

**STRATEGI PENYAMPAIAN INFORMASI DALAM FILM *MONSTER*
KARYA RAKO PRIJANTO TANPA MENGGUNAKAN DIALOG**

M. Akhdan Pratama¹, Wahyu Nova Riski²

^{1,2} Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Padang Panjang
E-mail : akhdanpra1512@gmail.com¹

ABSTRAK

*Film non-dialog semakin langka di era modern, dimana teknologi perekaman dan pengeditan suara canggih mendominasi produksi film. Film non-dialog harus menggunakan strategi khusus untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang digunakan dalam film *Monster* (2023) untuk mengkomunikasikan informasi tanpa mengandalkan dialog. Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif, dengan objek penelitian adalah film *Monster* (2023) yang disutradarai oleh Rako Prijanto. Data dikumpulkan dari materi audiovisual, dokumentasi, dan wawancara. Teori-teori yang diterapkan dalam analisis termasuk teori-teori *mise-en-scene* dan narasi David Bordwell, serta teori-teori dialog dari Armantono & Suryana dan Sarah Kozloff. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *mise-en-scene* merupakan strategi utama yang digunakan untuk menggantikan fungsi dialog dalam menyampaikan informasi. Di antara unsur-unsur *mise-en-scene*, pementasan: gerakan dan pertunjukan muncul sebagai yang paling dominan, muncul di 29 dari 57 adegan. Hal ini diikuti oleh latar, hadir dalam 15 adegan; pencahayaan, disorot dalam 8 adegan; kostum, ditampilkan dalam 5 adegan; dan riasan, yang tidak berdampak signifikan pada penyampaian informasi. Elemen *mise-en-scene* ini menyampaikan berbagai intensitas informasi seperti emosi, latar, identitas karakter, dan suasana. Oleh karena itu, penggunaan *mise-en-scene* dalam film ini terbukti menjadi strategi yang efektif untuk menggantikan dialog dalam komunikasi informasi. Temuan ini memiliki implikasi langsung bagi industri film, menunjukkan bahwa pembuat film dapat secara efektif memanfaatkan elemen *mise-en-scene* untuk membuat film non-dialog yang menarik.*

Keywords: *Information delivery strategy; Mise-en-scene; Monster film; Non-dialogue.*

I. PENDAHULUAN

Film merupakan media untuk menyampaikan informasi kepada penonton melalui bahasa audiovisual. Wina Sanjaya mengungkapkan bahwa media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar

(Sanjaya, 2014). Film sebagai karya audiovisual terdiri dari dua unsur utama yakni materi (naratif) yang mencakup cerita, alur, ruang, dan waktu. Cara (sinematik) yang meliputi *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara (Pratista, 2017).

Unsur naratif dan sinematik tidak terlepas dari penyajian informasi kepada penonton melalui dialog. Menurut Armantono & Paramita (2013: 20), “dialog adalah percakapan lisan antara tokoh yang satu dan tokoh yang lain.” Ada empat fungsi dialog, yaitu menyampaikan suatu informasi, meng-karakterisasi tokoh, mengekspresikan emosi, dan menggerakkan alur cerita.

Film di era digital pada saat ini hampir semuanya menggunakan dialog. Hal ini karena kemajuan teknologi perekaman suara yang semakin canggih. Namun, pada tahun 2023, Falcon Pictures memproduksi sebuah film berjudul *Monster* yang tidak menggunakan dialog sama sekali. Film *Monster* merupakan *remake* dari film horor-thriller asal Amerika Serikat tahun 2020 berjudul *The Boy Behind the Door*.

Film *Monster* adalah film bergenre thriller yang berdurasi 84 menit. Film ini tayang perdana di Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF) pada tanggal 29 November 2023. Kemudian, film ini tersedia di platform Netflix pada tanggal 13 Mei 2024. Film ini disutradarai oleh Rako Prijanto dan ditulis kembali oleh Alim Sudio.

Film *Monster* berhasil menduduki jajaran global Netflix Top 10. Berdasarkan artikel yang dipublikasikan oleh Tempo, Film

ini menempati peringkat ketiga dalam kategori Top 10 Film Global Non-English dan telah meraih 3,3 juta penonton selama periode 13 hingga 19 Mei 2024. Dari segi prestasi di festival, film *Monster* berhasil memenangkan kategori Pemeran Utama Wanita Terfavorit di gelaran Indonesian Movie Actors Award tahun 2024 melalui *acting* Marsha Timothy yang berperan sebagai murni.

Film *Monster* mengisahkan dua sahabat, Rabin dan Alana, yang diculik oleh pria misterius dan dibawa ke sebuah rumah terpencil. Rabin dikurung di dalam rumah, sementara Alana ditinggalkan di bagasi mobil. Setelah berhasil melarikan diri, Alana kembali demi menyelamatkan Rabin. Usahnya tidak mudah karena harus menghadapi penculik yang berbahaya.

Film *Monster* menarik untuk diteliti karena penyajiannya yang tanpa menggunakan dialog sama sekali. Di sisi lain, dialog merupakan aspek krusial untuk menyampaikan informasi. Oleh karena itu, Peneliti terdorong untuk melakukan kajian mendalam terhadap film *Monster* sebagai objek utama dalam penelitian ini, dengan fokus pada penyampaian informasi. Melalui kajian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi penyampaian informasi tanpa

menggunakan dialog yang diterapkan dalam film *Monster* sehingga dapat bermanfaat bagi industri perfilman.

Film tanpa dialog sudah sangat jarang diproduksi pada era digital saat ini. Menurut Babbar (2024), para sineas di zaman sekarang dapat memberikan dialog, musik, dan efek suara secara langsung ke dalam film agar lebih kompleks dan menarik. Berbeda dengan era film bisu di tahun 1800-1920 an, ketika teknologi untuk merekam suara dan menggabungkannya dengan gambar bergerak belum ada. Pada masa itu, *intertitle* atau kartu judul digunakan sebagai media penyampai informasi pengganti dialog.

Dialog dalam film berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi, membangun karakter, dan mengembangkan tema (Umar, *et al.* 2024; Ulhasanah, 2021). Melalui dialog, penonton tidak hanya mendapatkan informasi tentang alur cerita, tetapi juga merasakan emosi dan memahami konteks sosial yang dihadapi oleh para tokoh (Ginting *et al.*, 2023; Sari & Rorong, 2023). Dialog yang baik dapat meningkatkan pengalaman menonton dan memberikan dampak yang mendalam bagi penonton (Tirtamenda, 2021).

