

## ANALISIS SINEMATOGRAFI DALAM MEMBANGUN ADEGAN *JUMPS CARE* PADA FILM PENGABDI SETAN 2: COMMUNION

Siyasi Hamzah Fikri<sup>1</sup> Syaifuddin<sup>2</sup>

Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas  
Persada Indonesia YAI

Jalan Pangeran Diponegoro No.74, Jakarta 10430

<sup>1)</sup> E-mail: [siyasihamzahfikri@gmail.com](mailto:siyasihamzahfikri@gmail.com)

<sup>2)</sup> E-mail : [udin.sayuti@gmail.com](mailto:udin.sayuti@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian berjudul “Analisis Sinematografi Dalam Membangun Adegan *Jumpscare* Pada Film Pengabdi Setan 2: *Communion*” bertujuan untuk mengetahui teknik sinematografi apa saja yang digunakan pada film *Pengabdi Setan 2: Communion* dalam membangun adegan *Jumpscare* di beberapa adegan film. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, internet dan studi pustaka. Sinematografi menurut Anton Sutandio menjelaskan dengan tiga aspek utama, yaitu *Camera Angle*, *Type Of Shot* dan *Camera Movement*. Hasil penelitian ini menunjukkan, dalam film *Pengabdi Setan 2: Communion*, *Jumpscare* dikonstruksikan mulai dari *set-up* yang dibangun sedemikian rupa untuk membuat *jumpscare* bisa lebih efektif dan memiliki dampak kejut yang maksimal.

**Kata Kunci:** Sinematografi, Film, *Jumpscare*, *Pengabdi Setan 2: Communion*

### ABSTRACT

This research titled “Analysis Of Cinematography In Building A *Jumpscare* Scene In The Film *Satan’s Slaves 2 : Communion*” aims to find out what cinematography techniques were used in the film *Satan’s Slaves 2 : Communion* in constructing the *Jumpscare* scenes in several scenes of the film. This research method uses qualitative research methods with data collection techniques in the form of observation, documentation, internet and literature study. Cinematography according to Anton Sutandio explains three main aspects, namely *Camera Angle*, *Type of Shot* and *Camera Movement*. The results obtained from this research are that in the film *Satan’s Slaves 2: Communion*, the *Jumpscare* was constructed starting from a *set-up* which was built in such a way as to make the *jumpscare* more effective and have maximum shock impact.

**Keyword:** Cinematography, *Jumpscare*, *Satan’s Slaves 2: Communion*

## 1. PENDAHULUAN

Film dapat dianggap sebagai bagian dari komunikasi massa. Dalam konteks komunikasi massa, film dapat digunakan untuk menghibur, mendidik, memotivasi, atau bahkan mempengaruhi penonton. Hal tersebut sesuai dengan pengertian Komunikasi Massa yang dipaparkan oleh Tamburaka yaitu proses penyampaian pesan kepada khalayak yang luas melalui berbagai media.

Sebagai media komunikasi massa, film memiliki potensi besar untuk mempengaruhi pandangan dan perilaku penontonnya. Menurut Himawan Pratista (2017:23) film secara umum dibentuk oleh dua unsur, yaitu naratif dan sinematik. Unsur naratif merupakan pondasi yang membantu unsur sinematik dalam menggambarkan jalan ceritanya.

Perkembangan film semakin meluas dengan banyaknya muncul berbagai genre seperti salah satunya film horor. Kesukaan masyarakat Indonesia dengan film horor didasari oleh kepercayaan terhadap hal ghaib yang kemudian berkembang menjadi budaya, lalu lahirlah mitos-mitos, cerita rakyat, *urban legend*, dan kepercayaan yang kuat terhadap hal mistis. Dalam film horor, istilah *jumpscare* digunakan untuk membuat

orang ketakutan dan menegangkan.

Menurut Kenneth dalam (Zulfa, 2019: 3) *Jumpscare* biasanya muncul pada saat yang tidak diduga oleh penonton. Keadaan suasana hening dan tenang sebelum munculnya *jumpscare* disebut sebagai *set-up*. Untuk membuat adegan *jumpscare* tersebut terasa lebih menegangkan, penggunaan teknik sinematografi yang tepat sangat dibutuhkan untuk mendukung terciptanya adegan *jumpscare* tersebut.

