

**ARTIKEL JURNAL**

**MEMBANGUN *SUSPENSE* DENGAN PENERAPAN  
*DYNAMIC SHOT* DALAM SINEMATOGRAFI  
FILM FIKSI PENDEK “ZONA MERAH”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

**Muhammad Hirzan Ibnurrsyd**

**NIM: 1610133132**

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

**MEMBANGUN *SUSPENSE* DENGAN PENERAPAN  
*DYNAMIC SHOT* DALAM SINEMATOGRAFI  
FILM FIKSI PENDEK “ZONA MERAH”**

**Muhammad Hirzan Ibnurruyid<sup>1</sup>  
Latief Rakhman Hakim, M.Sn.  
Andri Nur Patrio, M.Sn.**

Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Yogyakarta,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia  
Telp. 0274-379133, 373659  
[arts@isi.ac.id](mailto:arts@isi.ac.id)

**ABSTRAK**

Film “Zona Merah” merupakan film yang mengisahkan tentang seorang pria yang selamat dari sebuah pandemi virus yang terjadi pada abad 21 dan membuatnya bertahan seorang diri di rumahnya. Virus ini membuat manusia menjadi *zombie*. Pada suatu ketika Ia mendapati dirinya kehabisan stok makanan, hingga akhirnya seorang pria yang diduga seorang petugas penyelamat bernama Rama meminta pertolongannya. Pria tersebut menjanjikan akan membantunya. Namun, mereka harus menghadapi ancaman serangan *zombie* yang ada di dekat mereka untuk bertahan hidup.

Konsep *dynamic shot* pada sinematografi film “Zona Merah” diterapkan untuk memperkuat *suspense* pada adegan-adegan di dalam film yang mengandung konflik batin dan konflik eksternal. *Dynamic shot* merupakan tipe *shot* yang dapat bergerak dengan bebas dan mudah untuk menyesuaikan dengan keadaan. Untuk mencapai *dynamic shot* diperlukan elemen-elemen pendukung seperti pergerakan kamera, *handheld*, dan *dynamic composition*.

Kata kunci: Film, *Dynamic Shot*, Sinematografi, *Suspense*

---

<sup>1</sup> **Korespondensi Penulis:**

Telp: +62895634730955

e-mail: [ibedrgn@gmail.com](mailto:ibedrgn@gmail.com)

Alamat: Jl. Pasundan 4a, RT. 39, RW. 09, Samarinda, Kalimantan Timur

**MEMBANGUN *SUSPENSE* DENGAN PENERAPAN  
*DYNAMIC SHOT* DALAM SINEMATOGRAFI  
FILM FIKSI PENDEK “ZONA MERAH”**

**Muhammad Hirzan Ibnurruyid<sup>2</sup>  
Latief Rakhman Hakim, M.Sn.  
Andri Nur Patrio, M.Sn.**

Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Yogyakarta,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia  
Telp. 0274-379133, 373659  
[arts@isi.ac.id](mailto:arts@isi.ac.id)

**ABSTRACT**

*“Zona Merah” is a film about a man who survived a pandemic of a bizarre virus that occurred in 21 century and made him survive by himself in his house. This virus made the people who suffers from it turns into a zombie. One day, he ran out of food stock, until a man who was expected as an officer came to ask for his help. That man promised to help him with the food stock. However, they have to face the attack of zombie which itinerates around Ardi’s house, since the area has given the ‘red zone’ status by the government.*

*Dynamic shot will be applied in the film’s cinematography to build the suspense of the film’s event that contains inner conflicts as well as external conflicts. Dynamic shot is the type of shot that moves freely and easy to adapt to any situations. Dynamic shot also requires the support of cinematography elements to be achieved, such as camera movement, handheld, and dynamic composition.*

*Keywords : Film, Dynamic Shot, Cinematography, Suspense*

---

<sup>2</sup> **Korespondensi Penulis:**

Telp: +62895634730955

e-mail: [ibedrgn@gmail.com](mailto:ibedrgn@gmail.com)

Alamat: Jl. Pasundan 4a, RT. 39, RW. 09, Samarinda, Kalimantan Timur

## PENDAHULUAN

Penciptaan film “Zona Merah” diawali dari ketertarikan bermain *video game* ber-genre petualangan, aksi dan *thriller* di konsol *Playstation* yang berjudul “The Last of Us”, yang bercerita tentang seorang pria bernama Joel pada tahun 2033, sebagian besar peradaban hancur diakibatkan oleh infeksi *Cordyceps* yang mengubah orang-orang yang terinfeksi menjadi *zombie*. Joel bekerja sebagai penyelundup bersama rekannya, Tess, bertugas untuk mengawal gadis remaja bernama Ellie yang dipersiapkan untuk operasi dengan harapan menghasilkan vaksin untuk infeksi tersebut. Alur cerita dari *video game* ini lah yang menjadi inspirasi untuk membuat film “Zona Merah”.

Film *action* atau aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, *non-stop* dengan tempo cerita yang cepat. Film aksi umumnya berisi dengan aksi kejar mengejar, perkelahian, tembak menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan serta aksi-aksi fisik lainnya. *Genre* film *action* selalu menjadi salah satu *genre* yang paling diminati penonton. Karena film *genre* film ini tidak hanya sebatas adu fisik,

namun juga menyajikan konflik-konflik yang terjadi termasuk konflik batin yang dialami tokoh utama. *Genre* film ini juga dengan leluasa dapat dikombinasikan dengan *genre* film lain seperti *thriller*, *drama*, bahkan *romance*.

Film “Zona Merah” mengusung *genre action* dan *thriller*, yang menceritakan tentang sebuah wabah misterius pada tahun 2020 menyerang dunia yang mengakibatkan orang-orang yang terinfeksi berubah menjadi *zombie*. Waktu berlalu sampai pada tahun 2023, di tengah pandemi wabah misterius tersebut, seorang pria bernama Ardi yang kekurangan persediaan makanan perlu membantu seorang sukarelawan dari lukanya untuk mendapatkan informasi persediaan makanan, akan tetapi mereka harus menghadapi serangan *zombie* dengan keterbatasan masing-masing yang mereka miliki.

