
**PENGARUH TEKNIK “JUMP SCARE” PADA FILM HOROR THE CONJURING
TERHADAP PSIKOLOGIS PENONTON REMAJA TENGAH DAN AKHIR
DI PEKANBARU**

Sartika

Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Sosial dan Politik (STISIP), Persada Bunda
Jl. Diponegoro No.42 Pekanbaru – Riau - Indonesia
E-mail : sartikasari29813@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh teknik jumps scare pada film The Conjuring terhadap psikologis penonton remaja tengah dan akhir. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja kategori tengah dan akhir di kota Pekanbaru yang terdiri dari remaja dengan rentang usia antara 15-22 tahun. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan kuesioner kepada responden. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 56 remaja yang ada di kota Pekanbaru. Teori dalam penelitian ini adalah teori sinematik pada pembuatan film dan fear appeals. Hasil penelitian ini membuktikan adanya pengaruh signifikan antara teknik jump scare dengan psikologis penonton remaja tengah dan akhir. Perhitungan menggunakan SPSS dengan rumus regresi linear sederhana dengan hasil H_0 diterima, yaitu $Y = a + bx$ dengan persamaan $Y = 6,028 + 0,214x$ dimana terdapat nilai psikologis penonton sebesar 6,028.

Kata Kunci: jumps scare, film, horor, psikologis, remaja

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the jumps scare technique in the film The Conjuring on the psychological viewers of middle and late adolescents. The population used in this study were adolescents in the middle and late category in the city of Pekanbaru, which consisted of adolescents with an age range of 15-22 years. This research method is descriptive quantitative using a questionnaire to the respondent. The number of samples in this study were 56 adolescents in the city of Pekanbaru. The theory in this research is cinematic theory on film making and fear appeals. The results of this study prove that there is a significant influence between the jump scare technique and the psychological of middle and late adolescent audiences. Calculations using SPSS with a simple linear regression formula with H_0 accepted results, namely $Y = a + bx$ with the equation $Y = 6,028 + 0.214x$ where there is a psychological value of the audience of 6,028.

Keyword: Jumps film, Horror, Psychological, Teenagers Scare

PENDAHULUAN

Dunia perfilman saat ini banyak peminatnya khususnya bergenre horor yang rata-rata penontonnya semua usia khususnya kalangan remaja. Penempatan yang khas dalam hati penikmat film di kalangan remaja ini sebagai bahan pertimbangan bagi industri perfilman dengan memakai berbagai macam teknik dari segi naskah cerita, sinematografi, audio, dan efek maupun teknik-teknik lainnya. Ciri khas dalam pembuatan film horor ada pada tekniknya, dalam pembahasan penelitian ini terfokus pada teknik “jump scare” yang saat ini lebih memiliki efek kepada penonton sehingga memiliki dampak psikologis bagi yang menonton film tersebut. Dalam penelitian ini membahas tentang film *The Conjuring* bergenre horor peneliti memilih film ini karena berdasarkan fakta di lapangan penikmat film horor menyukai film tersebut dengan berbagai asumsi termasuk bagian sound efek serta scene yang mampu membius penonton sehingga menciptakan rasa takut, cemas, dan terkejut karena yang bersifat tiba-tiba teknik ini dalam istilah dunia perfilman sebagai Jump Scare. Teknik inilah yang selalu membuat penonton merasakan sensasi dalam menonton film horor kekhasannya yang memiliki keunikan tersendiri sehingga dalam memori penonton akan selalu terkenang.

Teknik jump scare memiliki dampak bagi penikmat film khususnya kalangan remaja yang masih belia dan belum sepenuhnya dewasa dalam memahami makna isi pesan dalam film. Kalangan remaja memiliki tiga tahapan dalam fase perkembangannya dalam penelitian ini mengambil sample remaja tengah dan akhir dimana ada rentang usia dalam masing-masing klasifikasi, pertimbangan peneliti dalam mengklasifikasikan usia sesuai kategori tahapan perkembangannya mengingat masih minimnya pengetahuan remaja dan kelabilan dalam tingkat emosional dalam mencerna pesan yang diterima. Sehingga menimbulkan dampak psikologis bagi mereka terutama ada rasa takut, cemas dan terkejut berlebihan setelah menyaksikan film tersebut..