Informasi dalam film juga dapat disampaikan melalui unsur sinematik seperti *mise-en-scene*. Dalam penelitian (Sucita & Kurniawan, 2024) ditemukan bahwa unsur *mise-en-scene*, khususnya akting dalam interaksi Yuni dengan tokoh antagonis, merupakan media penting dalam menunjang para tokoh untuk menyampaikan informasi. Penelitian lain juga membahas bahwa aspek *mise-en-scene* menunjang dialog dalam menyampaikan informasi humor pada film *Milly & Mamet (Ini Bukan Cinta & Rangga)*, yaitu dari aspek-aspek *mise-en-scene* seperti *setting*, lemari pakaian, *makeup*, dan *staging* (Abdillah, Hartanto, & Kartika, 2023).

Penelitian yang melakukan perbandingan film umumnya menerapkan pendekatan komparatif pada analisis isinya (Lihat: Purnawarman, *et al.* 2024; Razan, 2022; Salsabila, *et al.* 2021). Pendekatan komparatif lebih efektif untuk menganalisis perbedaan dan persamaan antar objek.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini fokus pada film *Monster* karya Rako Prijanto dengan durasi 84 menit dan terdiri 57 *scene*, yang tidak menggunakan dialog sama sekali. Analisis

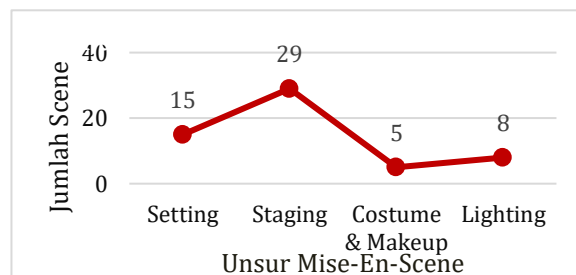
dilakukan dengan melihat unsur sinematik yaitu *mise-en-scene* untuk menemukan strategi penyampaian informasi dalam film. Peneliti menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data menurut Creswell (2014) yaitu materi audio-visual, dokumentasi, dan wawancara. Materi audio visual berupa film *Monster* dari Netflix dan *The Boy Behind the Door* dari Youtube. Dokumentasi digunakan untuk mencatat adegan yang menunjukkan strategi penyampaian informasi dalam film *Monster*. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan sutradara film *Monster* melalui Zoom meeting untuk memvalidasi data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif dari Creswell. Tahapannya meliputi pengumpulan data mentah, pengolahan dan persiapan data, pembacaan menyeluruh, pemberian kode, pencocokan dengan teori, dan pemaknaan serta penyajian data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap film *Monster* yang berdurasi 84 menit dengan jumlah adegan sebanyak 57 *scene*, serta wawancara secara daring dengan sutradara Rako Prijanto di temukan bahwa *mise-en-scene* merupakan strategi utama yang digunakan untuk menggantikan peran

dialog dalam menyampaikan informasi. Grafik pada gambar 1 menunjukkan jumlah penggunaan unsur *mise-en-scene* dalam menyampaikan informasi berdasarkan jumlah *scene*.

Gambar 1 Grafik jumlah penggunaan *mise-en-scene*



Sebagai strategi penyampaian informasi

Grafik pada gambar 1 menunjukkan bahwa penggunaan unsur *staging: movement and performance* yang paling dominan digunakan dalam film *Monster* untuk menggantikan peran dialog dalam menyampaikan informasi, di mana unsur tersebut digunakan dalam 29 *scene* dari total 57 *scene* yang ada. Sementara itu, unsur *setting* (latar tempat & properti) muncul dalam 15 *scene*, Disusul oleh penggunaan *lighting* (pencahayaan) dalam 8 *scene*, serta *costume & makeup* (kostum dan rias) yang hanya tampak menonjol dalam 5 *scene*.

Staging: movement and performance

Staging : movement and performance (pemain dan pergerakannya) merupakan

unsur *mise-en-scene* yang paling dominan sebagai strategi dalam menggantikan peran dialog untuk menyampaikan informasi pada film *Monster*. Dimana *staging* secara dominan hadir dalam 29 *scene* seperti tabel berikut.

Tabel 1 *Staging* dalam menyampaikan informasi

Scene	Informasi	Unsur pendukung
1	Ancaman	<i>Setting</i>
6	Meminta tolong	-
9	Pengorbanan Alana	-
11	Kelelahan	-
12	Kewaspadaan	<i>Setting</i>
16	Intimidasi	<i>Makeup & setting</i>
18	Pencarian	-
22	Kecurigaan Penculik	<i>Setting & Lighting</i>
24	Keracunan	<i>Setting</i>
25	Isu penjualan organ	<i>Setting</i>
26	Kesempatan Alana	<i>Setting</i>
27	Perlawanan Alana	<i>Setting & Makeup</i>
32	Kebingungan Murni	-
35	Ketakutan Alana	-
38	Kemarahan Murni	-
39	Tertangkapnya Alana	<i>Setting</i>
40	Perlindungan diri	<i>Setting</i>
42	Usaha melarikan diri	<i>Setting & Makeup</i>
43	Meminta bantuan Polisi	-
44	Pertahanan diri Alana	-
45	Alana Berhasil mengalahkan Murni	<i>Setting & Makeup</i>
46	Penyelamatan Rabin	<i>Setting</i>
48	Kemunculan Murni	-
49	Pelarian	-
50	Usaha Mengambil Sepatu	<i>Setting</i>
51	Pelarian	-
53	Usaha Menghabisi Rabin dan Alana	<i>Setting</i>

55	Alasan berbaliknya Rabin dan Alana	-
56	Pelarian	-

1) *Scene 1*

Informasi pada *scene 1* disampaikan melalui *staging* dan didukung *setting*. Di depan SD, mobil sedan 1980-an berhenti tiba-tiba saat Alana dan Rabin melintas. Ekspresi menyeringai pria misterius menunjukkan mereka adalah targetnya. Reaksi terkejut Alana dan Rabin tampak dari mata melebar, alis terangkat, mulut terbuka, dan permen yang dilepas dari mulut. Ini sesuai dengan penelitian Suhirman (2019) bahwa, ekspresi tersebut menandakan rasa terkejut. Adegan berlanjut dengan, *movement* kedua anak yang memutar arah sepeda dengan terburu-buru menunjukkan ketakutan, sedangkan mobil terus mengikuti mereka.