Sinematografi adalah bagaimana pembuat film dapat menyesuaikan kamera dan footage. Tidak hanya merekam adegan, pembuat film juga harus mengontrol dan menyesuaikan berbagai faktor seperti jarak, ketinggian, sudut, dan durasi. Secara garis besar, komponen sinematografi terdiri dari tiga bagian, yaitu: *camera movement*, *angle*, dan *type of shot*. (Sutandio, 2020: 145)

Film Pengabdian Setan 2: *Communion* (2022) yang menjadi sumber data dalam penelitian ini merupakan film horor yang disutradarai oleh Joko Anwar. Untuk membangun adegan *jumpscare* secara menyeluruh, dibutuhkan formulasi dari beberapa unsur Sinematografi seperti *Camera Movement*, *Camera Angle*, *Type of Shot*, *Sound Design*,

*Lighting, Continuity, Cutting* dan faktor pendukung lainnya. Namun tanpa mengabaikan peran dari unsur tersebut, fokus penelitian ini hanya akan membahas terkait penggunaan teknik sinematografi yaitu *Camera Movement, Camera Angle, dan Type of Shot* yang digunakan dalam setiap *jumpscare*.

Teknik-teknik sinematografi tersebut dapat membangun ketegangan dan emosi terhadap karakter dalam film. *Camera Movement* dapat memperlihatkan pergerakan objek dalam film dan juga dapat memperlihatkan *jumpscare* secara tiba-tiba dengan gerakan kamera yang cepat. *Camera Angle* dapat memperlihatkan sudut pandang karakter dalam film ketika sedang berada dalam situasi menegangkan. *Type of Shot* dapat memperlihatkan seberapa banyak detail informasi yang diberikan dalam film.

## 2. LANDASAN TEORI

### A. Sinematografi

Ilmu sinematografi adalah cara mengambil gambar dan menyatukannya menjadi serangkaian gambar yang dapat menceritakan sebuah cerita. Kata sinematografi berasal dari bahasa Yunani “kinesis” yang berarti gerakan, dan “grapho” yang berarti merekam, oleh karena itu, sinematografi dapat didefinisikan sebagai merekam

gerakan. Penggabungan teknik merangkai gambar dan fotografi disebut montase dalam sinematografi. (Supriyadi, 2019: 145-152).

Dalam definisi lain, dapat dikatakan sinematografi adalah seni yang terkait dengan kemampuan dalam menggunakan kamera untuk merekam suatu adegan.

Anton Sutandio dalam bukunya yang berjudul “Dasar-Dasar Kajian Sinema” menjelaskan tiga aspek utama dari sinematografi yang bisa mendukung cerita agar penyampaian pesan dalam bentuk gambar dari sebuah *shot* atau film dapat diterima dengan baik oleh penonton:

#### a. *Camera Angle*

Sudut pandang kamera atau *Camera Angle* adalah metode pengambilan gambar dengan mengambil sudut pandang tertentu. Dengan mengambil sudut pengambilan gambar yang tepat, *Director of Photography* atau seseorang yang ditugaskan mengambil gambar dapat menghasilkan gambar-gambar yang bernilai untuk menggambarkan adegan dan memengaruhi bagaimana penonton memahami suatu adegan. Ada beberapa angle kamera menurut Anton Sutandio (2020:152), diantaranya :

1) *High Angle Shot*

Titik pengambilan gambar ketika sutradara memposisikan kamera berada di atas objek atau garis pandang objek.

2) *Eye Level Shot*

Titik pengambilan gambar ketika seorang sutradara memposisikan kamera sejajar dengan garis pandang objek.

3) *Low Angle Shot*

Titik pengambilan gambar ketika seorang sutradara menempatkan kamera lebih rendah dari objek atau garis pandang objek.

4) *Worm's Eye View Shot*

Sudut pengambilan gambar dimana posisi kamera ditempatkan di bawah, seakan-akan kamera adalah mata dari seekor ulat. Sudut pandang kamera ini biasa digunakan untuk merekam suatu subjek dan membuat subjek tersebut kelihatan tinggi dan kuat.

