 1	cf
3	24-01-2025	Bimbingan proposal bab 2	cf
4	25-01-2025	Bimbingan proposal bab 3	cf
5	30-01-2025	ACC SEMPRO	cf
6	03-03-2025	ACC draft pertengahan	cf
7	07-03-2025	Bimbingan bab 4 dan 5	cf
8	10-03-2025	Bimbingan bab 4 dan 5	cf
9	13-03-2025	Bimbingan bab 4 dan 5	cf
10	27-03-2025	ACC Sidang Meja hijau	cf

Medan, ..... 20.....



Ketua Program Studi,

Pembimbing,

Prof. Dr. Amin. Sneh, S.Si, MSP  
(NIDN: 00170017402)

Allyza Anshori, S.Sos, M. I. Kan  
(NIDN: 01270018401)

Corry Novica AP. Siringo, S.Sos, M.A  
(NIDN: 0130017403)





**UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR**

(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 458/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Hari, Tanggal : Selasa, 18 Februari 2025  
Waktu : 08.45 WIB s.d. selesai  
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2  
Penyempitan Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



SK-4

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMIMPIN	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
1	ADRANSYAH UTAMA	2103110065	FAZAL HAMDAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	COHRY NOVIRGA AP SIAGA, S.Sos., MA	ANALISIS PERASMAN CEMAS DAN RASA TAKUT PADA FILM THE CONJURING STUDI FENOMENOLOGI TERHADAP EFFECT AUDIO VISUAL
2	APRILIA SHERLY ANIL SEMCIRING	2103110076	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	ANALISIS KONTEN EDUKASI PADA AKUN TIKTOK @ANNANZPRILI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DI KALANGAN SISWI SMAN 4 MEDAN
3	BEBY CERRA AUDINA	2103110041	Assoc. Prof. Dr. LETYLIA KHAIRANI, M.Si.	Dr. SIGIT HARDIRANTO, S.Sos., M.I.Kom.	MOTIVASI SELF-DISCLOSURE AKTIVITAS PILATES PADA AKUN INSTAGRAM @YUVIZHUANG
4	WINDI PUTRI NURFRIZA	2103110021	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	Assoc. Prof. Dr. FAUSTINA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN INOVASI PLATINUM EXPERIENCE DI ERA DIGITAL PADA PT. INDOCAT COBREADO
5	NONY ANGRAINIY	2103110024	ELVITA YENI, SS, M.Hum.	Assoc. Prof. Dr. FAUSTINA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI PENGEMBANGAN KEARIFAN LOKAL MELALUI EVENT "SABANG MARINE" PADA BADAN PENGUSAHAAN KAWASAN SABANG

Medan, 18 Syaban 1446 H  
17 Februari 2025 M  
Dehan  
(Assoc. Prof. Dr. ARFIN SALEH, M.SP.)  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
STARS  
BANK

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. IDENTITAS DIRI

Nama : Adriansyah Utama  
NPM : 2103110065  
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 8 Januari 2003  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Status : Belum Nikah  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara  
Alamat : Jalan Jermal VII Gg. Ikhlas No. 4 Kecamatan Medan Denai  
Kota Medan



### II. PENDIDIKAN

1. SD : SD Terpadu Muhammadiyah 36
2. SMP : SMP Swasta An-Nizam
3. SMA : SMA Swasta An-Nizam
4. Tahun 2021-2025, tercatat sebagai Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

### III. ORANG TUA

Nama Ayah : Rahmad Utama  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Nama Ibu : Santi Ramadhani  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Jalan Jermal VII Gg. Ikhlas No. 4 Kecamatan Medan Denai  
Kota Medan