2) *Scene 6*

Informasi pada *scene 6* secara dominan disampaikan melalui *staging* yang menunjukkan bahwa Alana dan Rabin sedang meminta pertolongan. Melalui gestur menggerakkan tubuh dengan kasar sambil menangis histeris untuk melepaskan ikatan. Jika dibandingkan dengan adegan yang sama pada film versi asli, informasi disampaikan melalui dialog, yaitu dengan teriakan “*Help!*”

dari kedua anak. Dalam buku Bordwell & Thompson disebutkan bahwa, “*what gesture an actor should employ can have a powerful impact.*” (Bordwell & Thompson, 2013:168).

3) *Scene 9*

Informasi pada *scene 9* disampaikan melalui *staging*, menunjukkan bahwa meski berhasil melarikan diri, Alana tetap mengingat sahabatnya dan rela kembali ke villa. Ekspresi mata sayu, nafas terengah, dan alis mengernyit menandakan kebingungan sebelum akhirnya ia berlari kembali untuk menyelamatkan Rabin. Mengernyit menandakan kebingungan (Suhirman, 2019).

4) *Scene 11*

Informasi pada *scene 11* secara dominan disampaikan melalui *staging*, yang menunjukkan bahwa penculik mulai kelelahan menghadapi Rabin. Hal ini ditunjukkan dari gerakan tubuh penculik yang merentangkan kedua tangan ke atas, ekspresi wajah mengantuk, serta pergerakannya yang perlahan meninggalkan frame.

5) *Scene 12*

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, informasi pada *scene 12* ini

secara dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung *setting*. *Scene* ini menunjukkan Alana yang berhasil masuk ke dalam vila melalui jendela karena terlihat dari kaca yang berserakan di lantai, kemudian melalui *staging* diinformasikan bahwa Alana merasa waspada ditunjukkan dengan gerakan mengendap-endap menelusuri ruang dapur menuju ruang tamu.

6) *Scene 16*

Informasi pada *scene 16* secara dominan disampaikan melalui *staging*, yang menunjukkan situasi ketika Rabin histeris namun dipaksa diam oleh penculik. Rabin menangis dan berteriak panik, sementara penculik merespons dengan bahasa tubuh mengancam dan properti pisau kecil; ia menyayat tangannya sebagai intimidasi, lalu memberi isyarat telunjuk di bibir agar Rabin diam. Aksi ini berhasil membuat Rabin berhenti menangis. Menurut Suhirman (2019), setiap isyarat atau gerakan dapat menjadi kunci berharga untuk emosi yang dirasakan seseorang. Penggunaan *SFX make-up* pada bagian tangan menyiratkan bahwa penculik adalah pelaku *self-harm*.

7) *Scene 18*

Informasi pada *scene 18* secara dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung oleh *setting*. *Scene* ini menginformasikan bahwa Alana sedang mencari Rabin, yang diperlihatkan melalui *staging* yaitu Alana dengan tergesa-gesa berjalan maju dengan kepala menoleh ke kanan dan ke kiri serta mencoba membuka satu per satu pintu di lorong lantai dua.

8) *Scene 22*

Informasi pada *scene 22* secara dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung oleh *lighting* serta *setting*. Ekspresi terkejut pada wajah penculik yaitu dengan mata terbelalak menjadi penunjuk munculnya kecurigaan terhadap sesuatu yang janggal. Hal ini dipertegas dalam penelitian Suhirman (2019), bahwasanya ekspresi wajah mengekspresikan keadaan emosi dan sikap interpersonal. Informasi tersebut didukung dengan *lighting* yang menyorot biasan cahaya dari bawah pintu.

9) *Scene 24*

Informasi pada *scene 24* secara dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung oleh *setting*. Rabin tampak tak sadarkan diri dengan mata tertutup dan sisa

gula donat berwarna putih di mulutnya. Ini menunjukkan bahwa ia telah mengonsumsi donat yang dibawa oleh penculik pada *scene 17* dan keracunan. Keberadaan properti donat yang telah tergigit sebagian memperkuat penyampaian informasi secara visual tanpa dialog.

10) *Scene 25*

Informasi pada *scene 25* dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung oleh *setting*. *Scene* ini menunjukkan penculik akan menyerahkan organ tubuh anak yang dijagal kepada kurir. Ditunjukkan dari penculik yang kesulitan menarik *cooler* ke pintu, gestur melihat jam tangan menandakan kurir sudah menunggu lama, ekspresi ketakutan Alana dengan mata melebar saat mengintip, serta gestur tangan penculik mengibas-ngibas agar kurir segera pergi. Sejalan dengan Suhirman (2019) bahwa, bahasa tubuh memberi petunjuk sikap atau pikiran seseorang.

11) *Scene 26*

Informasi pada *scene 26* secara dominan disampaikan melalui *staging*, yang menunjukkan kesempatan Alana untuk mengambil kunci kamar penyekapan Rabin karena penculik tertidur. Melalui *staging*

Alana tampak mengendap-endap mendekati meja dimana kunci terletak. Dalam penelitian Putra (2023) dijelaskan bahwa, Gestur mengendap-endap juga merupakan salah satu cara untuk agar tidak terlihat oleh orang lain dengan menimbulkan rasa aman.

12) *Scene 27*

Scene 27 menunjukkan usaha Alana melawan penculik melalui *staging*, *setting*, dan *makeup*. Alana menyiram air dingin yang membuat penculik tersenyum, lalu mengancam balik dengan pisau. Penculik menenangkan Alana dengan gestur telapak tangan, namun saat Alana berlari, penculik tergelincir karena air tumpah. Sejalan dengan Abubakar (2021) bahwa, Gerak tubuh yang mengungkapkan amarah meliputi melempar benda, berteriak sambil menuding, mendorong dengan tangan atau kaki, dan menunjukkan senjata dengan gestur tangan. Kemudian Alana mendekat sambil mengarahkan pisau, tapi penculik tiba-tiba terbangun dan pisau tertancap di perutnya hingga tak sadarkan diri dengan darah mengalir.

13) *Scene 32*

Informasi pada *scene 32* secara dominan disampaikan oleh *staging*, yang

menunjukkan kebingungan Murni saat mencari sosok penculik pria. Hal ini ditampilkan melalui gestur tubuh Murni yang menoleh ke kanan dan ke kiri sambil menata makanan di atas meja yang dipenuhi sampah. Hal ini diperkuat oleh penelitian McClave (2000) bahwa, Gerakan kepala termasuk menoleh, dapat berfungsi sebagai penanda diskursif atau untuk menekankan informasi tertentu.