5) *Bird's Eye View Shot*

Teknik ini kebalikan dari *worm's eye view shot*. Kamera biasanya ditempatkan di atas sebuah derek, pesawat, atau helikopter agar kamera dapat mengambil adegan yang luas serta mencakup subjek dan lingkungan sekitarnya dari ketinggian.

6) *Canted Shot/Dutch Angle Shot*

Teknik pengambilan gambar yang

memposisikan kamera miring secara lateral untuk memunculkan efek ketidakseimbangan atau kekacauan.

b. *Type of Shot*

*Type of Shot* adalah jenis ukuran gambar yang di tampilkan. Di dalam film, kamera menjadi pengganti mata penonton dan salah satu kelebihan adalah kamera dapat memanipulasi apa yang dilihat oleh penonton di layar sinema (Sutandio, 2020:146).

Ada beberapa *Type of Shot* Diantaranya :

1) *Big Close Up*

Sebuah ukuran gambar dengan jarak yang sangat dekat. Biasanya untuk memperlihatkan bagian kepala hingga garis rahang. Ukuran gambar jenis ini diambil dengan tujuan menampilkan *detail* wajah atau ekspresi pemain.

2) *Close Up*

Suatu ukuran gambar yang mencakup dari bagian kepala sampai leher suatu objek. Motivasi pengambilan dengan jenis *close up* ini bertujuan untuk menampilkan ekspresi dari objek.

3) *Medium Close Up*

Jenis ukuran gambar ini mencakup dari bagian kepala sampai dada objek. Ukuran gambar ini juga hampir mendekati bidikan sedang atau *medium shot*.

4) *Over The Shoulder Shot*

Teknik *over the shoulder shot* merupakan pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan tepat di belakang aktor sehingga menampilkan bahu aktor tersebut. Penggunaan *over the shoulder shot* ditujukan untuk melibatkan penonton ke dalam subject atau tokoh yang sedang berinteraksi.

5) *Medium Shot*

Ukuran gambar ini biasanya digunakan untuk menunjukkan wajah dan gerakan tangan seseorang. Bagian kepala hingga pinggang dapat terlihat dalam ukuran gambar ini.

6) *Full Shot*

Ukuran gambar dengan memperlihatkan bagian tubuh atau objek secara keseluruhan mulai dari kepala hingga kaki.

7) *Long Shot*

Ukuran pengambilan gambar yang memperlihatkan objek beserta latar belakang. Tujuan dari ukuran gambar ini biasanya untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai lanskap lokasi yang terkait dengan subjek utama.

c. *Camera Movement*

Dalam pembuatan sebuah film, kamera bergerak dari satu

tempat ke tempat lain untuk berbagai alasan dan dengan beragam kombinasi kompleks gerakannya. Pergerakan tersebut dapat mengungkapkan informasi-informasi yang pada awalnya tidak terlihat dalam layar, dapat membuat penonton terfokus pada detail-detail spesifik dan dapat menekankan suatu sudut pandang *shot* (Sutandio, 2020:155). Ada beberapa teknik yang digunakan dalam *camera movement*, diantaranya:

1) *Still*

Teknik *still* adalah teknik pergerakan kamera statis dengan posisi kamera diam atau tidak bergerak, hanya objek saja yang bergerak.

2) *Handheld*

Kamera dipegang dan dioperasikan langsung dengan menggunakan tangan dan terkadang menggunakan bahu sebagai tumpuan kamera. Pergerakan kamera *handheld* yang bebas akan memberikan kesan dinamis dan membuat guncangan sehingga adegan yang diambil terlihat lebih nyata.

3) *Pan*

*Pan* atau *panoramic* merupakan teknik *camera movement* yang bergerak secara horizontal ke kanan (*pan right*) maupun ke kiri (*pan left*) tanpa mengubah poros kamera.

#### 4) *Tracking*

*Tracking* adalah teknik pergerakan kamera dengan cara mengikuti karakter yang bergerak atau subjek. Teknik ini bisa dilakukan dengan cara mengikuti objek ke arah kanan (*track right*) dan ke arah kiri (*track left*) maupun ke depan (*track forward*) dan ke belakang (*track backward*).

