

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film dari masa ke masa mengalami perkembangan yang sangat pesat dan mampu bersaing baik di tingkat nasional maupun internasional terutama film – film hasil buatan Indonesia. Perkembangan film tidak terlepas dari kreatifitas dan inovasi dari pembuat film dan seluruh tim produksi yang terlibat didalamnya. Film memiliki unsur pembentuk, yaitu aspek naratif dan sinematik. Himawan Pratista mengutarakan bahwa dua unsur dalam film tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya untuk membentuk sebuah film. Unsur tersebut tidak dapat membentuk film jika masing – masing hanya berdiri sendiri, karena unsur naratif merupakan materi yang diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolah film tersebut. Unsur sinematik dalam film memiliki jenis – jenis yaitu, *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara (Himawan Pratista, 2017:23).

Film memiliki unsur sinematografi yang dapat mendukung terjadinya suatu proses komunikasi. Unsur sinematografi tersebut menjadi penting, karena seorang pembuat film tidak hanya merekam sebuah adegan, namun juga memperhatikan beberapa aspek yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera. Melalui aspek sinematografi tersebut, maka sebuah film dapat ditangkap makna visualnya, seperti kesan dramatik yang terjadi, perpindahan

lokasi peristiwanya, ekspresi pemain, adu balap mobil, maupun aksi laga pemain yang sedang beradu dengan lawan mainnya, sehingga dapat melibatkan atau merangsang emosi penonton. *Action* merupakan karya kreatif yang lebih menekankan pada urutan aksi seru dari pada pengembangan karakter atau bercerita. Film *action* adalah sebuah film yang banyak menghadirkan unsur-unsur ketegangan dan aksi-aksi yang cepat dan mengejutkan seperti aksi seni bela diri, aksi olahraga ekstrim, kejar-kejaran mobil atau motor.

Film yang menarik untuk dikaji oleh peneliti dari segi *camera angle* yakni karya sutradara *Timo Tjahjanto* yang berjudul *The Big 4*. Tayang di platform *streaming Netflix* pada tanggal 15 Desember 2022. Film *The Bi 4* menduduki daftar film yang paling banyak ditonton di layanan *streaming* berbasis langganan di aplikasi Netflix seluruh dunia. Diambil dari VIVA.co.id, untuk minggu 12 hingga 18 Desember, film bergenre aksi komedi ini menempati urutan kedua dalam daftar film non-Inggris global *streamer* dengan 16,4 juta jam tontonan. Film dengan sudut pandang kamera yang menarik dapat mewujudkan aksi dengan genre *action*. Aksi yang muncul banyak melibatkan banyak pemain yang membuat cerita tersebut dapat terbangun dengan baik.

Film *The Big 4* ini menceritakan tentang seorang polisi wanita yang menyelidiki kematian ayahnya dan mengikuti jejak hingga ke sebuah pulau tropis. Sedikit demi sedikit permasalahan yang memicu konflik muncul, ia menemukan jati diri sesungguhnya sang ayah sebagai pemimpin kelompok pembunuh bayaran. Kini, ia dikejar musuh ayahnya, sehingga ia terpaksa bekerja sama dengan murid ayahnya terdahulu yaitu empat mantan pembunuh bayaran

yang siap kembali membasmi musuh. Dengan demikian aksi tersebut dapat dirasakan oleh penonton dalam unsur ketegangan.

Aksi tersebut divisualisasikan melalui *shot*, *scene*, maupun *sequence* dalam struktur film selaras dengan sebab-akibat. Logika cerita dapat mewujudkan suatu ketegangan yang berpengaruh terhadap rasa cemas penonton menanti resiko yang menimpa pada tokoh terkait konflik yang memuncak, baik konflik internal maupun eksternal. Ketegangan yang muncul membuat penonton ikut merasakan dengan apa yang dihadirkan di dalam sebuah cerita pada film. Sehingga penempatan sudut pandang kamera berpengaruh untuk menghasilkan visual yang mendukung untuk mewakili penonton untuk merasakan ketegangan dari kemunculan konflik dalam cerita film serta mempertinggi visualisasi dramatik.