Tinjauan Teoritis

Tinjauan Tentang Teknik Jump Scare

Teknik yang sering digunakan dalam pembuatan film horor adalah teknik jump scare, dimana teknik ini selalu digunakan dalam pembuatan film horor tidak hanya itu teknik ini juga digunakan dalam permainan (games) online bahkan dalam video horor di youtube. Teknik jump scare menurut wikipedia.com merupakan teknik yang sering digunakan dalam film horor, rumah hantu, permainan video, internet screamers, yang bertujuan untuk membuat penakut penonton dengan cara mengagetkannya melalui perubahan gambar maupun kejadian secara mendadak, biasanya juga terjadi bersama dengan suara yang menakutkan, yang umumnya adalah pekik keras. Sejak tahun 1980-an, jump scare lazim disebut sebagai salah satu bagian dasar dari sebuah film horror. Jump scare akan mengejutkan penonton dengan muncul di titik dalam film di mana lajur suara hening dan penonton tidak mengharapkan apapun yang tidak mereka inginkan terjadi, atau hasil yang mendadak dari ketegangan yang panjang.

Jump Scare memiliki beberapa tahapan diantaranya : Pertama, karakter ditunjukkan situasi di mana bahaya akan terjadi, misalnya sebuah 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 memekakkan telinga (Adin, 2019 : 2).

Dalam perkembangannya, efek jump scare juga diaplikasikan dalam media horor seperti game atau pada media online seperti webcomic dan online video, atau hanya berupa image muatan script. Pada media online, konsep jumpscare yang banyak ditemui umumnya dihadirkan tanpa adegan pendahuluan seperti pada film (Anggie, 2015 : 46).

Tinjauan Tentang Film

Salah satu fungsi media elektronik seperti televisi dan radio adalah untuk hiburan begitu juga dengan film meskipun dalam perkembangan zaman memiliki kemajuan teknologi yang dulu dikenal film ditayangkan melalui media layar tancap hingga kini film dapat kita temui dibioskop. Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, mise-en-scene, sinematografi, editing, dan suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk gaya sinematik secara utuh (Pratista, 2017 : 2).

Tinjauan Tentang Film Horor The Conjuring

Pada film terdapat klasifikasi genre salah satunya adalah genre horor, fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Film yang diproduksi sejak awal perkembangan sinema hingga kini mungkin telah jutaan lebih jumlahnya. Genre membantu kita memilah film-film tersebut sesuai dengan spesifikasinya. Industri film sendiri sering menggunakannya sebagai strategi marketing. Genre apa yang kini sedang menjadi tren menjadi tolak ukur film yang akan diproduksi. Selain untuk klasifikasi, genre juga dapat berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton. Genre film terbagi atas genre induk primer dan genre induk sekunder klasifikasi tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Film horor memiliki tujuan utama memberikan rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia. Film horor umumnya menggunakan karakter-karakter antagonis non-manusia yang berwujud fisik menyeramkan. Film horor biasanya berkombinasi dengan genre supernatural

(melibatkan makhluk supernatural atau gaib, seperti hantu, vampire, atau werewolf), fiksi-ilmiah (melibatkan makhluk angkasa luar atau hasil uji coba ilmiah, seperti alien, zombie, atau mutan), serta thriller (melibatkan seorang psikopat atau pembunuh serial). Film horor umumnya memiliki suasana setting gelap dengan dukungan ilustrasi musik yang mencekam. Sasaran film horor biasanya ditujukan untuk kalangan penonton remaja dan dewasa (Pratista, 2017 : 17).