#### 5) *Orbit atau Arc Shot*

Teknik *orbit* merupakan pergerakan kamera dengan memposisikan subjek berada di tengah kemudian kamera bergerak mengitarinya secara 360 derajat. Dalam *orbit shot*, subjek biasanya diam sementara kamera mengitarinya setidaknya dalam pola setengah lingkaran.

#### 6) *Crane*

Teknik menggerakkan kamera dengan alat derek atau *crane*. Saat melakukan *prosedur crane*, kamera digerakkan lebih tinggi atau lebih rendah dari objek untuk menciptakan kesan dramatik. *Crane shot* biasanya juga digunakan untuk mengambil objek dengan memperlihatkan *landscape*.

### B. Komunikasi Massa

Menurut Bittner (dalam Romli, 2016: 1–2), komunikasi massa merupakan pesan yang disampaikan kepada

sejumlah besar orang melalui media massa. Sementara menurut Tamburaka (dalam Hadi, 2021: 5) komunikasi massa merupakan proses penyebaran yang dilakukan melalui media untuk berbagai tujuan komunikasi, dan menyampaikan informasi kepada khalayak luas.

### C. Film

Menurut Stanley (dalam Rahman 2020:74). Film adalah alat *audio visual* untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di tempat tertentu. Karena sifatnya yang *audio visual*, film dianggap sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada populasi yang dituju.

### D. Film Horor

Menurut Pratista (2017: 49) film horor bertujuan untuk memberikan penonton perasaan takut dengan memberikan beberapa adegan yang mengejutkan dan suasana yang mencekam.

### E. *Jumpscare*

*Jumpscare* adalah teknik yang sering digunakan dalam film horor untuk mengagetkan penonton dengan mengubah gambar atau kejadian secara mendadak (Pratiwi, 2020: 46). Biasanya terjadi bersamaan dengan suara menyeramkan dan mengagetkan. *Jumpscare* merupakan sebuah kejadian atau momen yang cepat dalam shot

yang mengejutkan penonton dan karakternya.

### 3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Bisa dikatakan bahwa metode deskriptif merupakan metode penafsiran data yang ada. Tujuannya agar memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa teknik pengambilan gambar atau sinematografi dan mendapatkan hasil yang objektif dan relevan serta gambaran lengkap tentang adegan yang diteliti.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan, Teknik sinematografi yang digunakan pada *set-up* dalam membangun adegan *jumpscare* pada film *Pengabdian Setan 2: Communion* berdasarkan aspek *camera movement*, didominasi oleh teknik *handheld* dan *still*. *Set-up* yang dibangun sering diawali dengan pergerakan kamera *handheld*. Teknik *camera movement handheld* memberikan sudut pandang subjektif sehingga penonton lebih merasakan emosi serta situasi yang sedang dirasakan oleh tokoh. Kesan subjektif yang diciptakan dari pergerakan kamera *handheld* terasa

nyata, sehingga menarik penonton masuk ke dalam cerita dan merasakan lebih ketegangan yang diciptakan. Teknik *handheld* juga mampu meningkatkan unsur dramatik melalui pergerakan kamera yang dinamis. Pergerakan ini mampu menggambarkan situasi dan emosi tokoh melalui distorsi gambar yang dimunculkan.

Berdasarkan aspek *type of shot*, teknik yang digunakan dalam *set-up* untuk membangun adegan *jumpscare* didominasi oleh teknik *medium shot* dan *medium close-up*. Kedua *shot* yang mendominasi ini hampir memiliki kesamaan ukuran *shot*. Yang membedakan antara keduanya adalah *medium shot* digunakan untuk memperlihatkan aktivitas karakter bersamaan dengan situasi dan kondisi latar belakang tempat. Sedangkan *medium close-up* digunakan untuk menangkap ekspresi tokoh yang sedang ketakutan ataupun panik. Hal ini juga mampu membangun rasa tegang penonton.

Berdasarkan aspek *camera angle*, teknik yang sering digunakan dalam *set-up* untuk membangun adegan *jumpscare* adalah *eye level*. Penggunaan *eye level* sangat memudahkan penonton menangkap dan merasakan situasi yang terjadi karena tidak menimbulkan distorsi gambar.