Fenomena diatas dapat dilihat ketertarikan untuk meneliti bagaimana *camera angle* mendukung *suspense* pada *sequence action* pada film *The Big 4*. Sehingga pergerakan kamera yang dihasilkan menarik dan penting dikaji untuk membentuk ketegangan pada film *The Big 4*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jelaskan pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *camera angle* dalam *sequence action* untuk memperkuat *suspense* pada film *The Big 4* karya Timo Tjahjanto?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai analisis *camera angle* dalam *sequence action* untuk memperkuat *suspense* pada film *The Big 4* karya Timo Tjahjanto.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penulis melakukan penelitian ini untuk mengetahui secara mendalam bagaimana *suspense* dapat terbentuk dari *camera angle* dalam *sequence action* pada film *The Big 4* karya Timo Tjahjanto.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis penelitian ini adalah memberikan wawasan bagi para mahasiswa, khususnya mahasiswa televisi dan film Institut Seni Indonesia Padangpanjang, maupun mahasiswa dengan jurusan lain dalam pengkajian analisis *camera angle* dalam *sequence action* untuk memperkuat *suspense* pada film *The Big 4*. Penelitian ini diwujudkan sebagai penerapan atas pengetahuan dan teori mengenai *camera angle*. Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian – penelitian selanjutnya guna memajukan dunia perfilman.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi pembuat film agar lebih memerhatikan unsur dramatik dalam membentuk suasana atau kesan yang ditimbulkan bagi penonton melalui *camera angle* dalam *sequence action* yang diterapkan.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka penting dilakukan karena secara teoritis berguna untuk mengetahui tentang subjek yang akan diteliti. Melalui tinjauan kepustakaan penelitian terdahulu, berguna untuk mengantisipasi adanya duplikasi, sehingga data penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan akademis. Beragam acuan kepustakaan hasil tulisan peneliti terdahulu diharapkan pula dapat bermanfaat untuk menelusuri data yang berhubungan dengan kajian dalam penelitian ini. Sumber kepustakaan yang dapat berguna untuk menunjang penelitian ini adalah sebagai berikut:

Essa Karina Citra Dyah Anggraini tahun 2016, judul Analisa Teknik Sinematografi pada Film *Pseud-dokumenter Paranormal Activity*, Universitas Negeri Malang. Hasil dari skripsinya menyatakan penerapan teknik sinematografi yang meliputi arah gambar, ukuran *shot* dan pergerakan kamera pada film *Pseud-dokumenter Paranormal Activity*. Teknik pergerakan gambar yang dipakai dalam film *Pseud-dokumenter Paranormal Activity* adalah *tilt*, *pan* dan *zoom* yang berhubungan dengan perubahan ukuran *shot*. Skripsi ini menjadi acuan dalam penelitian ini sama-sama membahas teknik sinematografi dalam

landasan teori, yang membedakan, penelitian ini lebih membahas Analisis *Camera Angle* dalam *Sequence Action* untuk Memperkuat *Suspense* pada Film *The Big 4*.

Wina Ikarunia Putri tahun 2022, judul Analisis Tata Kamera sebagai Penguat Konflik pada Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, Institut Seni Indonesia Surakarta. Hasil dari skripsinya menyatakan penerapan tata kamera secara spesifik yang menjelaskan *type of shot* pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Skripsi ini menjadi acuan dalam penelitian ini sama-sama membahas tata kamera dalam landasan teori, yang membedakan, penelitian ini lebih membahas Analisis *Camera Angle* dalam *Sequence Action* untuk Memperkuat *Suspense* pada Film *The Big 4*.

Lisdia Rahma Delmayanti tahun 2018, judul Analisis Peran Konflik Tokoh Utama dalam Membangun *Suspense* pada Film *Amores Perros*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Rahma menjelaskan penelitiannya dengan menggunakan penelitian kualitatif menemukan bahwa konflik tokoh utama sangat kompleks dan memiliki beraneka ragam bentuk konflik dalam film. *Suspense* yang ditimbulkan berpusat pada peristiwa kecelakaan dan setelah kecelakaan yang merubah kehidupan para tokoh utama dan menimbulkan berbagai konflik yang baru, baik yang berfungsi sebagai konflik utama atau konflik tambahan. Skripsi ini menjadi acuan dalam penelitian ini sama-sama membahas *suspense* dalam landasan teori, yang membedakan, penelitian ini lebih membahas Analisis *Camera Angle* dalam *Sequence Action* untuk Memperkuat *Suspense* pada Film *The Big 4*.

