

# Visual Storytelling Analysis in the Film “Grusah Grusuh” About Misscommunication

## [Analisis Visual Storytelling Dalam Film “Grusah Grusuh” Tentang Kurangnya Komunikasi]

Rozzy Aditya Octavianto <sup>1)</sup>, Nur Maghfirah Aeshtetika <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [fira@umsida.ac.id](mailto:fira@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Communication is the process of conveying ideas and emotions from a communicator to an audience. One evolving form of communication in the modern era is film, which functions as mass media by delivering messages through audio-visual elements such as dialogue, imagery, and narrative structure. This study examines how visual storytelling in Paniradya Kaistimewan’s short film Grusah Grusuh represents the lack of communication among citizens. Using a descriptive qualitative approach, the research analyzes seven visual components proposed by Bruce Block: space, line, shape, tone, color, movement, and rhythm. Data were collected through observation and documentation of 15 selected scenes relevant to the research focus. The findings show that deep space composition, line closure, contrasting saturated colors, tracking shots, and repetitive audio-visual rhythms effectively build tension and strengthen the narrative without heavy dialogue. Overall, the film’s visual storytelling illustrates how poor communication leads to misunderstanding and social conflict within the community context.*

**Keywords** - Visual Storytelling; Film; Misscommunication

**Abstrak.** *Komunikasi pada dasarnya merupakan proses penyampaian ide dan perasaan dari komunikator kepada komunikan. Salah satu media komunikasi yang terus berkembang hingga era modern adalah film. Film merupakan bentuk media massa yang menyampaikan pesan dalam format audio-visual melalui dialog dan adegan dalam alur cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan visual storytelling dalam film pendek Grusah Grusuh karya Paniradya Kaistimewan dalam menggambarkan miskomunikasi antarwarga. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan analisis tujuh komponen dasar visual menurut Bruce Block, yaitu space, line, shape, tone, color, movement, dan rhythm. Data dikumpulkan melalui observasi serta dokumentasi terhadap 15 scene yang dipilih secara selektif berdasarkan relevansinya dengan tema penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan deep space, line closure, warna kontras dan saturated, tracking shot, serta repetisi ritme audio-visual mampu membangun ketegangan dan memperkuat narasi tanpa dialog berlebihan. Visual storytelling film ini berhasil merepresentasikan dampak kurangnya komunikasi yang memicu kesalahpahaman dan konflik sosial dalam masyarakat.*

**Kata Kunci** - Visual Storytelling; Film; Kurangnya Komunikasi

### I. PENDAHULUAN

Komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian ide dan perasaan dari komunikator kepada komunikan. Secara umum, komunikasi merupakan proses mengungkapkan pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan memanfaatkan lambang sebagai media, seperti bahasa, tulisan, dan lainnya [1]. Salah satu media komunikasi yang terus berkembang hingga era modern saat ini adalah film. Film menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan mengenai suatu isu, karena pesan yang disampaikan dapat dengan mudah menjangkau khalayak luas [2]. Film sendiri merupakan bentuk media massa yang menyampaikan pesan dalam format audio visual, dengan memanfaatkan dialog serta adegan dalam alur ceritanya [3]. Sedangkan dalam UU nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman, diartikan bahwa film adalah karya seni budaya dalam pranata sosial dan media komunikasi masa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi yang kemudian dipertunjukkan atau dipertontonkan ke masyarakat melalui media [4].



Gambar 1. Jumlah Penonton Film di Indonesia

Data dari *GoodStats* pada gambar 1 menunjukkan perjalanan jumlah penonton film di Indonesia dari 2018 hingga 2024. Awalnya, jumlah penonton cukup stabil di angka 52 juta pada 2018 dan 51,2 juta di 2019. Namun, tahun 2020 menjadi titik balik yang drastis, jumlah penonton anjlok ke 19 juta, lalu turun lebih jauh lagi ke 4,5 juta pada 2021, akibat dampak pandemi COVID-19. Pada 2022, jumlah penonton melonjak menjadi 24 juta, lalu terus meningkat pesat hingga 55 juta pada 2023. Hingga September 2024, angka ini semakin membaik, mencapai 61,2 juta penonton. Data ini menunjukkan bahwa film tetap menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia [5].