Menurut pendapat dari Charles dalam Oktavinus (2015) film Teks dalam film ini dikategorikan sebagai film horor, menurut Charles Derry dalam bukunya *Dark Dreams : A Psychological History of the Modern Horror Film* (1977, p.97) membagi *genre* horor dalam tiga subgenre, yaitu : (a) *Horror-of-personality* (horor psikologis). Horor jenis pertama adalah yaitu *horror-of-personality* atau disebut dengan horor psikologis; (b) *Horror-of-Armageddon* (horor bencana). Pada jenis film horor ini mengangkat ketakutan manusia pada akhir dunia, atau hari kiamat; dan (c) *Horror-of-the-demonic* (horor hantu) yang paling dikenal dalam dunia perfilman horor. Film horor jenis ini menurut Derry menawarkan tema tentang dunia (manusia) yang dilanda oleh ketakutan akan setan.

Film *The Conjuring* termasuk kategori film *horror of the demonic* (horor hantu) dimana film ini menceritakan kisah nyata yang dialami oleh seseorang dan dirasuki oleh iblis serta mengusir iblis tersebut. Bagi pecinta film horor sangat menantikan film ini mulai dari seri awal hingga akhir. Peneliti tertarik untuk mengkaji dampak dari teknik yang digunakan dalam pembuatan film *The Conjuring* yakni teknik *jumpscare* terhadap psikologis remaja. Reaksi remaja ketika melihat film ini bervariasi responnya, maka dari itu atas sikap dan perilaku remaja tersebut layak untuk ditelusuri. Bagian teknis pembuatan film juga merupakan ranah ilmu komunikasi sebagai penunjang untuk menciptakan sensasi dan reaksi audiencenya dalam penelitian ini remaja sebagai subjeknya.

Tinjauan Tentang Psikologis

Psikologis terpaan media khususnya perfilman sangat dirasakan oleh penonton, dimana respon dari penonton menandakan adanya perubahan baik sikap maupun perilaku dari penonton, pesan dalam film dapat dipahami serta dirasakan

dalam hal ini selaku sutradara ingin mengajak penonton untuk memahami isi pesan dari film tersebut sebagai wujud komunikasi antara sutradara dan penontonya. Pada saat pesan sampai pada diri komunikator, psikologi melihat ke dalam proses penerimaan pesan, menganalisa faktor-faktor personal dan situasional yang memengaruhinya, dan menjelaskan berbagai corak komunikasi ketika sendiri atau dalam kelompok (Rakhmat, 2012 : 5).

Tinjauan Tentang Penonton

Berdasarkan Wiktionary, (19/2/20 :11.55) penonton adalah orang yang menonton pertunjukan, secara kiasan orang yang hanya melihat. Dalam pemaknaan khusus yakni menerangkan audien yang melihat film tidak terikat lokasi, menggunakan media dan waktu. Penonton dalam penelitian ini segmentasinya hanya pada kategori remaja tengah dan akhir. Melalui batasan kategori sebagai pengunci dalam pelaksanaan lapangan dalam mengambil data untuk dilanjutkan dalam tahapan pengolahan data tersebut.

Tinjauan Tentang Remaja Tengah dan Akhir

Penonton film bergenre horor banyak diminati kalangan remaja dan dewasa namun yang paling banyak adalah kalangan remaja mengingat usia mereka yang masih dalam masa peralihan hal ini rentan dengan dampak informasi yang didapatkannya. Oleh karena itu, hal ini menjadi alasan peneliti untuk menelaah usia rentang remaja. Batasan masa remaja dari berbagai ahli memang sangat bervariasi, disini dapat diajukan batasan : masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa (Sri, 2004 : 53).