14) *Scene 35*

Scene 35 ini menginformasikan bahwa Alana merasa takut ketahuan oleh Murni bahwa penculik pria sudah tak bernyawa. Hal ini disampaikan melalui *staging* yaitu akting berupa ekspresi Alana yang tampak mengernyit dengan mata yang sayu dan kesusahan saat menyeret mayat penculik.

15) *Scene 38*

Informasi pada *scene 38* ini secara dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung oleh *setting* dan *lighting*, yang mana pada *scene* ini menunjukkan kemarahan murni ketika tahu bahwa partner nya sudah meninggal. Melalui pergerakan yang begitu impulsif, Murni mengunci seluruh pintu dan jendela, lalu mengacak

seluruh barang yang ada diruang tamu. Hal tersebut didukung dengan *flash lighting* berupa petir yang menyala dari balik jendela. Puncak dari kemarahan murni ia mengambil kapak dari tembok ruang tamu dengan ekspresi mata yang terbelalak dan tangan mengepal. Sejalan dengan Suhirman (2019) bahwa, wajah yang marah tampak lebih mengancam jika disertai dengan kepalan tangan dan mata terbelalak.

16) *Scene 39*

Scene 39 disampaikan melalui *staging* dan *setting*, menunjukkan Alana tertangkap Murni karena tak sengaja menyenggol koper. Murni keluar dari kamar mandi dengan mata melotot dan menggeledah kamar hingga menemukan Alana di bawah ranjang. Alana lalu lari ke kamar mandi dengan wajah ketakutan dan menutup pintu. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Bettinson (2021), Skema *staging* diwujudkan oleh para aktor, skema ini dipertajam oleh wajah, gerak tubuh, sikap, dan gaya para aktor.

17) *Scene 40*

Informasi pada *scene 40* secara dominan disampaikan oleh *staging* menunjukkan bentuk perlindungan diri Alana

terhadap Murni yang terus mengetuk pintu kamar mandi setelah Alana berhasil bersembunyi dari kejaran Murni. Ekspresi menangis ditampilkan oleh Alana dengan mata yang sembab, didukung dengan tubuh gemetar yang ia sandarkan ke tembok mengisyaratkan ketakutan nya yang besar dan pisau yang ia pegang diarahkan ke pintu sebagai bentuk pertahanan diri.

18) *Scene 42*

Informasi pada *scene 42* disampaikan melalui *staging* yang menunjukkan usaha Alana melarikan diri. Alana mencoba membuka jendela dengan hati-hati, lalu menjaga keseimbangan di balkon lantai dua dengan langkah pelan dan tangan sedikit direntangkan. Sejalan dengan Putra (2023) yang menyatakan bahwa, gestur mengendap-endap adalah cara melarikan diri agar tak terlihat dan menimbulkan rasa aman. Setelah mengumpulkan keberanian, Alana melompat dan jatuh dengan posisi menyamping, menyebabkan luka di dahinya yang diperlihatkan lewat efek *makeup*.

19) *Scene 43*

Informasi pada *scene 43* disampaikan melalui *staging* yang menunjukkan Alana berusaha minta bantuan polisi dan memberi

tahu bahwa Murni ada di belakang polisi dengan ekspresi terkejut (mata terbelalak, alis terangkat, mulut terbuka), sesuai dengan pendapat Suhirman (2019). Murni kemudian menyerang polisi dengan *kapak* yang sebelumnya dekat porselen di tangga, memperjelas motifnya. Alana tampak terkejut dengan tangan menutup mulut. Film versi asli menampilkan adegan serupa dengan Bobby yang meminta tolong sebelum polisi dihajar Mrs. Burton.

20) *Scene 44*

Informasi pada *scene* ini disampaikan oleh *staging* yang menunjukkan usaha pertahanan diri Alana dimana pada *scene* sebelumnya polisi telah dihabisi oleh Murni. Pada *scene* ini terjadi kejar-kejaran antara Alana dengan Murni yang mana Murni memegang pistol yang terus ia tembakan hingga pelatuk nya habis sementara Alana bersembunyi dibalik kabinet dapur sambil menangis dan menutup mulut agar tidak ketahuan oleh Murni.

21) *Scene 45*

Informasi pada *scene 45* ini secara dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung oleh *setting*. *Scene* ini menunjukkan informasi bahwa Alana

berhasil mengalahkan Murni dengan aksi memukulkan porselen ke Murni, hingga ia tak sadarkan diri, sehingga Alana juga berhasil mendapatkan kunci yang terjatuh di tangga untuk menyelamatkan Rabin. Ekspresi kemarahan juga dapat diketahui melalui gerakan tubuh seperti memukul (Abubakar et al., 2021).

22) *Scene 46*

Informasi pada *scene 46* secara dominan disampaikan melalui *staging* dan didukung oleh *setting* yang menginformasikan keberhasilan Alana menyelamatkan Rabin. Momen berpelukan dan tangisan keduanya menandai pertemuan emosional setelah perjuangan panjang. Sementara itu kaki Rabin yang masih terantai menunjukkan bahwa konflik belum sepenuhnya usai. Kehadiran properti gergaji mesin digunakan secara fungsional untuk membebaskan Rabin, yang kemudian dilanjutkan dengan usaha kabur keduanya, menandai akhir dari babak konfrontasi.

23) *Scene 48*

Informasi pada *scene 48* secara dominan disampaikan melalui *staging* yang menunjukkan kemunculan tak terduga Murni dari arah dapur, dengan ekspresi wajah

melotot dan gigi yang ditautkan, mempertegas ancaman yang kembali muncul. Pergerakan tubuh Murni yang agresif dan berusaha menangkap kedua anak melalui kaki mereka menciptakan ketegangan baru Dalam studi oleh Harbord (2019), dijelaskan bahwa gestur dalam film dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan karakterisasi dan emosi, terutama dalam konteks anak-anak yang menghadapi situasi penuh tekanan.

24) *Scene 49*

Informasi pada *scene 49* secara dominan disampaikan melalui *staging* yang menunjukkan usaha Alana dan Rabin melarikan diri. Setelah momen lega yang singkat saat keduanya menyandarkan diri ke tembok karena merasa aman, ketegangan kembali muncul saat Murni mencoba membuka pintu. Alana segera menggandeng tangan Rabin dan membantu Rabin memanjat jendela, memperlihatkan aksi saling melindungi di antara mereka.