Industri perfilman Indonesia semakin dipengaruhi oleh westernisasi, yang terlihat dari gaya berpakaian, cara berbicara, serta alur cerita yang lebih mengutamakan budaya barat dibanding budaya lokal. dalam sebuah film terdapat satu hal yang penting, yakni *Visual storytelling* adalah kemampuan gambar dalam mengungkapkan makna sebuah cerita secara mendalam. Gambar yang memiliki makna tidak dihasilkan secara kebetulan, melainkan melalui perencanaan yang matang, di mana setiap unsur di dalamnya mulai dari elemen visual, warna, hingga bayangan memiliki nilai emosional, simbolis, dan makna konotatif. Setiap detail dalam gambar disusun dengan tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan atau narasi secara efektif [6] [7] [8]. *Storytelling* adalah bentuk komunikasi dalam menyampaikan peristiwa, baik yang nyata maupun fiksi, melalui media seperti gambar, audiovisual, dan suara. Seni ini juga bisa diartikan sebagai cara menggambarkan kisah kehidupan, yang mencakup ide, keyakinan, pengalaman pribadi, atau pembelajaran, dalam bentuk sebuah cerita [9].



Gambar 2. Jumlah View dan Thumbnail Film Grusah Grusuh

Salah satu film yang menarik untuk di teliti dari sudut pandang visual storytelling tentang kurangnya komunikasi adalah film karya Paniradya Kaistimewan yang berjudul "Grusah Grusuh". Film tersebut tayang pada kanal youtube Paniradya Kaistimewan yang di unggah pada tanggal 30 Desember 2024 dan sudah di tonton sebanyak 97.922 kali dan mendapatkan 1,1 ribu suka. Film ini didasarkan dari realitas sosial yang menceritakan tentang budaya jawa yakni "mawa tata" yang artinya orang jawa itu memiliki aturan hidup, terlalu curiga membawa celaka, tidak berpikir panjang membuat celaka.

Film ini diawali dengan Tumini yang ingin pergi ke rumah Bu Broto. Sampai di tengah jalan, Tumini menelepon Bu Broto karena lupa arah jalan ke rumahnya, tetapi ponsel Tumini tiba-tiba mati. Tumini melanjutkan perjalannya

dan masih bingung mencari rumah Bu Broto. Tumini melihat Gantari yang sedang bermain boneka dan menanyakan rumah Bu Broto, yang akhirnya meminta Gantari mengantarnya ke rumah Bu Broto. Saat itu, Ndaru melihat Gantari bersama orang yang tidak dikenal yakni Tumini. Sontak, Ndaru melaporkan ke ayah Gantari, Pak Mintarjo, dan mengatakan bahwa Gantari diculik. Hal tersebut menyebar ke warga dan akhirnya menemukan Tumini. Warga langsung main hakim sendiri tanpa mendengar penjelasan dari Tumini. Tindakan tersebut dilihat oleh Drajat. Drajat memisahkan warga yang menghakimi Tumini dan mulai bertanya kepada Tumini dan Gantari. Ternyata, Tumini hanya meminta Gantari mengantarnya ke rumah Bu Broto. Film menyoroti isu-isu sosial seperti kurangnya komunikasi yang baik antar warga, serta mudahnya masyarakat terprovokasi oleh informasi yang belum tentu kebenarannya.