Pembangunan narasi di film *action* harus mempertimbangkan beberapa unsur dramatik yang menghantarkan penonton kepada situasi kondisi yang berlangsung. Salah satunya ialah keberhasilan dalam membangun ketegangan, dapat ditunjang dengan mempertimbangkan aspek sinematografi.

Sebagai penunjang aspek

sinematografi, *dynamic shot* dipilih menjadi teknik utama sinematografi di film ini. *Dynamic shot* yang berarti tipe *shot* yang bergerak bebas dan tidak statis. Konsep sinematografi ini memiliki gaya visual yang tidak kaku dan dapat dengan cepat menyesuaikan keadaan adegan dan dapat membantu membangun *suspense* dalam adegan. *Suspense* yang dibangun bukan merupakan ketegangan atas sesuatu yang menakutkan. Ketegangan yang dimaksud ialah kondisi karakter utama di mana ia mengalami konflik batin, kecemasan, dan sesuatu penantian atas apa yang akan terjadi. *Camera movement, dynamic composition, handheld, dan long take* akan digunakan sebagai elemen sinematografi pembentuk konsep *dynamic shot*. *Dynamic* yang berarti bergerak dan tidak kaku, dalam penerapannya akan menciptakan *suspense* dalam film sehingga penonton dapat merasakan ketegangan yang akan dialami oleh Ardi dalam upayanya bertahan hidup.

## **OBJEK PENCIPTAAN**

### **a. Plot / Alur**

Film “Zona Merah” akan menggunakan struktur bercerita *linear* dengan selipan *flashback* di

awal dan di beberapa *scene* yang akan menjadi *trigger* trauma karakter utama. Alur cerita akan mengikuti karakter utama yang pada suatu hari bertahan hidup di rumahnya yang sudah menjadi daerah rawan serangan *zombie*. Rama akan muncul di pertengahan film sebagai relawan yang awalnya menjanjikan informasi persediaan makanan ke Ardi, namun karena keputusasaannya, Rama harus berbohong ke Ardi karena yang Rama butuhkan hanya lah alat komunikasi. *Zombie* yang datang menyerang Ardi dan Rama akan muncul dua kali dalam film ini sebagai karakter antagonis.

### **b. Struktur Dramatik**

#### **1. Pengenalan**

Film akan dimulai dengan adegan *flashback* ketika istri Ardi, Bunga ditembak mati di depannya karena mulai mengalami gejala yang menunjukkan akan berubah menjadi *zombie*. Adegan *flashback* ini akan memberikan keterangan bagaimana ke depannya Ardi mengalami *PTSD (Post Traumatic Stress Disorder)*. Trauma ini pula yang mengakibatkan Ardi memiliki pola pikir bahwa *zombie* tidak boleh

dibunuh karena *zombie* juga sebelumnya adalah manusia bergerak yang masih memiliki keluarga dan masih memiliki akal.

Empat bulan kemudian, wilayah rumah Ardi yang sudah berubah menjadi wilayah zona merah, mengalami penyumbatan bantuan persediaan makanan selama delapan hari. Setelah tak kunjung mendapat jawaban dari pihak bantuan persediaan makanan, pada adegan selanjutnya Ardi hanya bisa pasrah dan memakan sisa persediaan makanan yang tersisa seperti jagung kaleng, dan mie instan. Setelah Ardi menyantap makanannya, Ia membaca buku yang belum diselesaikannya lalu menemukan catatan dari Bunga pada halaman terakhirnya yang berisi “Jangan capek ya hidup bareng aku”.

## 2. Konflik

Fase konflik akan dimulai ketika Rama menggedor pintu Ardi dan meminta pertolongan Ardi karena Ia terluka dan mengatakan Ia bisa membantu Ardi mendapatkan stok makanan dan membutuhkan alat komunikasi Ardi. Pada awalnya Ardi ragu untuk menolong Rama,

namun karena keputusan Ardi atas persediaan makanan pula akhirnya Ia memutuskan untuk menolong Rama.

Namun ketika Ardi menyembuhkan Rama, *zombie* datang mendobrak rumah Ardi setelah melacak keberadaan Rama dari tetesan darah dari lukanya. Ardi pun bersembunyi di balik sofa dan Rama bersembunyi di toilet sembari meringis kesakitan karena lukanya. Ardi mencoba merangkak perlahan untuk mengambil pisau di dapur, namun dihentikan oleh *zombie* yang mendekat ke arahnya. Karena panik, Ia mundur kembali dan tidak sengaja menggeser sofa hingga mengeluarkan suara decitan yang cukup keras. Ia pun berhasil mengalihkan perhatian *zombie* tersebut dengan kaleng pembasmi serangga dan mengambil pisau tersebut. Namun ketika Ia sudah siap untuk menyergap *zombie* tersebut, Ia menyadari bahwa *zombie* itu merupakan temannya yang bernama Agus. Namun Agus yang sudah berubah menjadi *zombie*, langsung menerkam Ardi. Karena panik, Ardi menyikut *zombie* itu dan mencoba mengajak bicara temannya yang

sudah berubah menjadi *zombie* dan mencoba menyadarkannya. Tetapi saat *zombie* Agus mencoba menyerang Ardi lagi, Rama keluar dari toilet dan menembak kepala *zombie* tersebut.

Setelah kejadian itu, Ardi sangat menyesal terhadap apa yang menimpa teman lamanya dan hanya mampu terdiam. Rama pun mencoba menyadarkan Ardi bahwa orang-orang yang sudah berubah menjadi *zombie* sudah bukan lah orang yang dikenal. Namun idealisme Ardi tentang *zombie* masih belum terpatahkan oleh Rama. Ardi pun membantu Rama membersihkan lukanya dan meminta maaf sudah meragukan Rama.