Hal ini juga membuat penonton lebih dekat dengan pemain karena *eye level* seolah dapat mewakili sebagai mata penonton yang setara dengan apa yang dilihat oleh pemain.

Teknik sinematografi pada film *Pengabdi Setan 2: Communion* seringkali menggunakan pola khusus dalam hal *camera movement*, *camera angle*, dan *type of shot* untuk meningkatkan efektivitas kejutan. Saat *jumpscare* terjadi, pergerakan kamera bisa tiba-tiba berubah menjadi cepat. Hal ini menciptakan kontras dramatis dengan *set-up* yang dibangun secara perlahan. Dari hasil analisis diatas, teknik *camera movement* yang sering digunakan pada saat *jumpscare* muncul adalah *handheld* dan *pan*. Penggunaan *handheld* sangat efektif untuk menambah kesan tegang pada saat *jumpscare* terjadi. Sementara teknik *pan* dilakukan dengan sangat cepat untuk meningkatkan efek kejutan saat kamera mengarah ke sosok hantu.

Berdasarkan aspek *type of shot*, teknik yang sering digunakan pada saat munculnya *jumpscare* adalah *medium close-up*. Setelah emosi penonton diciptakan oleh *set-up* dengan ritme yang pelan, kemunculan *jumpscare* yang mendadak dengan menggunakan *medium close-up* dapat memperkuat dampak dari *jumpscare*. Hal ini seolah

memaksa penonton untuk melihat wujud atau wajah dari sosok makhluk ghaib secara dekat dan dengan fokus yang tajam.

Kemudian berdasarkan aspek *camera angle* yang digunakan saat munculnya *jumpscare*, penggunaan teknik *eye level* dan *low angle* sangat mendominasi ketika *jumpscare* tiba-tiba muncul. Masih sama dengan pola yang digunakan pada *set-up*, dalam *jumpscare* teknik *eye level* digunakan agar penonton merasa lebih dekat dengan pemain dan sejajar dengan penglihatan pemain. Penggunaan teknik *low angle* atau sudut pandang rendah dalam film horor merupakan teknik yang sangat efektif untuk menciptakan rasa ketegangan, ancaman, dan kekuasaan. Dengan menempatkan kamera di posisi rendah dan mengarahkan ke atas, teknik *low angle* dapat mempengaruhi persepsi penonton tentang objek atau karakter dalam hal ini yaitu hantu. Teknik *low angle* juga digunakan untuk memperkuat karakter hantu yang memiliki kekuatan atau *level* yang lebih tinggi sehingga karakter hantu terlihat lebih mengintimidasi dan menambah kesan ketidaknyamanan atau ancaman.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan analisis terkait adegan *jumpscare* berdasarkan teori

sinematografi yang membahas tentang tiga aspek yaitu *camera movement*, *camera angle*, dan *type of shot* pada film *Pengabdi Setan 2: Communion*, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam film *Pengabdi Setan 2: Communion*, *Jumpscare* dikonstruksikan mulai dari *set-up* yang dibangun sedemikian rupa untuk membuat *jumpscare* bisa lebih efektif dan memiliki dampak kejut yang maksimal.
2. Pada keseluruhan bagian *set-up*, penonton diajak untuk mengikuti gerak kamera yang bertujuan untuk ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pemain dengan ritme yang lambat. *Set-up* yang dibangun dalam film *Pengabdi Setan 2: Communion* sering diawali dengan pergerakan kamera yang tenang dan tidak terlalu kasar seperti *still*, *pan* dan *handheld*. Dimulai dari pemain yang berjalan mengamati sekeliling dengan keadaan mencekam, atau pemain yang mendapatkan gangguan dari makhluk ghaib lalu mencari tahu atas kejadian tersebut. Penggunaan *camera movement handheld* yang tidak terlalu kasar menambah kesan situasi yang nyata. Kemudian penggunaan *camera angle* sering

menggunakan *eye level*. Hal tersebut digunakan agar penonton diposisikan setara dengan pandangan pemain serta membuat penonton dan pemain sama-sama tidak mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Selain *eye level*, penggunaan *high angle* dan *low angle* juga sering dipakai menyesuaikan dengan adegan yang dibutuhkan. *High angle* digunakan untuk membuat pemain terlihat tersudut, takut, dan lemah. Sementara *low angle* digunakan ketika memperlihatkan sosok yang muncul. Hal ini dapat membuat rasa tegang dan takut yang dirasakan semakin tinggi. Kemudian *type of shot* yang digunakan pada *set-up* sering menggunakan ukuran yang luas seperti *medium shot*. Hal ini memberikan kesempatan kepada penonton agar dapat mengidentifikasi latar tempat serta situasi yang terjadi di sekitar pemain.