Bruce Block pada bukunya yang berjudul *The Visual Story : Creating The Visual Structure of Film, TV, and Digital Media* menyatakan terdapat tujuh komponen dasar visual yang meliputi *Space* (ruang), ruang dalam narasi visual mencakup cara sebuah gambar atau adegan diatur, baik dalam dimensi dua (2D) maupun tiga (3D). Ruang ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu *deep space*, *flat space*, *limited space*, dan *ambiguous space*. *Line* (garis) digunakan untuk menciptakan emosi dan makna. Garis lurus sering diasosiasikan dengan stabilitas dan formalitas, sedangkan garis melengkung mencerminkan kelembutan atau gerakan. *Shape* (bentuk), adalah elemen visual yang terdapat dalam ruang visual, baik yang datar maupun memiliki kedalaman. *Shape* terbagi menjadi dua jenis, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Contoh *shape* dua dimensi meliputi lingkaran, persegi, dan segitiga, sedangkan contoh *shape* tiga dimensi mencakup bola, kubus, dan piramida. *Tone* (kecerahan) merujuk pada tingkat terang dan gelap dalam sebuah gambar. Kontras nada yang tinggi dapat menciptakan ketegangan, sedangkan nada yang seragam menciptakan rasa damai. *Color* (warna) merupakan alat yang kuat untuk menciptakan emosi, membangun suasana, atau menyampaikan informasi. Misalnya, warna hangat seperti merah dan kuning sering digunakan untuk menggambarkan energi atau gairah, sedangkan warna dingin seperti biru mencerminkan ketenangan, sedih, putus asa. *Movement* (pergerakan), mencakup segala sesuatu yang bergerak di layar, baik itu subjek, kamera, atau perubahan komposisi visual. Gerakan menarik perhatian penonton secara alami dan dapat digunakan untuk memandu pandangan mereka atau menciptakan dinamika dalam cerita. *Rhythm* (ritme), adalah elemen yang mudah dirasakan tetapi sulit untuk dijelaskan. Menurut teori Bruce Block, ritme dalam film dapat ditampilkan melalui apa yang terlihat, terdengar, dan dirasakan. [10]. Tujuh komponen dasar tersebut akan digunakan peneliti untuk menganalisis storytelling dalam film *Grusah Grusuh*, yang membentuk gaya bercerita dengan tujuan mengungkapkan cara sebuah objek ingin diterima oleh audiens yang dituju melalui teks, gambar, atau suara. [11].

Penelitian ini merujuk pada studi sebelumnya oleh (Trisakti & Alifahmi, 2018) yang berjudul “Destination Brand Storytelling: Analisis Naratif Video The Journey to A Wonderful World Kementerian Pariwisata.” Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji penerapan pendekatan storytelling dalam video promosi pariwisata yang diproduksi oleh Kementerian Pariwisata Indonesia. Fokus utamanya adalah memahami bagaimana elemen-elemen naratif digunakan untuk membangun identitas merek destinasi wisata serta mengevaluasi dampak emosional yang ditimbulkan pada audiens. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa storytelling dalam video promosi ini sangat efektif dalam membentuk identitas destinasi. Elemen naratif yang diterapkan tidak hanya berhasil menarik perhatian audiens tetapi juga meningkatkan keterikatan emosional mereka terhadap destinasi yang dipromosikan.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Martilova et al., 2024) dengan judul “Storytelling Komunikasi Visual Pernikahan Kaesang dan Erina pada Akun Instagram @Thebridestory.” Penelitian ini menunjukkan bahwa narasi visual pernikahan Kaesang Pangarep dan Erina Gudono berhasil disampaikan secara menarik melalui rangkaian unggahan foto dan video di akun Instagram @Thebridestory. Struktur naratif yang digunakan mengacu pada teori naratif Gérard Genette, mencakup elemen seperti urutan, durasi, dan frekuensi. Cerita pernikahan tersebut disajikan dengan cara yang menciptakan keterhubungan emosional dengan audiens, terlihat dari tingginya interaksi berupa jumlah like dan view. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi bahwa penggunaan tagar #KaesayanganErina serta pemilihan momen-momen penting dalam pernikahan berhasil meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas pemasaran. Hal ini menjadikan akun tersebut sebagai platform yang sukses dalam mempromosikan bisnis fotografi dan videografi pernikahan di Indonesia. Penelitian ketiga dilakukan oleh (Sulistiyawati, 2019) dengan judul “Analisis Komponen Visual Dasar Sinematografi dalam Film Live Action Green Book” membahas bagaimana elemen visual mendukung narasi film. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen-elemen visual dasar seperti ruang, garis, bentuk, warna, ritme, dan gerakan dengan mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Bruce Block. Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui pengamatan pada adegan-adegan dalam film Green Book. Hasil analisis menunjukkan bahwa film ini menggunakan elemen visual secara efektif untuk mendukung narasi dan menyampaikan emosi. Misalnya, *deep space* dan *limited space* digunakan untuk menciptakan kedalaman visual, sementara garis horizontal dan *line closure* membantu membangun struktur komposisi yang rapi. Warna monokromatik yang lembut, seperti kuning, menciptakan suasana kehangatan, sedangkan warna kontras seperti merah digunakan untuk menonjolkan peran karakter utama. Pergerakan kamera, termasuk *tracking shot* dan *panning*, memberikan alur visual yang halus, sedangkan ritme ditampilkan melalui pengulangan elemen seperti lampu dan kursi pada adegan konser. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan elemen visual yang matang dapat meningkatkan