Berbagai tinjauan pustaka di atas, dimaksudkan untuk membangun perspektif sekaligus laporan originalitas penelitian dalam menganalisis film *The Big 4*, sehingga penelitian dengan judul “Analisis *Camera Angle* dalam *Sequence Action* untuk Memperkuat *Suspense* pada film *The Big 4* Karya Timo Tjahjanto” merupakan ide dan gagasan yang bersifat original.

E. Landasan Teori

1. Sinematografi

Sinematografi merupakan kata serapan yakni *Kinema* (gambar) dan *Graphoo* (menulis). Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Menurut Mascelli (2010:1),

Angle kamera yang merupakan sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili penonton. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Pemilihan sudut pandang kamera yang seksama bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita.

Sebaliknya, jika penempatan *angle* kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di *shot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami oleh penonton. *Camera angle* menjadi unsur penting dalam pembuatan sebuah film, karena sebuah produksi film, pengambilan gambar sangat memungkinkan dalam menentukan besar kecilnya sudut berdasarkan karakter yang dikehendaki. Elemen ini membawa penonton di dalam sebuah film memasuki suasana yang dirasakan oleh pemain atau dapat menjadi orang

ketiga. Sudut pandang kamera yang digunakan adalah sudut objektif selama adegan drama dan pemain berinteraksi dengan kamera dengan menyampaikan pesan.

Pemilihan jenis *angle* dalam pembuatan film juga dapat mempengaruhi pandangan interpretasi yang ditangkap oleh penonton, sehingga apabila *camera angle* dapat diposisikan secara benar, maka karakter dan sisi dramatis sebuah film akan tercapai dengan maksimal. Beberapa jenis *camera angle* dapat dibedakan sebagai berikut.

a. *High Angle*

Sudut pengambilan gambar tepat dari atas objek, sehingga posisi objek tampak terekspose dari bagian atas. Menurut Mascelli (2010: 54),

Shot-shot high angle disukai kehadirannya oleh *shot-shot* yang diambil dengan level mata, untuk membuat kesan kontras, keanekaragaman dan dramatik, meskipun hanya merupakan rekaman adegan biasa saja. *High angle* adalah segala macam *shot* dimana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subyek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada dibawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk kebawah, menangkap sebuah objek kecil, maka *shot* itu sudah dalam *high angle*.

Kesan yang dihadirkan dari *high angle* berupa merasa tertekan, pendek, kecil, rendah, hina, perasaan yang kesepian dan bawahan.

b. *Eye Level*

Eye level merupakan posisi sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan ketinggian mata pada objek yang diambil. *Eye level* digunakan dengan menempatkan kamera sejajar dengan mata objek sehingga menggambarkan kejadian yang wajar, normal tidak inferior dan superior (Mascelli, 2010: 60). Kebanyakan *shot* semacam ini digunakan pada saat adegan dialog/percakapan. Kesan yang dihadirkan dari posisi *eye level* adalah kewajaran, kesetaraan atau sederajat.

c. *Low Angle*

Sebuah *shot* dapat dikatakan sebagai *low angle* jika kamera dan lensa berada di bawah *eye level* manusia. *Low angle* memberikan efek psikologis yang berkebalikan dengan *high angle*. Jika *high angle* memberikan kesan lemah dan tidak berdaya maka *low angle* memberikan kesan mendominasi dan berkuasa terhadap subjek lain yang ada di dalam *frame*. *Angle-angle* rendah juga diperlukan kalau seorang pemain harus memandang ke atas pada lawan mainnya yang dominan pada titik itu. Khususnya berhasil baik bagi *shot-shot point of view*, karena penonton akan menyatu dengan pemain yang posisinya rendah dan menjadi terlibat secara emosional atas nasib buruknya (Mascelli, 2010:50). Sehingga tampak kesan berwibawa, keagungan, kekuasaan, kuat, dominan, dan dinamis.

d. *Dutch Angle*

Sudut pengambilan gambar dengan cara memiringkan posisi kamera sehingga tidak terlihat simetris atau bisa dibilang tidak berada pada *level* keseimbangan horizontal. Bertujuan untuk mendapatkan kesan dramatis serta mendapatkan penggambaran kecemasan, penaklukan, atau misteri dari karakter yang satu dengan yang lain.