3. Jika pada *set-up* pergerakan yang digunakan cenderung dengan ritme lambat, pada *jumpscare* justru menggunakan ritme perpindahan gerak kamera yang cenderung cepat dan kasar. Saat *jumpscare* terjadi, pergerakan kamera bisa tiba-tiba

menjadi cepat. Hal tersebut menciptakan kontras dramatis antara ketenangan sebelumnya dan kejutan yang tiba-tiba.

Adapun saran untuk penelitian berikutnya yaitu:

1. Penelitian ini masih terbatas pada aspek sinematografi yaitu *camera movement*, *camera angle*, dan *type of shot* saja dalam membangun adegan *jumpscare*. Sehingga film *Pengabdi Setan 2: Communion* masih begitu luas untuk diteliti kembali dan jauh lebih mendalam baik dari aspek yang sama maupun faktor pendukung lainnya untuk membangun *jumpscare* seperti *audio*, *lighting*, dan *mise-en-scene*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baran, S. J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media dan Budaya (terjemahan)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hadi, I. P. (2021). *Komunikasi Massa*. Jakarta: Qiara Media.
- Mucharam, A. (2022). Membangun Komunikasi Publik Yang Efektif. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 27(1), 71–82.
- Muir, J. K. (2013). *Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers Vampires Zombies Aliens and More*. Applause Theatre & Cinema Books.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Pratiwi, D. A. (2020). *Demistifikasi Dalam Jurnal Risa Diskursus Mistisisme dalam Beberapa Konten Youtube Jurnalrisa*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta: Yogyakarta.
- Romli, K. (2017). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Supriyadi. (2019). Perancangan Animasi Stopmotion Pangeran Diponegoro Berbasis Sinematografi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 145-152.
- Sutandio, A. (2020). *Dasar-dasar kajian sinema*. Yogyakarta: Ombak.
- Tamburaka, A. (2012). *Agent Setting Media Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Zulfa, A. F. (2018). *Camera Movement, Camera Angle, dan Shot Size, dalam Membangun Jumpscare Film "The Conjuring II"*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

(1)). Namun, pelaksanaan PKPU di lapangan menghadapi tantangan serius, seperti manipulasi niat baik debitur, perbedaan kekuatan tawar kreditur, serta keterbatasan transparansi dan efisiensi sistem hukum. Tantangan ini semakin kompleks di era digital, di mana perubahan teknologi dan disrupsi digital menyebabkan model bisnis tradisional tertekan oleh inovasi berbasis platform. Era digitalisasi menuntut sistem hukum bisnis bertransformasi agar responsif terhadap perkembangan teknologi. Dalam hal ini, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) menjadi dasar hukum penting yang mengakui kekuatan dokumen elektronik dan transaksi digital dalam proses hukum. Pasal 5 UU No. 1 Tahun 2024 menyatakan bahwa “*Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah*”, sehingga pengajuan dokumen hukum, termasuk proposal restrukturisasi dan perjanjian perdamaian dalam PKPU, dapat dilakukan secara digital. Hal ini diperkuat melalui sistem e-Court dan e-Litigation yang diatur dalam PERMA No. 3 Tahun 2018 dan PERMA No. 1 Tahun 2019, yang memungkinkan proses persidangan, pengajuan permohonan, hingga bukti dan putusan dilakukan secara daring (online).

Selain itu, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui POJK No. 11/POJK.03/2020 memberikan relaksasi dan stimulus restrukturisasi kredit bagi sektor perbankan dan debitur terdampak pandemi dan digitalisasi. Ini menjadi langkah hukum non-litigatif untuk restrukturisasi di luar pengadilan. Lebih lanjut, pembaruan hukum bisnis Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan (UU PPSK) juga memberikan ruang legal untuk reformasi kelembagaan, termasuk dalam pengawasan proses merger, akuisisi, dan

restrukturisasi usaha secara terintegrasi berbasis teknologi informasi.