Setelah keadaan dirasa aman, Rama berusaha menyalakan telepon satelit Ardi dan mencoba mengontak seseorang, dan seseorang itu ternyata anak Rama. Ardi merasa curiga karena awalnya Rama menjanjikan untuk mengontak persediaan makanan. Namun, Rama menghubungi anaknya dan mengatakan bahwa Ia tidak janji bisa pulang, dan anak Rama juga memberi tahu bahwa istri

Rama juga sudah tiada. Ardi merasa terkejut dan menyesal akan hal itu.

Pada adegan ini juga Rama mengungkapkan bahwa Ia bukan petugas pemasok makanan. Ia hanyalah relawan yang ditugaskan untuk menyelamatkan orang-orang di daerah zona merah karena daerah zona merah akan di bom. Rama pun mencoba menyadarkan Ardi yang merasa putus asa bahwa orang-orang di atas sana tidak akan segan untuk mengambil tindakan yang dianggap perlu. Pada saat yang bersamaan, terdengar kegaduhan dari luar rumah Ardi dan terdengar ledakan dari arah yang jauh. Namun, Rama meringis kesakitan memegang lengan kanannya karena ternyata Ia telah digigit oleh *zombie* sebelumnya. Tiba-tiba *zombie* mendobrak lagi pintu rumah Ardi. Rama yang sudah merasa tak punya harapan hidup, mencoba mengalihkan perhatian *zombie* tersebut dengan menyerang *zombie* tersebut dan menyuruh Ardi menembak *zombie* tersebut. Namun lagi-lagi trauma Ardi membuatnya ragu untuk menarik pelatuk dari pistol tersebut. Pada akhirnya, Rama tergigit oleh *zombie* dan

menyadarkan Ardi. Saat Ardi ingin menarik pelatuk, ternyata peluru pistol tersebut sudah habis. *Zombie* itu menerkam Ardi, dan Ardi berusaha kabur keluar rumah.

### 3. Penyelesaian

Ardi telah berhasil melewati fase traumanya dengan menarik pelatuk pada pistol. Namun Ia diterkam oleh *zombie* saat Ia melarikan diri dari rumah. Ketika Ardi berusaha untuk melepaskan diri dari *zombie*, relawan datang dan menyelamatkan Ardi dengan menembak *zombie* tersebut. Ardi terkejut sekaligus merasa lega karena ternyata ada sekumpulan orang yang datang membantunya. Ardi pun naik ke truk pengungsi untuk dievakuasi dari daerah zona merah itu. Ardi menatap rumahnya dengan tatapan hampa teringat akan sosok istrinya, dan mengingat bahwa dengan sisa waktu dan tenaga yang ada, Ia harus tetap bisa hidup dan bertahan hidup.

#### c. Analisis Konflik

Konflik utama dalam film ini disebabkan oleh dunia yang diserang wabah misterius yang mengakibatkan orang-orang yang terjangkit penyakit tersebut berubah

menjadi *zombie*. Di dunia *dystopia* itu manusia hanya memiliki tujuan untuk bertahan hidup dan bagaimana caranya untuk tidak terinfeksi menjadi *zombie*, baik itu mengeluarkan keegoisan tiap individu, mengkhianati satu sama lain, maupun mengesampingkan empati dan simpati. Kejadian di dunia ini juga menyebabkan tokoh utama kehilangan orang yang dicintainya dan mengalami konflik batin yang mendalam dalam menjalani kesehariannya. Berikut uraian konflik penyebab masalah dalam naskah film “Zona Merah”.

#### a. Scene 1

Pada *scene flashback* pembuka film ini, akan langsung menunjukkan penyebab konflik batin dan trauma yang dihadapi Ardi. Ketika wabah *zombie* menyerang dunia, Bunga, istri Ardi, tergigit *zombie* dan mulai menampakkan gejala awal saat hendak berubah menjadi *zombie*. Namun, sesuai protokol pemerintah, orang-orang yang sudah berubah menjadi *zombie* atau memiliki gejala untuk berubah menjadi *zombie*, langsung dieksekusi. Ardi



pun menyaksikan istrinya mati di depan matanya.

**b. Scene 4**

Permasalahan bermula ketika Rama datang menggedor-gedor rumah Ardi meminta pertolongan karena dikejar oleh *zombie*. Ardi pun ragu karena wilayah rumahnya dalam status zona merah, akan sangat berbahaya jika dia membuka pintu rumahnya kepada orang yang tidak Ia kenal. Karena Rama terluka, *zombie* melacak keberadaan Rama dan mendobrak pintu rumah Ardi.

**c. Scene 5**

Sambil meringis kesakitan, Rama mencoba tetap tenang dan waspada saat dia bersembunyi di kamar mandi dengan persiapan sebuah pistol untuk menyerang *zombie* tersebut.

**d. Scene 6**

Ardi dengan panik bersembunyi di balik sofa karena *zombie* tersebut mengitari seisi ruangan dan menoleh-nolehkan kepalanya. Saat dia hendak menghampiri *zombie* tersebut, Ardi merasa terkejut karena *zombie* tersebut merupakan teman lamanya yang bernama Agus.

*Zombie* tersebut akhirnya

menerkam Ardi karena mendengar suaranya. Karena panik, Ardi malah mencoba mengajak berbicara Agus yang sudah menjadi *zombie* dan berusaha menyadarkannya. Akhirnya Rama keluar dari kamar mandi dan menembak *zombie* tersebut dan menyelamatkan Ardi.

**e. Scene 9**

Ardi masih merasa tertegun dan merasa bersalah atas apa yang terjadi pada Agus. Sembari Ardi membantu luka Rama, Ia pun menyadarkan Ardi tentang apa sebenarnya *zombie* itu. Namun Ardi tetap pada pendiriannya yang menganggap *zombie* itu tetap saja dulunya adalah seorang manusia.