Adapun menurut Joseph V. Mascelli dari bukunya yang berjudul *The Five C's Of Cinematography* (2010:6), Kamera subjektif adalah penempatan kamera yang bersifat mengajak penonton ikut berperan dalam peristiwa atau adegan. Atau dengan cara memandang dari sudut pandang pemain. Perekaman dengan tipe ini memposisikan penonton sebagai salah satu atau beberapa aktor dalam cerita film. Penonton seolah diajak berinteraksi langsung atau berpartisipasi dalam adegan seolah sedang berada dalam adegan tersebut.

2. *Action / Aksi*

Genre aksi ataupun *action* merupakan genre yang berhubungan dengan adegan aksi fisik, berbahaya, berpacu dengan waktu, dengan tempo cerita cepat, dan menegangkan ketika saat ditonton. Genre ini memberikan cerita yang menegangkan dengan adanya aksi kejar-kejaran, tembak menembak, ledakan serta Balapan. Dalam sebuah adegannya genre ini memakai mobil, motor, pesawat, kapal dan kuda sebagai alat transportasi dari adegan kejar-mengejar. Dalam genre *action* terdapat karakter protagonis dan antagonis yang keduanya saling berhubungan dalam sebuah konflik cerita.

Genre *action* biasanya memakan biaya yang lebih besar, karena adegan dalam film *action* memakai biaya untuk adegan yang spektakuler, seperti meledakan sebuah kendaraan, pesawat bahkan penyediaan senjata yang digunakan dalam adegan tersebut.

3. *Suspense* (Ketegangan)

Pada dasarnya *Suspense* sangat berpengaruh dalam sebuah film. *Suspense* adalah keadaan atau kondisi ketidakpastian mental atau kegembiraan, seperti menunggu keputusan atau hasil, yang biasanya disertai dengan tingkat ketakutan atau kecemasan. Sedangkan di dalam film, *suspense* yaitu memberikan petunjuk terhadap adegan – adegan yang menegangkan yang memuat penonton merasa was – was terhadap film tersebut. Unsur *suspense* biasanya digunakan untuk mengikat dan mempertahankan penonton, karena efek yang ditimbulkan adalah sebuah ketegangan, membuat perhatian penonton menjadi lebih tinggi terhadap adegan atau aksi yang berlangsung. Kecemasan membuat orang menduga-duga apa yang akan terjadi baik atau buruknya sebuah peristiwa. Dugaan itu sendiri pada dasarnya tidak menyenangkan, dugaan itu bertentangan dengan hasrat kita untuk menjadi orang yang bahagia dan riang, sering sekali orang yang mengalami kecemasan mencoba menghindari situasi tersebut karena kecemasan menimbulkan efek tegang/*suspense*.

Biran (2006: 95) menjelaskan ketegangan dalam bukunya dengan *action* yang hanya melintasi sebilah papan, tetapi kalau papan itu diletakkan di atas gedung tingkat empat puluh, maka ketegangannya bisa sangat tinggi. Karena

kalau gagal melampaui papan maka tubuhnya bisa hancur ketika sampai dibawah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam mendramatisasi *suspense*, untuk membesar-kecilkan nilai dramatikny adalah dengan cara membesar-kecilkan risiko.

Dalam film *The Big 4* membangun unsur dramatik dan paling banyak muncul dramatikny menurut peneliti ialah dari nilai ketegangan. Ketegangan yang muncul menjadi hal yang menarik karena film ini bergenre action, sehingga nilai ketegangan yang muncul terlihat lebih banyak hadir dalam film ini.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil penelitian lebih sistematis dalam mencapai pemecahan masalahnya sehingga dapat memperoleh kebenaran yang objektif dan ilmiah, serta mendekati pokok permasalahan agar menghasilkan kajian yang baik.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Moleong (2017: 6),

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif sebagai upaya mendeskripsikan data yang diperoleh berupa gambar dan kata-kata yang deskriptif. Penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini akan menganalisis bagaimana *camera angle* dalam *sequence action* pada film *The Big 4* untuk memperkuat *suspense* dengan menjabarkan hasil analisis ke dalam data berupa gambar, tabel, dan kata-kata yang deskriptif. Metode kualitatif tepat digunakan karena akan memudahkan pemilahan *sequence* yang mengandung *suspense* dan pemilahan yang lebih inti kedalam setiap *scene* akan memudahkan dalam pengidentifikasian *camera angle* untuk memperkuat *suspense*.