25) *Scene 50*

Informasi pada *scene 50* secara dominan disampaikan melalui *staging* yang memperlihatkan Alana dan Rabin mengambil sepatu dari dalam mobil sebagai bagian dari

usaha mereka melarikan diri. Aksi memecahkan kaca dengan besi menunjukkan kelanjutan dari ketegangan dan inisiatif karakter dalam menghadapi situasi darurat. Penggunaan properti berupa besi menjadi unsur pendukung yang memperkuat *staging*.

26) *Scene 51*

Informasi pada *scene 51* secara dominan disampaikan melalui *staging* yang menunjukkan usaha Alana dan Rabin melarikan diri dari kejaran Murni. Pergerakan ketiga aktor yang intens menciptakan ketegangan yang tinggi, sementara properti sepeda dimanfaatkan secara fungsional untuk mendukung aksi pelarian.

27) *Scene 53*

Informasi pada *scene 53* disampaikan melalui *staging* yang menggambarkan upaya Murni untuk menghabisi Alana dan Rabin di dalam mobil. Aksi Murni menggunakan properti kapak untuk memecahkan kaca menunjukkan intensi agresifnya. Sebagai respons, Alana melepaskan rem tangan sehingga mobil mundur, yang memungkinkan Rabin dan Alana keluar dan kembali naik ke atas dan melanjutkan melarikan diri.

28) *Scene 55*

Informasi pada *scene 55* secara dominan disampaikan melalui *staging* yang menunjukkan mobil Murni terbalik di dalam sungai, sementara Alana dan Rabin memilih untuk tidak melanjutkan pelarian ke hulu, melainkan kembali ke arah mobil. Rako Prijanto menjelaskan bahwa Kedua anak kecil balik ke mobil karena arus sungai mengarah ke hulu, yang enggak ada civilization. Jika ia naik, justru akan menuju mata air yang jauh dari kehidupan.. (Wawancara, Rako Prijanto, 16 April 2025).

29) *Scene 56*

Informasi pada *scene 56* secara dominan disampaikan melalui *staging* memperlihatkan Murni kembali sadar setelah mobilnya terbalik, sementara Alana dan Rabin bersembunyi di balik pohon. Aksi persembunyian menjadi strategi untuk menunjukkan usaha kedua anak menghindari dari bahaya. Ekspresi ketakutan tampak melalui gestur tubuh dan mimik wajah Alana dan Rabin yang menaikkan alis

Setting

Setting berperan penting dalam menyampaikan informasi dalam film

Monster. Secara dominan, *setting* digunakan untuk menggantikan peran dialog dalam menyampaikan informasi pada 15 adegan seperti pada tabel berikut.

Tabel 2 *Setting* dalam menyampaikan informasi

<i>Scene</i>	Informasi	Unsur pendukung
2	Penculik mengincar kedua anak	-
5	Kedua anak dibawa ke tempat terisolir	-
13	Murni akan pulang dalam 1 jam	<i>Staging</i>
15	Transaksi mencurigakan	-
17	Rabin akan diracuni	-
19	Petunjuk motif penculikan 1	-
21	Petunjuk motif penculikan 2	<i>Staging</i>
23	Motif penculikan	
28	Petunjuk	-
29	Kunci yang diambil Alana salah	-
30	Pengungkapan	-
34	Alana menghubungi polisi	<i>Staging</i>
36	Kecurigaan murni	-
47	Murni sudah sadar	-
52	Usaha menghubungi Polisi	<i>Setting</i>
57	Kedua anak berhasil diselamatkan	<i>Staging</i>

1) *Scene 2*

Informasi pada *Scene 2* secara dominan disampaikan melalui *setting*, yang digunakan untuk menyampaikan informasi rencana penculikan. Lokasi ruko sepi mendukung aksi kriminal, sementara pergerakan mobil penculik yang mengikuti dan mengamati Alana dan Rabin menegaskan ancaman yang mengintai. Sejalan yang

disampaikan oleh Pratista, (2017: 101), “Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita film.”

2) *Scene 5*

Scene 5 menginformasikan bahwa Alana dan Rabin telah diculik dan akan dibawa ke tempat yang terisolir. Secara dominan strategi yang digunakan adalah melalui *setting*. Hal ini terlihat dari adegan mobil penculik yang melintasi jembatan, menyusuri jalanan sunyi di antara hutan dan sungai, hingga menuju daerah pegunungan.

3) *Scene 13*

Informasi yang ingin disampaikan pada *scene* ini adalah seorang bernama Murni menelepon penculik dan memberitahukan bahwa ia akan pulang dalam waktu satu jam. Strategi penginformasiannya diperlihatkan melalui TV yang menyala, menunjukkan penculik sedang bersantai dan bermain *game*, kemudian tiba-tiba *handphonenya* berdering. Melalui properti *handphone* ditunjukkan bahwa orang yang menelepon penculik adalah “Murni.” Penculik mengangkat telepon tersebut. Teknik akting yaitu *silence communication*, di mana penculik hanya

mengangguk-anggukkan kepala. Kemudian, penculik menutup teleponnya dan mengatur *countdown* di jam tangannya mundur satu jam.

4) *Scene 15*

Informasi pada *scene 15* secara dominan disampaikan melalui *setting* yaitu properti yang membangun kesan transaksi mencurigakan antara penculik dan seorang kurir. Strategi penyampaian informasi dilakukan melalui penggunaan properti, ketika penculik memberikan amplop berisi uang kepada kurir, lalu menerima sebuah *cooler* yang kemudian dibawanya masuk ke dalam rumah.

5) *Scene 17*

Informasi pada *scene 17* ini secara dominan disampaikan melalui *setting*, yaitu properti yang digunakan. Informasi yang ingin disampaikan adalah bahwa penculik berniat meracuni makanan. Melalui properti donat, terlihat ia menambahkan bubuk putih dari kantongnya ke dalam donat tersebut. Setelah itu, donat itu dibawanya ke atas, mengindikasikan bahwa target yang akan diberi donat tersebut adalah Rabin.

6) *Scene 19 dan 23*

Setting yang sama yaitu ruang jagal digunakan untuk menyampaikan kausalitas naratif, yaitu motif penculikan sebagai penjualan organ pada *scene 19 dan 23*. Pada *scene 23*, saat mencari Rabin, Alana menemukan ruangan berdarah dengan meja, gergaji mesin, pisau, dan nampan bedah. Motif ini terungkap saat Alana mengintip dan melihat penculik memutilasi mayat anak dari *scene 21* dan memasukkannya ke dalam *cooler*.