kualitas narasi visual dalam media audiovisual, menjadikannya rujukan yang penting dalam studi tentang *storytelling visual*.

Penelitian Ke-empat dilakukan oleh (Tri Adi Prasetyo, Dyah Arum Retnowati, Latief Rakhman Hakim, 2018) dengan judul “Membangun Visual Storytelling Dengan Komposisi Dinamik Pada Sinematografi Film Fiksi Asmaradana” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana komposisi dinamik dalam sinematografi dapat digunakan sebagai media utama dalam membangun visual storytelling yang efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komposisi dinamik pada sinematografi film Asmaradana berhasil menyampaikan ketidakharmonisan hubungan antar tokoh melalui dominasi ukuran dan posisi objek utama dalam frame. Elemen-elemen visual seperti pembingkaian gambar, pencahayaan, warna, dan perspektif digunakan secara strategis untuk membangun suasana dan emosi yang mendukung narasi cerita. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa setiap elemen visual dalam film harus dirancang secara sadar untuk menyampaikan makna yang lebih dalam kepada audiens, sejalan dengan teori visual storytelling yang dikemukakan oleh Bruce Block.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana visual storytelling dalam film “Grusah Grusuh” menggambarkan miskomunikasi? Dengan rumusan masalah tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah Untuk menganalisis penerapan visual storytelling dalam film “Grusah Grusuh” dalam menggambarkan miskomunikasi.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Secara objektif dan partisipatif metode kualitatif mengamati fenomena sosial untuk memahami berbagai gejala yang muncul dalam konteks tertentu [12]. Penelitian kualitatif dimulai dari kenyataan atau fenomena yang terjadi dalam lingkungan sosial, bukan berdasarkan sampel atau populasi [13]. Sumber data penelitian ini merujuk pada informasi yang diperoleh oleh peneliti dan kemudian dianalisis untuk menemukan jawaban atas permasalahan penelitian [14]. Sumber data dalam penelitian ini adalah film “Grusah Grusuh” yang ditonton melalui Youtube. Film ini memiliki total 15 scene. Namun, dalam penelitian ini peneliti memilih beberapa scene tertentu yang menggambarkan tentang kurangnya komunikasi dalam masyarakat. Scene dipilih agar analisis ini fokus pada isu mendalam mengenai miskomunikasi yang menjadi inti dalam penelitian ini [15]. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi dan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Pengamatan dilakukan dengan cara menonton secara berulang serta menyimak isi atau cerita film “Grusah Grusuh”, kemudian melakukan screen capture pada setiap scene yang relevan untuk dianalisis. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan 7 komponen dasar visual Bruce Block yang meliputi meliputi ruang (space), garis (line), bentuk (shape), warna (color), gerak (movement), cerita (story), dan ritme (rhythm). Analisis ini digunakan karena teori Bruce Block mampu memecah elemen visual dalam film secara detail dan sistematis, sehingga mendukung tujuan penelitian dalam memahami konstruksi makna visual dalam film. Setelah melakukan analisis, peneliti akan mengambil kesimpulan dengan cara mendeskripsikan hasil analisis yang disajikan secara mendetail dan terstruktur untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai temuan penelitian..