Menurut Sarlito dalam Sartika mengatakan menuju kedewasaan, ada 3 tahap perkembangan remaja yaitu :

1. Remaja Awal (Early Adolescence)
Pada usia ini terjadinya perubahan-perubahan pada tubuhnya sendiri dan dorongan yang meyeritai perubahan tersebut. Remaja awal di sini terjadi pada usia 12-15 tahun, kepekaan pada remaja awal ini juga berlebihan yang ditambah berkurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan remaja ini sulit mengerti dan dimengerti orang dewasa.
2. Remaja Madya (Middle Adolescence)
Pada usia ini, remaja cenderung suka berteman dan memiliki banyak teman. Usia remaja madya berkisar 15-18 tahun, kecenderungan yang utama adalah sifat mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sifat-sifat sama dengan dirinya.
3. Remaja Akhir (Late Adolescence)
Masa ini adalah proses akhir yang usianya 18-22 tahun menuju periode dewasa, dengan adanya minat terhadap fungsi-fungsi intelek, ego yang mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain, terbentuk identitas seksual yang tidak berubah, kepentingan antara diri sendiri dengan orang lain, serta pemisahan antara pribadi dengan masyarakat umum.

Berdasarkan uraian diatas usia yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah remaja madya/tengah dan remaja akhir, dimana usia ini sangat rentan dengan dampak informasi yang diterimanya termasuk mengenai isi pesan film yang ditontonya sehingga adanya perbedaan dalam menanggapi isi pesan atau efek dari apa yang ditontonnya. Begitu pula dengan film horor

memiliki dampak tersendiri bagi psikologis mereka yang masih belum stabil dari segi emosional dan mempengaruhi cara reaksi, pola pikir dan persepsinya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, di mana penelitian ini lebih berdasarkan pada data yang dapat dihitung untuk menghasilkan penaksiran atas objek yang diteliti. Untuk mempermudah mengumpulkan data dalam penelitian, maka adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan angket kuesioner.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan melihat dan menentukan ciri-ciri atau karakteristik ataupun kriteria yang ingin diteliti. Tidak seluruh remaja yang menyukai dan menonton film bergenre horor maka kriteria yang diambil adalah yang suka dan pernah menonton film *The Conjuring*. Populasi keseluruhan remaja di Pekanbaru sebanyak 120.469 remaja namun, untuk sampel yang sesuai dengan kriteria teknik purposive sampling yang datanya bisa diambil adalah sebanyak 56 remaja yang terdiri dari remaja tengah dan remaja akhir. Lokasi penelitian ini adalah remaja yang ada di Pekanbaru yang terdiri dari kategori remaja tengah (usia 15-18 tahun) dan remaja akhir (usia 18-22 tahun).

Variabel independen (X) : Teknik jump scare film *The Conjuring*

Variabel dependen (Y) : Psikologis penonton remaja tengah dan akhir

HASIL

Semua penelitian menggunakan analisis data setelah mendapatkan data dari lapangan akan diolah, penelitian ini menggunakan analisis data regresi linier sederhana dengan rumus :