7) *Scene 21*

Informasi pada *scene 21* secara dominan disampaikan melalui *setting* untuk menunjukkan ketimpangan waktu. Hal ini ditampilkan lewat kamar yang dipenuhi properti bergaya *vintage*, seperti gramofon, kamera lama, lampu meja klasik, dan lemari kayu. Dari wawancara yang dilakukan dengan sutradara Rako Prijanto, maksud penggunaan properti dan *set* bergaya *vintage*, yaitu untuk membangun rasa terisolasi dari dunia luar dan pola pikir modern serta perbedaan jarak *style* itulah yang membuat *main character* merasa canggung dan asing. (Wawancara, Rako Prijanto, 26 April 2025).

8) *Scene 28*

Informasi pada *scene 28* secara dominan disampaikan melalui *setting*, yaitu properti, yang menunjukkan keterhubungan antara karakter, waktu, dan alur cerita. Handphone milik penculik yang diambil Alana dari saku menampilkan wallpaper bergambar seorang wanita, yang identitasnya terungkap pada *scene 31*. Selain itu, informasi waktu juga ditampilkan melalui jam di layar handphone yang menunjukkan pukul 21.09. Setelah itu, Alana mengambil kunci dari saku penculik dan segera menuju ke lantai dua untuk menyelamatkan Rabin.

9) *Scene 29*

Informasi pada *scene 29* secara dominan disampaikan melalui *setting*, yaitu properti berupa porselen putih yang berisi kunci kamar tempat Rabin dikurung. Hal ini menginformasikan bahwa kunci yang dibawa Alana ternyata tidak sesuai, terbukti ketika ia gagal membuka pintu kamar. Jika dibandingkan dengan *scene* serupa dalam film versi aslinya, terdapat dialog antara Bobby dan Kevin mengenai kondisi mereka dan keberadaan penculik.

10) *Scene 30*

Pada *scene 30*, dua informasi penting disampaikan melalui *setting* yaitu properti. Pertama, Alana menemukan sebuah telepon lama yang nantinya akan digunakan untuk menghubungi seseorang. Kedua, ia menemukan kotak besi berisi foto polaroid korban penculikan dan pembunuhan yang semuanya adalah anak laki-laki. Jika dibandingkan dengan *scene* di film versi aslinya, pada adegan ini Bobby menemukan baju anak laki-laki yang dipenuhi bercak darah menunjukkan perbedaan properti yang digunakan. Meskipun begitu, keberadaan telepon lama tetap dipertahankan.

11) *Scene 34*

Informasi pada *scene 34* secara dominan disampaikan melalui *setting*, yaitu properti. Informasi yang ingin disampaikan adalah Alana berusaha menghubungi polisi. Ketika Alana berhasil menemukan tempat untuk menghubungkan telepon. Di balik telepon, terdapat daftar nomor darurat, termasuk gangguan telepon, gangguan listrik, polisi, pemadam kebakaran, ambulans, dan SAR.

12) *Scene 36*

Setting pada *scene 36* menginformasikan kecurigaan Murni mengenai kegagalan di mana si penculik pria berada. Murni menggeledah seluruh lantai atas dan menemukan ruang jagal yang tampak kacau dan berserakan. Berbagai properti seperti bangku, kotak kayu, dan pecahan kaca terlihat berserakan, yang semakin menambah rasa curiga Murni.

13) *Scene 47*

Berdasarkan hasil temuan dan wawancara, *scene 47* menginformasikan bahwa Murni sudah sadar. Pada *setting* tangga, hanya tersisa serpihan porselen yang dipukulkan oleh Alana kepada Murni pada *scene* sebelumnya, sementara Murni sudah tidak terlihat lagi. Melalui *staging*, yaitu bahasa tubuh, Alana meminta Rabin untuk tetap diam dengan meletakkan telunjuk di bibirnya dan diam-diam turun ke bawah.

14) *Scene 52*

Informasi pada *scene 52* secara dominan disampaikan melalui *setting*, yaitu properti. Alana dan Rabin mencari perlindungan di dalam mobil polisi dan berusaha menghubungi polisi melalui radio komunikasi yang ada di mobil tersebut.

Penggunaan strategi audio yang dimatikan mengurangi penyampaian laporan-laporan penting. Jika dibandingkan dengan film versi aslinya, *The Boy Behind the Door*, dialog dalam film tersebut menyampaikan informasi mengenai tempat dan keadaan karakter dengan lebih jelas. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Kozloff, “*Dialogue guides our interpretation of what we see.*” (Kozloff, 2000:50).

15) *Scene 57*

Informasi pada *scene 57* secara dominan disampaikan melalui *setting*, yaitu properti dan visual alam. Perubahan waktu dari malam ke pagi diperlihatkan melalui *footage* hutan yang berubah dari gelap ke terang. Rantai di kaki Rabin tersangkut di batu, namun situasi terselesaikan ketika Murni yang mengancam Alana dan Rabin berhasil ditembak oleh polisi, disusul dengan burung-burung yang beterbangan. *Scene* ini menutup film dengan nuansa *happy ending* berkat penyelamatan yang dilakukan oleh polisi.

Lighting

Lighting secara dominan digunakan menyampaikan informasi di 8 *scene*, seperti pada tabel berikut.

Tabel 3 *Lighting* dalam menyampaikan informasi

<i>Scene</i>	Informasi	Unsur pendukung
7	Rabin di rantai	-
10	Cuaca hujan	-
14	Tempat yang lembab dan kumuh	<i>Setting</i>
20	Kedatangan penculik	-
31	Kedatangan Murni	<i>Setting</i>
37	Penemuan mayat penculik pria	-
41	Kedatangan Polisi	-
54	Keadaan bahaya	<i>Staging</i>

1) *Scene 7 dan 10*

Informasi di *scene 7* dan *10* secara dominan disampaikan melalui unsur *lighting*. Teknik pencahayaan yang digunakan adalah *flash light strobe* (lampu kilat berkedip). A *flashlight, as usual, a particular technique can function differently according to context* (Bordwell & Thompson, 2013: 156).

Informasi dalam *scene 7* ketika Rabin disekap di suatu ruangan kemudian ia di rantai. Strategi penyampaian informasi bahwa Rabin di rantai oleh si penculik ditunjukkan secara tersirat melalui *flashlighting*, dimana terlihat dua kali kilatan cahaya yang bunyi blitz dari pintu kamar. Lain halnya dengan *scene 10* teknik pencahayaan digunakan masih sama, namun informasi yang disampaikan berbeda. Pada *scene 10* melalui teknik pencahayaan kilat disampaikan cuaca akan segera hujan ketika Alana berusaha mencari cara masuk ke villa

melalui jendela samping, setelah muncul cahaya petir beberapa kali hujan pun segera turun.