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengungkap bagaimana visual storytelling menggambarkan miskomunikasi dalam film Grusah Grusuh, peneliti melakukan pengumpulan data dari scene-scene yang relevan mengenai kurangnya komunikasi dalam film tersebut. Peneliti menonton film secara berulang sekaligus melakukan observasi, kemudian mengkategorikan data berdasarkan konsep analisis yang digunakan, yaitu teori visual storytelling Bruce Block. Metode analisis ini dilakukan dengan menganalisis 7 komponen dasar visual, yaitu space, line, shape, tone, color, movement, and rhythm untuk memahami bagaimana elemen-elemen visual dalam film tersebut menggambarkan miskomunikasi.

Element	Scene 9 Potongan Gambar	Analisis
---------	----------------------------	----------

Space



Gambar 3.

Line



Gambar 4.

Shape



Gambar 5.

Tone



Gambar 6

Color



Gambar 7

Memperlihatkan Ndaru yang sedang melihat Gantari di bongceng oleh Tumini. Secara visual scene tersebut menunjukkan *deep space* dengan *one point perspective*, dilihat dari tembok tanaman sebelah kanan dan tanaman di sebelah kiri yang mengarah pada satu titik hilang, mengarahkan penonton fokus pada Ndaru yang terheran melihat Gantari di bongceng Tumini orang yang tidak dia kenal.

Memperlihatkan Tumini yang sedang berbicara kepada Gantari. Scene tersebut menunjukkan adanya komponen *Line* yakni *Line Closure* yang mengarahkan tatapan Tumini ke Gantari, mengarahkan fokus penonton pada kedua tokoh yang sedang berinteraksi.

Memperlihatkan gantari yang sedang bermain boneka sendiri di depan rumahnya. Scene tersebut memiliki unsur *Shape* yakni pada bentuk kotak persegi yang tampak jelas pada struktur pintu, jendela pada rumah Gantari.

Memperlihatkan Ndaru yang curiga melihat Gantari berbicara dengan orang asing yakni Tumini. Unsur *Tone* pada scene tersebut yakni *reflective control* menciptakan keseimbangan cahaya antara objek dengan latar belakang. Terdapat penggunaan *coincidence of tone* pada scene tersebut yakni warna baju Ndaru yang kontras sehingga tetap menjadi fokus utama penonton.

Memperlihatkan Gantari yang di ajak Tumini untuk mengantarnya ke rumah Bu Broto, raut wajah Tumini yang was-was membuat kesan curiga penonton apakah Tumini ini benar ke rumah Bu Broto apa tidak. Scene ini memiliki unsur *Color* yang *saturated* menambah kesan dramatis dalam scene ini.

## Movement



Memperlihatkan Ndaru yang tergesa-gesa karena melihat Gantari di bunceng Tumini. Unsur *Movement* dalam scene ini adalah *Tracking shot*, kamera mengikuti kemana objek berjalan. Dalam scene tersebut objek berjalan ke kanan, dan kamera *track* mengikuti objek ke kanan.

Gambar 8.

## Rhythm

## Element Space



## Analisis

Memperlihatkan Ndaru membunyikan kentongan rumah Pak Mintarjo (Ayah Gantari). Secara visual scene tersebut menunjukkan unsur *deep space* dengan *two-point perspective*, dilihat dari pengambilan gambar di sudut rumah yang menciptakan dua titik hilang di sisi kanan dan sisi kiri *frame* yang mengarahkan fokus penonton pada objek di tengah *frame*.

Gambar 9.

## Line



Memperlihatkan Ndaru yang berbicara tergesa-gesa dengan Pak Mintarjo, karena Ndaru melihat Gantari di bawah oleh Tumini yang membuat Ndaru berspekulasi bahwa Gantari di culik. Scene tersebut menunjukkan komponen *Line* yakni *Line Closure* yang mengarahkan tatapan Ndaru ke Pak Mintarjo yang membuat Pak Mintarjo panik.