**f. Scene 10**

Rama yang selama ini ternyata hanya membutuhkan alat komunikasi Ardi membuatnya terkejut dan panik karena ternyata pasokan makanan sudah ditiadakan dan daerah rumah Ardi hendak dilenyapkan. Rama juga mengungkapkan ke Ardi bahwa Ia sudah tergigit oleh *zombie* sebelum Ia datang meminta pertolongan Ardi.

**g. Scene 11**

Suasana menjadi semakin mencekam ketika tiba-tiba pintu rumah Ardi didobrak oleh *zombie*. Rama pun mengorbankan dirinya untuk diserang *zombie* agar Ardi bisa mengambil pistol. Namun lagi-lagi, Ardi masih merasa ragu untuk menarik pelatuk hingga akhirnya Rama tidak mampu bergerak lagi. Setelah melihat Rama tidak bergerak setelah diserang oleh *zombie*, Ardi memberanikan diri untuk mengarahkan pistol tersebut ke *zombie* namun ternyata peluru dari pistol tersebut sudah habis dan *zombie* tersebut menerkamnya.

#### **h. Scene 12 (Mid Credit Scene)**

Relawan datang dan melihat Rama yang terkujur dan memiliki tanda-tanda sebentar lagi akan berubah menjadi *zombie* dan sesuai protokol, Rama dieksekusi. Ardi pun keluar dari gudang dengan berlumur darah dengan selamat setelah berhasil membunuh *zombie*.

### **KONSEP KARYA**

Film “Zona Merah” mengangkat tema bertahan hidup. Dalam bertahan hidup, terdapat rintangan-rintangan dan kejadian yang dalam prosesnya

mengandung *suspense* jika diangkat menjadi film. “Unsur *suspense* menciptakan suatu keadaan di mana perhatian menjadi lebih tinggi dengan jalan mengunggah rasa ingin tahu kita.” (Sani, 1992:32). *Suspense* akan menumbuhkan dan memelihara keingintahuan penonton dari awal sampai akhir cerita. Sebagian besar *shot-shot* dalam film ini terdiri dari pergerakan dinamis. Pergerakan dinamis akan digunakan untuk membangun *suspense* dari film “Zona Merah”, dan *Handheld* dan *camera movement* akan berperang penting dalam menunjang terciptanya *dynamic shot*. *Dynamic shot* dalam film ini akan membangun *suspense* yang akan diantarkan ke penonton melalui konflik eksternal dan internal tokoh utama. Dalam menciptakan pergerakan kamera yang dinamis, dibutuhkan berbagai macam alat bantu, sesuai dengan bagaimana pergerakan kamera yang akan dibangun. Untuk pengambilan gambar dengan pergerakan yang dinamis akan menggunakan alat bantu seperti *slider*, *tripod*, *dolly track*, atau *camera stabilizer* untuk mendapatkan hasil gambar yang lebih halus dan lambat. Sedangkan untuk pergerakan yang sedikit kasar, dan membutuhkan *long*

take, akan menggunakan teknik *Handheld* yang dibantu menggunakan *camera shoulder rig*, dan menggunakan *body mounting camera*.

## 1. *Dynamic Shot*

### a. Pengenalan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan saat *scene flashback*, ketika Ardi menyaksikan istrinya ditembak mati oleh petugas karena istrinya telah berubah menjadi *zombie*, pergerakan kamera dengan karakter kasar akan digunakan guna meningkatkan intensitas *suspense* di dalam *scene*, seolah-olah merepresentasikan awal mula konflik batin yang dialami oleh Ardi. *Shot* pembuka dari film ini ialah *Extreme Close Up* dengan pergerakan *Track Out* yang sebelumnya menyorot mata Ardi, yang merepresentasikan kejadian naas yang disaksikan di depan matanya.

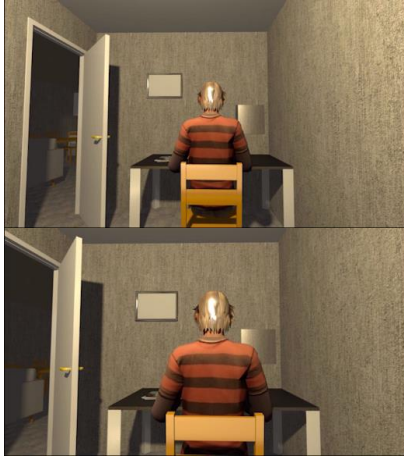


Gambar 1. Rough Storyboard penerapan pergerakan kamera *Track In*.



Gambar 2. Rough Storyboard penerapan pergerakan kamera *Handheld*.

Setelah *scene flashback*, Ardi yang hidup sendiri di rumahnya di tengah pandemi wabah *zombie* yang sudah menyerang dunianya sejak 3 tahun silam. *Dynamic shot* pada tahap ini akan memvisualisasi keseharian tokoh utama yang kehabisan pasokan makanan. Dalam tahap ini pergerakan kamera yang halus akan mengenalkan karakter ke penonton, tentang apa yang Ardi lakukan untuk bertahan hidup, latar belakang Ardi, dan kondisi Ardi di tengah wabah *zombie* dengan menggunakan *follow shot* yang menggunakan *camera stabilizer*, *track in*, *pan*, dan *tilt*.



Gambar 3. Rough Storyboard penerapan pergerakan kamera *Track In*.

Namun ketika transisi ke pengenalan karakter Rama, yang datang meminta pertolongan Ardi dan mengetuk pintu rumahnya, pergerakan kamera dengan karakter *shaky* yang menggunakan *Handheld* akan diterapkan untuk membangun *suspense* ke penonton bahwa bahaya sedang mengancam Ardi karena kedatangan Rama yang terlihat putus asa meminta pertolongan saat dibuntuti oleh *zombie*.