$$Y = a + bX$$

Y : Teknik Jump Scare film *The Conjuring*

X : Psikologis penonton remaja tengah dan akhir

a : Konstanta

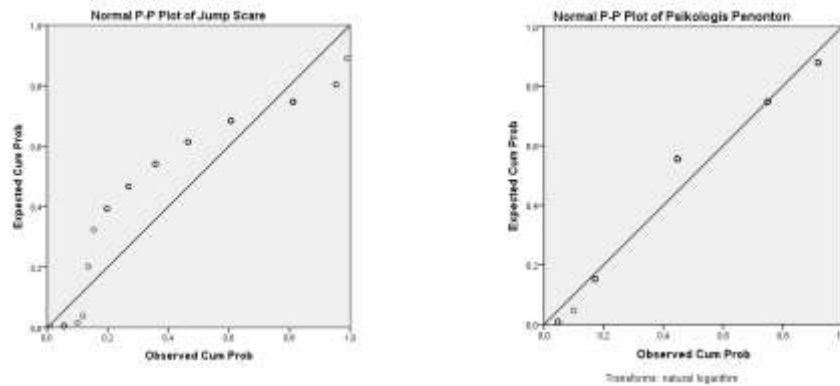
b : Koefisien regresi

e : error

Uji Normalitas Data

Pada uji normalitas data berfungsi untuk menguji dalam model regresi variabel pengganggu memiliki distribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan menggunakan model regresi yaitu analisis grafik dengan menggunakan normal probability plot. Grafik pengujian tersebut berdasarkan dua variabel yang terdapat pada penelitian ini yaitu variabel x dan variabel y. Dimana, grafik menggambarkan letak arah garis diagonal bila data masih tersebar sekitar area diagonal maka data dapat disimpulkan asumsi memenuhi normal. Dalam gambar dibawah ini dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitasnya dapat diterima dalam uji normalitas data.

Gambar 2. Hasil uji normalitas data



Uji Realibilitas

Dalam suatu penelitian diperlukannya reabilitas data yang berkenaan dengan pernyataan, apakah data tersebut dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Uji realibilitas juga mengukur konsistensi responden dalam menjawab pertanyaan kuesioner, skala yang digunakan untuk mengukur realibilitas ini melalui skala cronbach alpha dengan ukuran harus lebih besar dari 0,60 pada penelitian ini uji realibilitasnya lebih besar dari 0,60 yaitu sebesar 0,863 dapat dilihat hasil uji realibilitas pada variabel x dan variabel y.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana berupa analisis antara variabel terikat dan variabel bebas dengan persamaan $Y = a + bx$ melalui persamaan tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel akan terlihat mengalami kenaikan atau penurunan dengan menyertakan nilai konstanta yang telah ditentukan besarnya. Analisis regresi linear sederhana ini menggunakan SPSS dan dapat dilihat berdasarkan hasil ujinya sebagai berikut :

Persamaan regresi linear sederhana seperti berikut ini : $Y = a + bx$, maka dapat diperoleh persamaan regresinya adalah : $Y = 6,028 + 0,214X$ penjelasan terhadap persamaan tersebut konstanta sebesar 6,028 artinya jika teknik jump scare (X) nilainya adalah 0, maka psikologis penonton (Y) nilainya sebesar 6,028. Sedangkan koefisien regresi variabel Teknik Jump Scare (X) sebesar 0,214 artinya jika teknik jump scare mengalami kenaikan sebesar 1, maka psikologis penonton (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,214 artinya koefisien bernilai positif, ada pengaruh antara teknik jump scare dengan psikologis penonton, semakin digunakan teknik jump scare maka akan semakin ada dampak psikologis terhadap penonton remaja.

Uji Signifikansi (uji t)

Untuk memastikan signifikan atau tidaknya pengaruh Teknik Jump Scare terhadap Psikologis Penonton maka diperlukannya uji t tersebut. Perbandingan signifikan ini juga membantu dalam menganalisa uji hipotesis apakah hipotesis diterima atau ditolak yang dilakukan dengan cara

mempbandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} berdasarkan tabel diatas t_{hitung} sebesar 6,590 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2.005 maka ada pengaruhnya teknik jump scare terhadap psikologis penonton remaja tengah dan remaja akhir.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisiensi determinasi merupakan pengujian untuk variabel dependen yang dijelaskan oleh variabel independen.

Besarnya nilai R square dalam model regresi diperoleh 0,446 yang menunjukkan bahwa variabel dependen adalah sebesar 44,6 % sedangkan sisanya sebesar 55,4 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam regresi ini.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adin Fahima Zulfa menunjukkan (2019) menunjukkan bahwa jump scare terdiri dari set-up yang dibangun sedemikian rupa agar lebih efektif dan maksimal pada film “The Conjuring II” sehingga adanya sinkronisasi untuk menciptakan jump scare dampak kepada penonton dapat dirasakan dari adanya perubahan sikap penonton. Sikap penonton dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari seperti hasil penelitian oleh Dian Erthasari Idris (2016) perubahan sikap penonton pada film genre horor terdapat sikap positif dan negative sebesar 17% dan 83% terdiri dari faktor horor, review/ulasan, serta ajakan dari lingkungan. Pengelompokan penonton juga dijelaskan dalam hasil penelitian Dyna Herlina Suwanto (2016) pengelompokan tersebut terbagi 2 yaitu konsumen bioskop dan pecinta film yang memiliki kecenderungan suka menonton film di bioskop. Penonton menyukai genre horor selain kriteria film yang diminati tentunya juga ada pengaruh dari teknik-teknik pembuatan film tersebut.