Gambar 10.

## Shape



Memperlihatkan Ndaru yang sedang tergesa-gesa mengetuk pintu rumah Pak Mintarjo karena melihat Gantari di binceng oleh Tumini. Scene tersebut memiliki unsur *Shape* yakni pada bentuk kotak persegi yang tampak jelas pada struktur pintu, jendela pada rumah Pak Mintarjo.

Gambar 11.

Tone



Gambar 12

Color



Gambar 13

Movement  
Rhythm

Gambar 14

Memperlihatkan Ndaru yang sedang melapor ke Pak Mintarjo bahwa ada penculik Gantari. Pada scene tersebut memiliki unsur *Tone coincidence of tone* karena warna baju Ndaru dan Pak Mintarjo yang kontras sehingga tetap menjadi fokus utama penonton. Unsur Color pada shot tersebut memperlihatkan warna sekitar lebih gelap dibandingkan warna baju Ndaru dan Pak Mintarjo, hal ini dibuat agar penonton tetap fokus pada objek.

Memperlihatkan Ndaru yang sedang membunyikan kentongan dengan ritme 2-2 yang menandakan sedang ada pencuri di desa tersebut. Scene tersebut terdapat unsur *rhythm* yakni repetisi visual karena pola 2-2 dari bunyi kentongan yang menciptakan irama audio dan juga gerakan berulang tangan Ndaru saat memukul kentongan.

Secara garis besar, film pendek Grusah Grusuh menceritakan tentang kurangnya komunikasi antarwarga yang membuat situasi sederhana menjadi salah paham yang berlarut. Hal ini tergambar melalui rangkaian scene yang menunjukkan ekspresi dan gerak tubuh karakter yang dipenuhi rasa curiga, cemas, dan tergesa-gesa. Dalam shot ketika Tumini membongkeng Gantari, raut wajah Tumini yang terlihat was-was membangkitkan rasa curiga dari karakter Ndaru. Tanpa konfirmasi langsung, Ndaru langsung menyimpulkan bahwa Gantari dalam bahaya.

Penggunaan unsur-unsur visual seperti tone, color, movement, dan line memperkuat narasi tersebut. Warna-warna yang kontras dan saturated, terutama pada pakaian karakter dan lingkungan sekitar, mengarahkan fokus penonton dan menciptakan ketegangan visual yang mendukung suasana salah paham. Gerakan Ndaru yang tergesa-gesa, diperkuat dengan teknik tracking shot, menunjukkan kepanikan yang tidak berdasar namun tampak meyakinkan karena tidak ada komunikasi yang terjadi sebelumnya.

Gambar hasil analisis di atas memperlihatkan bagaimana satu kesimpulan yang diambil tanpa dialog atau penjelasan lebih lanjut dapat menimbulkan tindakan berantai dari rasa curiga, panik, hingga membunyikan kentongan. Keseluruhan visual film menggarisbawahi bahwa pesan utama cerita bukan hanya pada karakter per individu, melainkan pada sistem komunikasi sosial yang lemah di lingkungan tempat mereka tinggal.

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dikaji oleh peneliti menggunakan analisis visual storytelling Bruce Block, dapat disimpulkan bahwa film Grusah Grusuh berhasil menyampaikan pesan utamanya melalui unsur-unsur visual secara efektif. Elemen-elemen seperti space, line, shape, tone, color, movement, dan rhythm digunakan secara konsisten untuk membangun narasi tentang salah paham yang muncul akibat kurangnya komunikasi

antarwarga. Penggunaan *deep space* dan *one-point perspective* mengarahkan fokus penonton pada karakter tertentu, sedangkan elemen warna yang *saturated* dan kontras mempertegas emosi serta ketegangan dalam setiap adegan. *Movement* seperti *tracking shot* dan *rhythm* dari bunyi kentongan menunjukkan konflik yang dibangun tanpa dialog berlebihan, melainkan melalui gestur dan dinamika visual.