## b. Konflik

Pada tahap ini, konflik yang terjadi adalah kehadiran *zombie* yang sejak awal telah mengikuti Rama ke rumah Ardi.

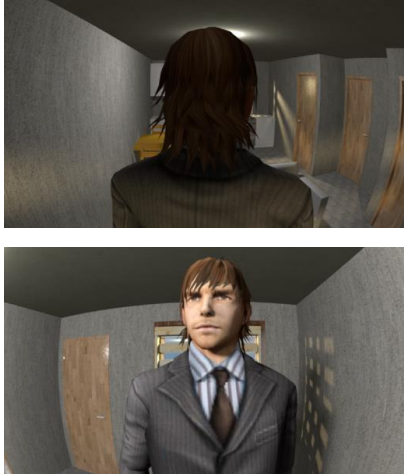
Pergerakan kamera dengan karakter *shaky* akan digunakan ketika Ardi dan Rama diserang oleh *zombie*. *Handheld* yang juga

didukung oleh *long take* akan digunakan untuk membangun *suspense* dalam konflik.



Gambar 4. Rough Storyboard penerapan *long take* dengan pergerakan kamera *Handheld*.

Ketegangan akan dibangun ketika Ardi dan Rama sedang bersembunyi dari *zombie*. Ketika *zombie* mengitari seisi ruangan, *camera body mount* akan disematkan ke tubuh pemeran *zombie* dengan *low angle* guna menciptakan kekuatan karakter yang sedang menghantui *scene* tersebut.



Gambar 5. Rough Storyboard penerapan *camera body mount rig*.

Saat Ardi sedang merangkak menuju arah pisau berada, kamera dengan karakter pergerakan *smooth* akan *track-out* mengikuti Ardi dari depan sebelum ia terhalangi oleh *zombie*, guna menciptakan ketegangan dalam keadaan yang mencekam. Namun, ketika ia mundur hingga menimbulkan suara decitan di sofa yang lumayan keras, *handheld* akan digunakan untuk mewakili kepanikan yang dialami Ardi.

Saat *zombie* menghampiri Ardi, kamera akan kembali disematkan di badan pemeran *zombie* guna menambah ketegangan dibantu dengan kecepatan pergerakan *zombie*. *Medium Shot Handheld* digunakan saat *shot* kembali ke Ardi dan menggunakan *fast panning*

ketika Ardi melempar kaleng pembasmi serangga untuk mengalihkan perhatian *zombie*.

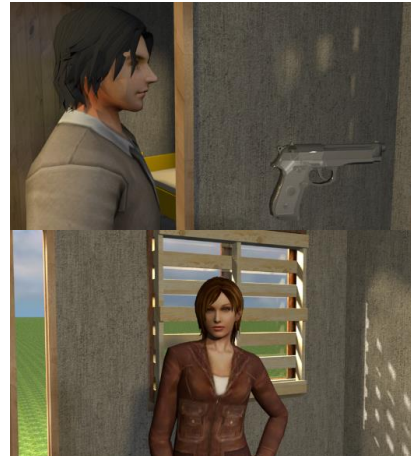
*Handheld* yang memiliki karakteristik dinamis juga akan diterapkan di adegan *flashback* ketika Ardi teringat akan trauma menyaksikan istrinya yang berubah menjadi *zombie*, dibunuh oleh petugas yang menyelamatkan Ardi.

Untuk mendukung adegan di saat Rama memberi tahu Ardi bahwa pasokan makanan sudah diputus, *Handheld* yang terfokus ke ekspresi Ardi akan digunakan untuk memberi kesan rasa hilangnya harapan Ardi atas pasokan makanan yang telah diputus. Saat Rama menjelaskan bahwa pasokan makanan telah diputus, penempatan karakter akan diletakkan pada salah satu sisi *frame* dengan menggunakan pergerakan yang *shaky* dengan tujuan memberi kesan bahwa tidak hanya Ardi yang kehilangan harapan ke depannya, dan *Handheld* yang digunakan pada mayoritas *sequence* konflik, juga akan merepresentasikan situasi bahaya yang dialami Ardi dan Rama. Di tengah percakapan Ardi dan Rama, *Subjective shot* yang

didukung *camera body mount* akan digunakan saat *zombie* melacak keberadaan Rama melalui darah yang Rama teteskan.

### c. Penyelesaian

Dalam tahap ini, pergerakan kamera yang halus dan penggunaan *slow motion* akan digunakan yang bertujuan untuk mendukung *suspense* yang seolah-olah mengajak penonton ikut merasakan ketegangan proses di saat Ardi berusaha melawan konflik batinnya dengan menarik pelatuk dari pistol walaupun pistol tersebut tidak memiliki peluru, namun Ia merasa sudah bisa melawan *zombie* itu. Namun saat *zombie* menyerangnya lagi ketika pistolnya kehabisan peluru, *handheld* akan kembali digunakan namun akan dipotong oleh *credit scene*, guna menimbulkan pertanyaan terhadap penonton.



Gambar 6. Rough Storyboard penerapan kamera *handheld*.

Setelah *credit scene*, terdapat adegan di mana ada dua relawan datang untuk menyelamatkan Ardi dan Rama. *Handheld* akan digunakan saat Ardi keluar dari gudang setelah membunuh *zombie* yang menyerangnya. Lalu *track in* akan digunakan untuk menyorot determinasi Ardi bahwa dia sudah menjadi pribadi yang berbeda.

## PEMBAHASAN

Sinematografi film “Zona Merah” menggunakan *Dynamic shot* sebagai konsep utama untuk membangun *suspense*. *Suspense* yang dibangun dengan *dynamic shot* berasal dari konflik batin dan konflik eksternal yang dialami tokoh utama. Dalam penerapannya, *dynamic shot* didukung oleh unsur-unsur lain yang mendukung konsep *dynamic shot* tersebut dalam memvisualisasikan

suspense yang dialami tokoh utama seperti pergerakan kamera, *handheld*, *long take*, komposisi dinamis, *shot size*, dan pencahayaan.