Penelitian dilakukan dengan mengobservasi data pada film, menganalisis, memilah dan memperhatikan bagaimana unsur dramatik terjadi, lalu setiap titik *suspense* diamati setiap unsur sinematografi yang mendukung terjadinya *suspense*, dan selanjutnya menggabungkan data-data yang berkaitan sehingga didapatkan kesimpulan bagaimana dramatik dapat dibangun dengan *camera angle*.

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis data menurut Lofland dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis dan foto (Moleong, 2017:157). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2008:225). Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau objek penelitian yang dilakukan.

Data primer penelitian adalah film *The Big 4* yang disutradarai Timo Tjahjanto dengan durasi 141 menit. Film ini dapat diakses dan ditonton di layanan *streaming* berbasis langganan di aplikasi *Netflix*. Sedangkan data sekunder dengan membaca dan mengaitkan dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Sehingga dapat mendeskripsikan tentang *camera angle* dalam *sequence action* untuk memperkuat *suspense* dalam film *The Big 4*. Selain itu juga dari buku, *website*, artikel dan lain sebagainya.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. “Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan” (Sugiyono. 2008:224). Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada atau diperoleh dari dokumen-dokumen. Menurut Sugiyono (2013:236), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasanya berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen berupa tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, pengaturan.

kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, dokumen utamanya berupa karya film *The Big 4* dan dokumen berupa gambar yang mana hasil *capture* dari unsur dramatik film. Lalu menelusuri jejak digital pengkarya ataupun tulisan-tulisan yang berkaitan dengan film dan pembahasan mengenai *camera angle* pada film tersebut. Kemudian beberapa referensi seperti buku, jurnal, artikel *online*, dokumen skripsi terdahulu dan sumber lain yang relevan dengan penelitian ini.

b. Studi Pustaka

Mencari, mengumpulkan, dan mempelajari literatur berupa buku, makalah, penelitian, hingga artikel berbentuk fisik maupun digital yang berisi pembahasan maupun teori terkait dengan topik penelitian.

c. Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang sistematis terhadap obyek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi merupakan salah satu teknik yang paling banyak digunakan dalam penelitian, baik kuantitatif maupun kualitatif.

Observasi diklasifikasikan oleh Sanafiah Faisal (Sugiyono, 2008:226) menjadi observasi partistipasi, observasi terus terang atau tersamar dan observasi terbuka. Metode observasi adalah metode dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-

fenomena yang diteliti. Film bergenre aksi komedi yang berjudul *The Big 4* akan diamati dari aspek unsur-unsur suara dengan memfokuskan pada aspek sinematografi kemudian dianalisis sesuai dengan ilmu pengetahuan, buku-buku, dan informasi yang mendukung untuk penelitian ini.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian pada film *The Big 4* dilakukan dengan mengamati secara rinci dan dari segi *camera angle* dengan *shot – shot* apa saja yang digunakan untuk membangun *suspense*. Setelah itu dilakukan pengamatan pada *suspense* secara keseluruhan film dengan menandai titik-titik *suspense* tersebut pada setiap adegan, selanjutnya setiap adegan dianalisis dengan teori unsur sinematografi sehingga akan ditemukan kesimpulan bagaimana *camera angle* dalam *sequence action* pada film *The Big 4* untuk memperkuat *suspense*.

5. Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Pemaparan hasil penelitian yang peneliti gunakan adalah metode formal dan informal. Hasil analisis berbentuk formal disajikan dalam bentuk foto/gambar yang telah di *capture* pada adegan cerita yang mengandung *suspense* di film *The Big 4*. Sedangkan penyajian data informal diuraikan dalam bentuk penjelasan mengenai gambar yang berkaitan dengan aspek-aspek *camera angle* dalam *sequence action* yang terdapat dalam setiap *suspense* pada film *The Big 4*.