2) *Scene 14*

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, informasi mengenai Alana yang bersembunyi di tempat gelap, lembab, dan kumuh di dalam kabinet dapur karena takut ketahuan oleh penculik yang tiba-tiba masuk ke dapur pada *scene 14* secara dominan disampaikan melalui *lighting*. Teknik yang digunakan adalah pencahayaan yang minim atau redup, didukung dengan *setting* yang dipenuhi kecoak untuk menegaskan bahwa tempat tersebut kumuh dan lembab. Sejalan yang dikatakan oleh Bordwell dan Thompson bahwasanya, “*low-key lighting is often applied to somber, threatening, or mysterious scenes*” (Bordwell & Thompson, 2013:129).

3) *Scene 20*

Informasi terkait penculik yang akan datang dari lantai bawah pada *scene 20* secara dominan ditunjukkan melalui *lighting*. Teknik pencahayaan yang digunakan pencahayaan minim (*low-key lighting*) sehingga menciptakan bayangan. Ketika penculik akan datang, Alana melihat

bayangan penculik di lantai dari arah bawah sehingga Alana harus segera bersembunyi.

4) *Scene 31 dan 41*

Berdasarkan pengamatan dan wawancara, melalui teknik pencahayaan yang sama yaitu *practical lighting* digunakan untuk menyampaikan informasi yang berbeda pada *scene 31* dan *41*. Menurut Brown (2016: 514), “*Practical lights are lamps and other sources that actually work and show a scene lit by a practical lamp.*”

Scene 31 menginformasikan kedatangan Murni melalui *practical lighting* dari lampu mobil, membuat Alana terkejut dan mengintip, lalu melihat sosok Murni mirip wanita di *wallpaper*, ditampilkan lewat *flashback*. Sementara itu, *scene 41* menunjukkan kedatangan polisi dengan *practical lighting* dari lampu sirene biru yang memantul di kulit Murni saat ia membuka pintu.

5) *Scene 37*

Pada *scene 37*, penyampaian informasi dilakukan melalui teknik *practical lighting*, dengan memanfaatkan cahaya dari handphone yang sedikit keluar dari saku mayat penculik. Ketika Murni melakukan panggilan, suara dering ponsel menarik

perhatian ke arah semak-semak, di mana cahaya dari perangkat tersebut membantu mengarahkan Murni pada penemuan jasad penculik.

6) *Scene 54*

Informasi yang ingin disampaikan pada *scene 54* adalah kedua anak sedang dalam keadaan karena Murni mengejar dengan jeep dari belakang. Hal ini ditunjukkan melalui teknik *practical lighting* yang bersumber dari lampu mobil Murni yang mengejar Alana dan Rabin dari belakang. Pencahayaan ini dipadukan dengan teknik *low-key high contrast*, sehingga siluet kedua anak tampak gelap di dalam *frame*, menginformasikan bahwa kedua anak benar-benar dalam keadaan bahaya.

Costume & Makeup

Costume secara dominan digunakan untuk menyampaikan informasi di 5 *scene*. Hanya ada satu jenis kostum yang dipakai oleh empat karakter utama dalam film ini dari awal hingga akhir film. Berikut tabel analisis *costume*.

Tabel 4 *Costume* dalam menyampaikan informasi

<i>Scene</i>	Informasi	Unsur pendukung
3	Nama karakter	-

4	Nama Karakter	-
8	Kepribadian karakter Alana	<i>Staging</i>
23	Kepribadian karakter penculik pria	<i>Staging</i>
33	Kepribadian karakter Murni	<i>Staging</i>

1) *Scene 3 dan 4*

Dalam *scene 3* dan *4* nama tokoh utama mulai diinformasikan secara dominan melalui unsur *costume*. Jika dibandingkan dengan film versi aslinya cara penyampaian informasi terkait nama karakter disampaikan melalui dialog dengan menyapa dan memanggil. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Kozloff (2000: 34), “*This dialogue often helps the audience to get to know the characters through greetings.*”

Sebagai strategi untuk menggantikan peran dialog, dalam film *Monster* nama karakter Rabin diperkenalkan pada *scene 3* melalui *costume* yang ia pakai yaitu pada seragam pramuka Rabin terdapat *name tag* yang bertuliskan Rabin K. Sama halnya dengan nama Rabin, nama Alana juga diperkenalkan melalui strategi yang sama yaitu *name tag* yang bertuliskan “Alana P.”

2) *Scene 8*

Scene 8 menginformasikan terkait kepribadian karakter Alana yang bisa

diandalkan, cekatan, dan dekat dengan alam karena mempelajari *basic survival* yang ditunjukkan melalui *costume* pramuka yang ia pakai. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Informan Rako Prijanto selaku sutradara film *Monster*, “Misalkan kenapa mereka pakai baju pramuka, gitu. Itu kan sebuah informasi bahwa mereka itu anggota pramuka, pramuka aktif, yang pasti belajar tentang *survival* dasar.” (Wawancara, Rako Prijanto, 16 April 2025).

Untuk mendukung informasi tersebut dibuktikan melalui *staging* dan *performances* yang dilakukan oleh Alana untuk membebaskan diri yaitu dengan menendang pintu bagasi mobil hingga berhasil terbuka, kemudian penutup mata yang masih terpasang ia gesekan ke lantai hingga terbuka satu mata, berlanjut dengan mengesakan ikatan lakban tersebut ke paku tersebut sehingga ia terbebas dari ikatan tersebut. Jika dibandingkan dengan film versi aslinya *costume* yang dipakai tokoh Bobby adalah baju *baseball* jadi tidak ada motif khusus seperti pada film *Monster*.

3) Scene 23

Scene 23 ini menginformasikan kepribadian karakter penculik pria yang

tampak ceroboh melalui *costume* yang ia pakai yaitu berupa setelan dengan gaya *redneck* serba hitam, baju kaos hitam, jaket hitam, celana jeans hitam, topi hitam serta dilengkapi dengan sepatu boots hitam yang selalu ia pakai di dalam rumah. Sutradara Rako Prijanto menjelaskan bahwa *costume* tersebut digunakan untuk menunjukkan kepribadian karakter penculik pria, “Sedangkan kostum Jack dan Murni menggambarkan karakter agresif, *redneck* dengan *style* dan pola pikir ringkas.” (Wawancara, Rako Prijanto, 26 April 2025).