Berikut pembahasan *dynamic shot* untuk membangun *suspense* dalam karya *animated storyboard* film “Zona Merah”:

#### 1. Scene 01

Film dibuka dengan adegan *flashback* di mana Ardi menyaksikan istrinya, Bunga, dieksekusi di depan matanya saat Bunga terkontaminasi virus yang menyebabkan dirinya menjadi *zombie*. Adegan ini merupakan titik awal Ardi mengalami trauma dan pola pikir “*zombie* adalah korban dan di dasar hati mereka, *zombie* juga masih seorang manusia”.

“Pergerakan kamera dapat digunakan untuk meningkatkan intensitas adegan dan menambah lapisan makna di luar *shot* itu sendiri.” (Brown 2016: 302)



Gambar 7. Pergerakan kamera *track out* (a)



Gambar 8. Pergerakan kamera *track out* (b)



Gambar 9. Visualisasi kamera *handheld* (c)

Teori dari Blain Brown mewakili hampir seluruh konsep sinematografi dalam film “Zona Merah” ini. Adegan dibuka dengan menggunakan *shot close up* dengan pergerakan kamera *track out* menjadi *medium close up* (a,b). Kemudian dilanjutkan dengan *shot still* yang didukung pergerakan *handheld* (c) yang ditujukan untuk menambah intensitas ketegangan dari situasi mencekam, dan kebahagiaan Ardi yang perlahan-lahan meninggalkannya di depan matanya.

#### 2. Scene 02

*Scene 2* memiliki latar waktu 2 tahun setelah kejadian di *scene 1*. Di *scene* ini diceritakan setelah kepergian Bunga 2 tahun lalu, Ardi

menjalani kehidupannya sehari-hari sendiri di tengah wabah virus *zombie*, dan pasokan makanan yang seharusnya telah Ia terima, terhambat beberapa hari. Ia pun mencoba menelepon petugas makanan, namun mendapatkan hasil yang nihil.



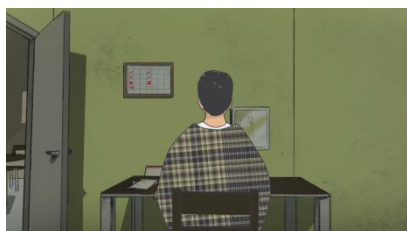
Gambar 10. Pergerakan kamera dinamis (a)



Gambar 11. Pergerakan kamera dinamis (b)



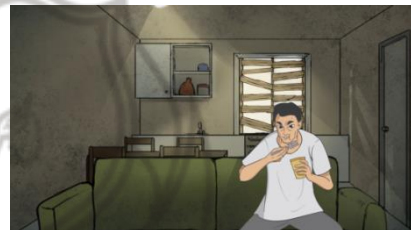
Gambar 12. Pergerakan kamera *track in* (c)



Gambar 13. Pergerakan kamera *track in* (d)

Adegan dibuka dengan *shot* yang menggunakan pergerakan kamera dinamis yang memberikan informasi tentang meja kerja Ardi dan kalender pengiriman pasokan makanannya (a,b). *Shot* selanjutnya menggunakan *slow track-in* dari *full shot* menjadi *medium shot* yang ditujukan untuk memperkenalkan karakter dan kesendiriannya (c,d).

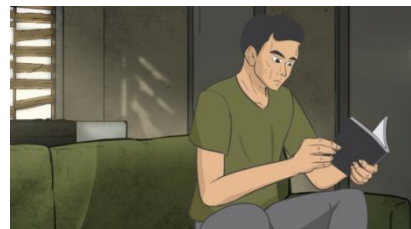
### 3. Scene 03



Gambar 14. Visualisasi komposisi dinamis (a)



Gambar 15. Visualisasi komposisi dinamis (b)



Gambar 16. Visualisasi komposisi dinamis (c)

Ardi menjalani hari-harinya seperti biasa sambil menunggu



kepastian pengiriman stok makanan. Dalam adegan ini *Dynamic composition* dan *handheld* akan digabungkan untuk membangun fokus oleh penonton dan komposisi dengan *nose room* yang sempit digunakan untuk merepresentasikan kehampaan Ardi. Penggunaan komposisi dinamis juga disebutkan Joseph V. Mascelli di dalam bukunya.

“Komposisi dinamis adalah yang paling efektif ketika penonton ditekankan untuk berkonsentrasi terlebih dahulu pada adegan yang cukup lama untuk satu atau dua detik.” (Mascelli 1965: 237)

Keuntungan menggunakan *handheld* juga disebutkan oleh Roy Thompson dan Christopher Bowen dalam bukunya, bahwa *handheld* dapat memberikan energi pada suatu *shot*.

#### 4. Scene 04

Dalam adegan ini, Rama datang meminta pertolongan Ardi karena terluka setelah diserang oleh *zombie*. Kedatangan Rama direpresentasikan oleh penggunaan *handheld*, yang mewakili bahwa

situasi bahaya akan mengancam Ardi. Adegan ini juga merupakan kemunculan *zombie* untuk pertama kalinya setelah mengikuti Rama yang terpisah oleh regunya.



Gambar 17. Adegan *long take* dipadukan dengan *handheld* (a)



Gambar 18. Adegan *long take* dipadukan dengan *handheld* (b)



Gambar 19. Adegan *long take* dipadukan dengan *handheld* (c)



Gambar 20. Adegan *long take* dipadukan dengan *handheld* (d)

Pergerakan kamera *handheld* yang dibantu oleh *long take* akan diterapkan dalam scene ini demi

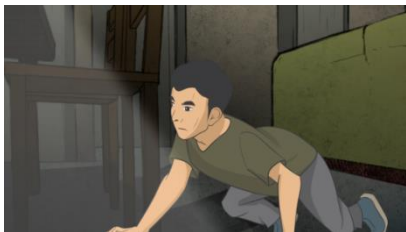
membangun intensitas *suspense* saat Ardi dan Rama mengalami kepanikan dikarenakan kedatangan *zombie*.