Upaya restrukturisasi juga tidak hanya sebatas aspek legal formal, tetapi perlu disertai transformasi manajemen internal, digitalisasi proses bisnis, serta penyesuaian terhadap ekosistem digital. Bentuk restrukturisasi dapat berupa *debt to equity swap*, penyesuaian arsitektur keuangan, relokasi sumber daya, hingga pembentukan entitas baru berbasis teknologi seperti *special purpose vehicle (SPV)*. Menurut Hartono (2021), keberhasilan restrukturisasi sangat bergantung pada niat baik, kejujuran informasi, dan keterbukaan antara debitur dan kreditur, serta pengawasan pengadilan dan lembaga keuangan yang objektif.

Dengan demikian, tantangan utama restrukturisasi di era digital adalah lemahnya integritas dalam proses hukum, keterbatasan regulasi terhadap model bisnis digital baru, serta belum meratanya penerapan sistem peradilan elektronik. Namun, melalui sinergi kebijakan seperti UU Kepailitan, UU ITE, UU PPSK, POJK, dan PERMA, serta penguatan literasi hukum digital di kalangan pelaku usaha dan aparat hukum, maka restrukturisasi dapat menjadi sarana efektif untuk menyelamatkan perusahaan dan menjaga stabilitas sistem perekonomian nasional.

## 5. KESIMPULAN

Restrukturisasi perusahaan yang mengalami *financial distress* dalam konteks hukum bisnis Indonesia merupakan langkah strategis untuk menyelamatkan keberlangsungan usaha melalui penataan ulang struktur keuangan, operasional, dan kepemilikan perusahaan. Proses ini difasilitasi oleh mekanisme hukum seperti PKPU berdasarkan UU No. 37 Tahun 2004, serta diperkuat oleh regulasi terkait teknologi digital seperti UU ITE dan POJK yang memberikan legalitas terhadap transaksi dan dokumen

elektronik dalam restrukturisasi. Seiring era digitalisasi, pelaksanaan restrukturisasi menuntut adaptasi terhadap penggunaan teknologi informasi, seperti negosiasi daring, tanda tangan elektronik, dan sistem pelaporan digital. Oleh karena itu, keberhasilan restrukturisasi tidak hanya bergantung pada kebijakan manajerial dan regulasi formal, tetapi juga pada kolaborasi lintas sektor serta kesiapan sistem hukum yang responsif, transparan, dan akomodatif terhadap dinamika bisnis digital masa kini.

Efektivitas restrukturisasi perusahaan yang mengalami *financial distress* dalam hukum bisnis Indonesia di era digital ditentukan oleh sinergi antara kerangka hukum yang responsif, pemanfaatan teknologi digital, dan integritas para pihak. Instrumen hukum seperti UU PKPU, UU ITE, dan UU PPSK telah mendukung proses restrukturisasi secara legal dan efisien. Digitalisasi melalui e-Court, tanda tangan elektronik, dan sistem pelaporan keuangan mempercepat proses hukum dan manajerial. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada komitmen dan itikad baik pelaku usaha. Dengan dukungan regulasi yang adaptif dan tata kelola yang profesional, restrukturisasi dapat menjadi solusi nyata untuk menyelamatkan perusahaan dan menjaga stabilitas ekonomi di era digital.

Restrukturisasi perusahaan dalam menghadapi *financial distress* di era digital adalah langkah strategis yang memadukan aspek hukum, manajerial, dan teknologi. Meski menghadapi tantangan seperti penyalahgunaan PKPU dan keterbatasan sistem hukum digital, Indonesia telah menyediakan regulasi yang mendukung melalui UU Kepailitan, UU ITE, UU PPSK, POJK, dan PERMA. Digitalisasi proses hukum seperti e-Court serta pengakuan dokumen elektronik mempercepat dan mempermudah restrukturisasi. Namun, efektivitasnya tetap bergantung pada integritas pelaku

usaha, kesiapan teknologi, dan penegakan hukum yang konsisten.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini. Secara khusus, ucapan terima kasih disampaikan kepada Politeknik Negeri Medan atas bantuan, bimbingan, dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan.