Hal tersebut didukung dengan aksi penculik pria melalui *staging* dan *performances*, yang mana pada *scene* ini ia ingin menggantungkan topi nya ke tembok, namun topi tersebut tidak bisa tergantung dan terjatuh ke lantai, karena terlanjur malas penculik pria tersebut membiarkan saja topi nya di lantai dan melanjutkan aktivitasnya untuk menjagal mayat seorang anak laki-laki.

4) Scene 33

Berdasarkan hasil temuan dan wawancara, pada *scene* 33 menginformasikan karakter murni yang agresif dari setelan dengan gaya *redneck* yaitu *tank top* berwarna cream, jeans hitam panjang, dan dilengkapi dengan sepatu boots

hitam. Hal ini didukung dengan *staging* dan *performances* yang ia lakukan pada *scene* 32 ini yang mana ketika Rabin melawan ia dengan agresif menodongkan tutup botol ke leher Rabin kemudian menarik rambut Rabin.

Makeup dalam film *Monster* tidak memiliki peran yang krusial dalam menggantikan peran dialog untuk menyampaikan informasi. *Makeup* berfungsi sebagai unsur pendukung. *Unsur Makeup* khususnya *Sfx makeup* (Rias karakter) berperan untuk menginformasikan bahwa tokoh terluka akibat dari tindakan yang ia lakukan melalui unsur *staging* dan *performances*.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa *mise-en-scene* merupakan strategi utama yang digunakan untuk menggantikan peran dialog dalam menyampaikan informasi pada film *Monster* karya Rako Prijanto dengan porsi dan intensitas yang berbeda setiap unsurnya. Unsur-unsur *mise-en-scene* dimanfaatkan secara efektif untuk menyampaikan informasi dalam film, terkecuali unsur *makeup* yang tidak memiliki pengaruh signifikan. Temuan ini membuka ruang untuk memahami bagaimana *mise-en-scene* dapat

menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam film tanpa dialog. Temuan ini memiliki implikasi langsung terhadap industri film, Pembuat film dapat memanfaatkan unsur-unsur *mise-en-scene* secara efektif untuk menciptakan karya yang menarik tanpa mengandalkan dialog.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, S., Hartanto, D. A., & Kartika, B. A. (2023). Peran *Mise En Scene* dalam Mendukung Penciptaan Humor pada Film *Milly & Mamet* (Ini Bukan Cinta & Rangga. *Jurnal Rolling*, 6(1), 35–46. <https://dx.doi.org/10.19184/rolling.v6i1.36471>
- Abubakar, G. F., Lasut, T. M. C., & Raming, R. R. (2021). Ekspresi Verbal Dan Non-Verbal Dalam Mengungkapkan Ketakutan Dan Kemarahan Dalam Film *Ready Or Not* Oleh Bettinelli – Olpin, Tyler Gillet (Analisis Psikolinguistik. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 25(1), 1–2.
- Armantono, R., & Suryana, P. (2013). *Skenario: Teknik penulisan Struktur Cerita Film*. Jakarta: FFTV IKJ Press.
- Babbar, I. (2024). Cinema evolution. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 6(2), 1–4. <https://doi.org/https://doi.org/gtrfk3>
- Bettinson, G. (2021). Staging and Performance in Sidney Lumet's *Deathtrap*. *Projections (New York)*. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.3167/proj.2021.150202>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film*

- art: an introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Brown, B. (2016). *Cinematography Theory And Practice* (3rd ed.). New York: Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design* (4th ed.; Achmad Fawaid dan Rianayati KP, Ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ginting, R. P., & Azis, A. (2023). Analisis Semantik: Nilai Persahabatan antara Piko dan Ucup melalui Dialog Film Mencuri Raden Saleh. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 348–354. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.243>
- Harbord, J. (2019). The autistic gesture: Film as neurological training. *NECSUS: European Journal of Media Studies*, 8(2), 129–148. <https://doi.org/10.25969/mediarep/13142>
- Kozloff, S. (2000). *Overhearing Film Dialogue*. Berkeley: University of California Press.
- McClave, E. Z. (2000). Linguistic functions of head movements in the context of speech. *Journal of Pragmatics*, 32(7), 855–878. [https://doi.org/https://dx.doi.org/10.1016/S0378-2166\(99\)00079-X](https://doi.org/https://dx.doi.org/10.1016/S0378-2166(99)00079-X)
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (2nd ed.). Yogyakarta: Montase Press.
- Purnawarman, P., & Syakur, A. A. (2024). Perbandingan Konflik Sosial Dalam Film Toba Dreams Yang Disutradarai Oleh Beni Setiawan Dengan Film Sang Prawira Yang Disutradarai Oleh Ponti Gea. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 9(1), 54–64.
- Putra, D. E. (2023). *Representasi Citra Perempuan Dalam Film Makmun*. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Razan, P. A. (2022). Analisis Komparasi Film Free guy dengan Film UP. *IRAMA: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 4(1), 6–12.
- Salsabila, E. A., Rusmana, D., & Sakinah, R. M. N. (2021). Komparasi Tanda Keagamaan Dalam Film Ajari Aku Islam Berdasarkan Pandangan Semiotika Peirce. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(2), 95–110. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33503/alfabeta.v4i2.1648>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, R., & Jibrael, R. M. (2023). Representasi Makna Kasih Sayang Ayah dalam Film Sejuta Sayang Untuknya. *Jurnal Scientia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(5). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.33884/scientiajournal.v5i5.8004>
- Sucita, S. P., & Kurniawan, D. F. (2024). Analisis Mise En Scene dalam Interaksi Tokoh Yuni dengan Para Tokoh Antagonis pada film Yuni. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 35–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.625>
- Suhirman, L. (2019). Body Language and Its Meaning: the Interpretation of Body Language in the Little Black Book Film. *Lingua*, 16(2), 175–194. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30957/lingua.v16i2.599>
- Tirtamenda, A. R. (2021). Permainan Bahasa dan Analisis Semiotika Pada Dialog Film Pendek “Tilik.” *Lugas: Jurnal Komunikasi*, 5(1), 1. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31334/lugas.v5i1.1551>
- Ulhasanah, L. (2021). Pemaknaan Stereotip Gender dan Kelas Sosial pada Film Little Women. *Sense: Jurnal Studi Film Dan Televisi*, 3(1).

<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24821/sense.v3i1.5100>

Umar, N. I., & Fiddienika, A. (2023). Tindak Tutur Ilokusi dalam Dialog Film Tarung Sarung Karya Archie Hekagery. *Neologia: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2).
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.59562/neologia.v4i2.52121>