“Motif penggunaan teknik ini bisa sebagai gaya seorang sineas dan motif estetik, umumnya *long take* digunakan untuk menekankan proses pada sebuah adegan bahwa sebuah momen besar / penting akan terjadi.” (Pratista 2017: 163)

*Handheld* juga dipilih untuk *shot longtake* ini karena memiliki karakter pergerakan yang lebih dinamis dan bisa secara bebas bergerak dibanding *shot* statis yang menerapkan *handheld*.

#### 5. Scene 06

Pada adegan ini, *zombie* mendobrak masuk ke rumah Ardi dan mulai mencoba menyerang Ardi. *Shot still* di adegan ini akan didukung dengan *Handheld* untuk meningkatkan intensitas ketegangan yang dirasakan Ardi.



Gambar 21. Pergerakan kamera *follow* (a)



Gambar 22. Visualisasi kamera *handheld* (b)



Gambar 23. Pergerakan kamera *follow* (c)

Pada adegan (1), kamera akan perlahan mengikuti Ardi yang mencoba untuk mengambil pisau untuk pertahanan diri, namun karena panik, Ia tidak sengaja membunyikan sofa di belakangnya.



Gambar 24. Pergerakan kamera *pedestal down* (d)



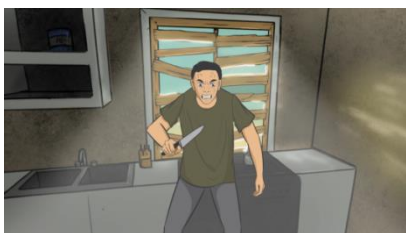
Gambar 25. Pergerakan kamera *pedestal down* (e)

Seketika *zombie* menoleh, untungnya Ardi sempat

bersembunyi di sofa arah sebaliknya (2), dalam adegan ini, kamera *pedestal down* akan digunakan untuk memberi tahu penonton bahwa Ardi dengan beruntungnya selamat dari deteksi *zombie*. Pergerakan kamera sebagai media informasi baru, juga disebutkan oleh Blain Brown dalam bukunya.

“Pergerakan kamera sendiri memiliki tujuan cerita yang lebih spesifik. Sebagai contoh, sebuah pergerakan memungkinkan untuk mengungkap informasi baru atau pemandangan baru pada suatu adegan.” (Brown 2016: 302)

Setelah *zombie* terdistraksi ke arah yang berlawanan, Ardi akhirnya bisa mengambil pisau untuk pertahanan diri, kamera akan *track out* sebagai representasi karakter yang mulai berani melawan ketakutannya. Namun, saat *zombie* menoleh ke arah Ardi, Ardi sadar bahwa *zombie* itu adalah sahabatnya, Agus.



Gambar 26. Pergerakan kamera *track out* (a)

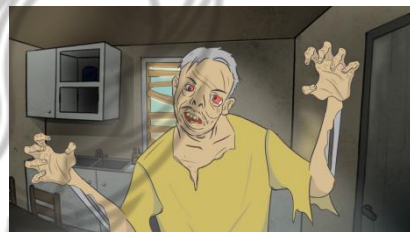


Gambar 27. Visualisasi kamera *handheld* (b)



Gambar 28. Visualisasi kamera *handheld* (c)

Walaupun Ardi mencoba menyadarkan Agus, Agus sudah tidak bisa mengenal siapa pun karena telah menjadi *zombie*, dan akhirnya menyerang Ardi (3,4).



Gambar 29. Visualisasi *body-mount camera rig* (d)



Gambar 30. Visualisasi *body-mount camera rig* (e)

Pergerakan kamera pada adegan ini akan menggunakan *body-mount camera rig* yang disematkan ke tubuh *zombie* agar menciptakan

kesan seakan penonton dikejar oleh *zombie* (5).

#### 6. Scene 11



Gambar 31. Visualisasi komposisi dinamis (a)



Gambar 32. Visualisasi komposisi dinamis (b)

Setelah Rama mengaku bahwa dia bukan petugas makanan dan hanya butuh alat komunikasi di rumah Ardi dan ternyata daerah rumah Ardi akan dibom karena daerah rumahnya masuk dalam status zona merah pandemi virus *zombie*, Ardi merasa semakin putus asa. *Dynamic composition* digunakan pada adegan ini untuk memfokuskan intensitas adegan pada kedua karakter (1).

“Komposisi dinamis adalah yang paling efektif ketika penonton ditekankan untuk berkonsentrasi terlebih dahulu pada adegan yang

cukup lama untuk satu atau dua detik.” (Mascelli 1965: 237)

“Penggunaan kamera yang dipegang dengan tangan untuk memperoleh efek dramatik yang khusus adalah sesuatu yang masih berkaitan dengan konsep sudut pandang sinematik. Dalam hal ini, gerakan kamera yang terantuk-antuk tidak teratur mempertinggi kesan realitas yang diperoleh dari sudut pandang subyektif dari seseorang yang berada dalam keadaan bergerak.” (Sani 1992: 123)

Seperti yang diungkapkan Asrul Sani dalam bukunya, *handheld* digunakan untuk memperoleh efek dramatik dalam sudut pandang sinematik. *Handheld* akan kembali digunakan pada *shot* adegan perdebatan mereka untuk menambah suasana panik yang dialami Ardi dan situasi mencekam yang Rama dan Ardi alami.