Penulis juga menghargai masukan dan saran dari para reviewer dan editor yang sangat membantu dalam penyempurnaan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Altman, E. I. (1968). Financial Ratios, Discriminant Analysis and the Prediction of Corporate Bankruptcy. *The Journal of Finance*, 23(4), 589–609. <https://doi.org/10.2307/2978933>.
- Brigham, E. F., & Houston, J. F. (2011). *Fundamentals of Financial Management* (13th ed.). South-Western Cengage Learning.
- Brigham, Eugene F., dan Daves, Phillip R. (2014). *Intermediate Financial Management*. Cengage Learning.
- Darmawati, D. (2021). Financial Distress dan Upaya Restrukturisasi Perusahaan di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 36(1), 45–60.
- Foster, G. (1986). *Financial Statement Analysis* (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Fuady, M. (2014). *Pengantar Hukum Bisnis*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hartono, S. R. (2021). *Restrukturisasi Perusahaan Bermasalah: Aspek Hukum dan Etika Bisnis*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Hasan, M. I. (2019). "Restrukturisasi Perusahaan sebagai Alternatif Pencegahan Kepailitan di Indonesia." *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 49(2), 302–317. <https://doi.org/10.21143/jhp.vol49.no2.2145>.
- Jackson, Thomas H. (1986). *The Logic and Limits of Bankruptcy Law*. Harvard University Press.
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. (2023). *Naskah Akademik UU Nomor 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan*. Jakarta: Kemenkeu.
- Kieso, D. E., Weygandt, J. J., & Warfield, T. D. (2019). *Intermediate Accounting* (16th ed.). Wiley.
- Kuncoro, Mudrajad. (2010). *Manajemen Strategi: Teori dan Aplikasi di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Muliawan, Dwi. (2021). "Restrukturisasi Perusahaan Dalam Perspektif Hukum Bisnis." *Jurnal Ilmu Hukum*, 18(2), 112-125.
- Peraturan Mahkamah Agung Nomor 3 Tahun 2018 tentang Administrasi Perkara Secara Elektronik di Pengadilan.
- Peraturan Otoritas Jasa Keuangan No. 11/POJK.03/2020 tentang Stimulus Perekonomian Nasional sebagai Kebijakan Countercyclical Dampak COVID-19.
- Platt, H. D., & Platt, M. B. (2002). Predicting corporate financial distress: Reflections on choice-based sample bias. *Journal of Economics and Finance*, 26(2), 184–199.
- Porter, M. E., & Heppelmann, J. E. (2015). How smart, connected products are transforming companies. *Harvard Business Review*, 93(10), 96–114.
- Salim HS. (2015). *Hukum Bisnis: Kajian Atas Pelaku dan Kegiatan Ekonomi*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Salim, H. S., & Sutrisno, B. (2020). *Hukum Kepailitan di Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sartono, R. A. (2010). *Manajemen Keuangan Teori dan Aplikasi* (4th ed.). Yogyakarta: BPFE.
- Siregar, Hendri. (2020). "Dampak Transformasi Digital terhadap Kinerja Perusahaan di Indonesia." *Jurnal Manajemen dan Bisnis Digital*, 5(1), 45–59.
- Situmorang, H. (2022). Restrukturisasi Perusahaan di Era Digital: Antara Peluang dan Tantangan Regulasi. *Jurnal Hukum dan Bisnis Indonesia*, 3(1), 55–68.
- Sjahdeini, S. R. (2002). *Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan yang Seimbang bagi Para Pihak dalam Perjanjian*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Sjahdeini, S. R. (2006). *Hukum Kepailitan: Memahami Failitas Restrukturisasi Utang* (Edisi Revisi). Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2004 tentang Kepailitan dan Penundaan Kewajiban Pembayaran Utang.
- Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas.
- Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Weston, J. F., Mitchell, M. L., & Mulherin, J. H. (2004). *Takeovers, Restructuring, and Corporate Governance* (4th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Widodo, J. (2022). "Digitalisasi Bisnis dan Tantangannya terhadap Regulasi Hukum di Indonesia." *Jurnal Ilmu Hukum dan Teknologi*, 4(1), 55–68.