Secara keseluruhan, film ini menunjukkan bahwa teknik penyusunan visual yang terstruktur mampu menggambarkan dinamika sosial dalam masyarakat dengan cara yang sederhana namun kuat. Film Grusah Grusuh bukan hanya menyuguhkan cerita, tetapi juga mengajak penonton merefleksikan pentingnya komunikasi dan kehati-hatian dalam menilai situasi sebelum mengambil tindakan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu dalam penyediaan data serta referensi yang mendukung penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang visual storytelling dan analisis film.

## REFERENSI

- [1] A. A. D. Khafi and P. Febriana, “Analisis Semiotik Video Sal Priadi Mesra-Mesraannya Kecil-Kecilan Dulu,” *J. Bhs. Drh. Indones.*, vol. 1, no. 1, p. 18, 2024, doi: 10.47134/jbdi.v1i1.2710.
- [2] B. Kristianto, M. Leba, and A. M. Elvina, “Analisis Naratif Todorov Film Story of Dinda Narrative Analysis of Todorov Film Story of Dinda,” *J. Public Corner Fisip Univ. Wiraraja*, vol. 17, no. 2, pp. 1–14, 2022.
- [3] F. A. Rauf and R. Agusta, “Representasi Pesan Moral dalam Film Topi Tindak Tanduk Subasita Karya Paniradya Kaistimewan,” vol. 7, no. 02, pp. 242–251, 2024, doi: <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v7i2.279>.
- [4] M. A. Zainiya and N. M. Aesthetika, “John Fiske’s Semiotic Analysis About Body Shaming in Imperfect Film,” *Indones. J. Cult. Community Dev.*, vol. 11, pp. 1–13, Mar. 2022, doi: 10.21070/ijcccd2022773.
- [5] M. A. Fikri Irhamni, “Jumlah Bioskop Masih Minim, Bagaimana Harapan untuk Perfilman Indonesia?” [Online]. Available: <https://goodstats.id/article/jumlah-bioskop-yang-masih-minim-harapan-untuk-perfilman-indonesia-UeaiX>
- [6] F. Syarief, J. Jamalullail, and F. Napitupulu, “Representasi Makna Persahabatan Kata Jancuk Dalam Film Yowisben 2 (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure),” *J. Media Penyiaran*, vol. 3, no. 01, pp. 17–28, Jul. 2023, doi: 10.31294/jmp.v3i01.1773.
- [7] M. Septiani, “Representasi Pesan Moral dalam Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dollar,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [8] T. A. Prasetyo, D. A. Retnowati, and L. R. Hakim, “Membangun Visual Storytelling dengan komposisi dinamik pada sinematografi film fiksi ‘Asmaradana,’” *Sense J. Film Telev. Stud.*, vol. 1, no. 2, 2018.
- [9] D. Wardiah, “Peran storytelling dalam meningkatkan kemampuan menulis, minat membaca dan kecerdasan emosional siswa,” *Wahana Didakt. J. Ilmu Kependidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 42–56, 2017.
- [10] B. Block, *The Visual Story Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, Second Edi., vol. 7, no. 2. Oxford: Elsevier Inc, 2008.
- [11] F. A. Trisakti and H. Alifahmi, “Destination Brand Storytelling: Analisis Naratif Video The Journey to A Wonderful World Kementerian Pariwisata,” *J. Komun. Indones.*, vol. 7, no. 1, 2018, doi: 10.7454/jki.v7i1.9692.
- [12] N. Harahap, “Penelitian kualitatif,” 2020.
- [13] H. Ardial, *Paradigma dan model penelitian komunikasi*. Bumi Aksara, 2022.
- [14] H. Salim, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana, 2019.
- [15] W. Prihatiningsih, “Motif penggunaan media sosial instagram di kalangan remaja,” *Communication*, vol. 8, no. 1, pp. 51–65, 2017.

### Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.