Penelitian ini membahas pengaruh dari teknik jump scare pada film the conjuring (X) terhadap psikologis remaja tengah dan akhir (Y) dengan memakai uji realibilitas terhadap responden lebih dari 0,60 yaitu 0,863 serta dilakukannya uji t sebesar 6,590 lebih besar dari tabel 2,005 maka ada pengaruhnya teknik jump scare terhadap psikologis penonton remaja tengah dan akhir disamping itu rumusan penyelesaian penelitian ini memakai regresi linear sederhana dengan persamaan $Y = a + bx$ yaitu $Y = 6,028 + 0,214x$ konstanta sebesar 6,028 artinya jika teknik jump scare (X) nilainya adalah 0, maka psikologis penonton (Y) nilainya sebesar 6,028. Sedangkan koefisien regresi variabel Teknik Jump Scare (X) sebesar 0,214 terlihat adanya pengaruh jump scare terhadap psikologis penontonya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa :

- Terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y hal ini dapat dilihat dari t hitung sebesar 6,590 lebih besar dari t tabel sebesar 2,005 serta dari persamaan regresi linear sederhana $Y = a + bx$ dengan persamaan $Y = 6,028 + 0,214x$ dimana terdapat nilai psikologis penonton sebesar 6,028.
- Hasil hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh teknik *jump scare* pada film *The Conjuring* terhadap psikologis penonton remaja tengah dan akhir, hasil akhir hipotesis ini adalah H_0 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*. Erlangga : Jakarta.
- Idris, Dian Erthasari. 2016. *Pengaruh Film Horor Insidious Chapter 3 Terhadap Sikap Positif dan Negatif Remaja Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Nuqul, Fathul Lubabin. 2019. *Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Manusia : Studi Terhadap Perilaku Penonton Bioskop*. Jurnal
- Oktavinus, Handi. 2015. *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring*. Jurnal E-Komunikasi. 3 (2) : 20-32
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Homerian : Yogyakarta.
- Putiarnar, Anggie, dkk. 2015. *Perancangan Webcomic Interaktif "Horor Stories Of Indonesia"*. Wimba : Jurnal Komunikasi Visual & Multi Media, Vol. 7 (1) : 35-54.
- Rahmat, Jalaludin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Rosda Karya : Bandung.
- Rumini, Sri. 2013. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Rineka Cipta : Jakarta
- Sartika, 2010. *Pengaruh Tayangan Iklan Rokok Terhadap Perilaku Remaja*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Severin, Werner, dkk. 2014. *Teori Komunikasi*. PT. Kencana : Jakarta.
- Suwarto, Dyna Herlina. 2016. *Analisis Segmentasi Penonton Bioskop Yogyakarta*. Jurnal Informasi Kajian Ilmu Komunikasi Vol. 24 (2) :215-222
- Wikipedia. Pengertian Jump Scare URL : http://id.wikipedia.org/wiki/Jump_Scare, diakses tanggal 18 Februari 2020
- Wiktonary. Penonton. URL : <https://id.wiktionary.org/wiki/penonton>, diakses tanggal 19 Februari 2020
- Zulfa, Adin Fahima. 2019. *Camera Movement, Camera Angle, dan Shot Size Dalam Membangun Jump Scare Film The Conjuring II*. Skripsi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.