Gambar 33. Visualisasi *body-mount camera rig* (c)



Gambar 34. Visualisasi *body-mount camera rig* (d)

Karena perdebatan mereka, *zombie* yang sensitif dengan suara mendengarnya dan berlari ke arah rumah Ardi (2). Seperti yang disebutkan oleh Bordwell dalam bukunya yang berjudul *Film Art an Introduction*, “*Sometimes the camera thought in positioning and movement invite us to see event through the eyes of character*”. “Terkadang melalui posisi dan pergerakan kamera, dapat mengundang kita untuk melihat kejadian melalui mata dari tokoh dalam film”. Dalam adegan ini, kamera akan menggunakan *body-mount rig camera* yang akan disematkan ke badan aktor *zombie* untuk memberikan pengalaman visual seakan penonton menjadi *zombie*, dan meningkatkan *suspense* di mana adegan tersebut menggambarkan penonton tahu apa yang akan terjadi, sedangkan aktornya tidak.

## 7. Scene 12

Rama yang sejak awal sudah terkena virus *zombie*, akhirnya memutuskan mengorbankan dirinya untuk menyerang *zombie*. Namun, karena trauma masa lalu yang dialami Ardi, Ia masih bimbang untuk menarik pelatuk.



Gambar 35. Visualisasi kamera *handheld* (a)



Gambar 36. Visualisasi kamera *handheld* (b)



Gambar 37. Visualisasi kamera *handheld* (c)



Gambar 38. Visualisasi kamera *handheld* (d)

*Handheld* akan digunakan untuk membangun ketegangan dalam *scene* dan mewakili konflik batin yang dialami oleh Ardi (1, 2). Saat *zombie* bangun setelah menyerang Rama, Ardi akhirnya memberanikan diri untuk menarik pelatuk. Tetapi, pistol yang digunakan oleh Ardi tidak memiliki peluru. *Slow Push-In* akan digunakan saat kamera mengarah ke *zombie*, dengan maksud merepresentasikan sesuatu kejadian naas yang akan dialami oleh Ardi.

#### 8. *Scene* 13

Setelah beberapa lama, akhirnya relawan yang merupakan kelompok dari Rama datang mendobrak rumah Ardi untuk mengecek. Namun, mereka hanya menemukan Rama yang sudah tergeletak di lantai karena terinfeksi virus *zombie* dan memutuskan untuk mengeksekusinya sesuai protokol (1).



Gambar 39. Visualisasi kamera *handheld* (a)



Gambar 40. Visualisasi komposisi dinamis (b)

*Handheld* akan digunakan sebagai representasi keadaan yang di mana walaupun bantuan telah datang, bahaya masih mengancam di luar sana. Ardi yang berhasil melawan traumanya, membunuh *zombie* yang menyerangnya dan membawanya ke gudang (2). Saat keluar dari gudang, kamera akan mengarah ke Ardi dan menggunakan pergerakan kamera *Push-In* sebagai visualisasi bahwa Ardi sudah berhasil melawan traumanya dan telah menjadi pribadi yang baru.

### KESIMPULAN

Pada saat karya ilmiah ini ditulis, Indonesia dan seluruh dunia sedang dilanda pandemi virus COVID-19, walaupun sudah secara berkala memulih semenjak program vaksinasi. Dikarenakan pandemi yang mengakibatkan mobilitas menjadi terhambat, dan film merupakan hasil kerja sama kolaborasi, akhirnya setelah

melalui banyak pertimbangan dan persetujuan oleh beberapa pihak, perwujudan karya “Zona Merah” dilaksanakan dalam wujud *animated storyboard*. Proses perwujudan karya *animated storyboard* “Zona Merah” dilakukan secara daring antar kru produksi yang berada di kampung halaman masing-masing, sutradara dan sinematografer berada di Yogyakarta, ilustrator dan animator berada di Banjarmasin, Yogyakarta, dan Semarang.

Unsur dramatik merupakan sebuah aspek penting dalam membangun dramatisasi adegan dalam film. Salah satu unsur dramatik yang berfungsi untuk menguatkan dramatisasi cerita pada karya *animated storyboard* “Zona Merah” ialah *suspense*, yang dikuatkan oleh *Dynamic shot*. Dalam film dengan genre drama *action thriller*, penting untuk menonjolkan *suspense* untuk memberi pengalaman ketegangan lebih kepada penonton. Konsep sinematografi *dynamic shot* dipilih karena gaya visual yang bergerak bebas dan menarik untuk dikonsept sebagai penekanan situasi ketegangan yang dialami tokoh utama. *Dynamic shot* berhasil dicapai dengan memanfaatkan pergerakan kamera, *handheld*, dan

*dynamic composition*. Melalui konsep proses penciptaan karya *animated storyboard*, didapat kesimpulan bahwa:

1. *Suspense* dapat dibangun melalui *dynamic shot* yang didukung oleh *handheld*, pergerakan kamera, *dynamic composition* dan memanfaatkan unsur-unsur sinematografi lainnya seperti *type of shot*, *angle*, dan *long take*.
2. Setiap pergerakan kamera memiliki motivasi dan efek psikologis tersendiri. Sebagai contoh, pergerakan kamera *push-in* memiliki motivasi untuk menekankan intensitas dari suatu momen di dalam adegan, dan *push-in* merupakan pilihan efektif untuk merepresentasikan sebuah konflik batin.
3. *Handheld* dapat dengan leluasa merepresentasikan perubahan keadaan dan situasi menegangkan yang akan atau sedang dialami oleh karakter di dalam adegan.
4. *Subjective shot* dengan menggunakan *body mount camera rig* dapat memberikan pengalaman visual lebih terhadap penonton seolah-olah penonton merasakan langsung kejadian di dalam adegan melalui mata karakter utama.

## SARAN

Perwujudan karya *animated storyboard* “Zona Merah” merupakan proses kolaboratif antar tim yang melibatkan sutradara, sinematografer, tim ilustrator, dan tim animator, dan proses kerja dilakukan secara bertahap. Tim ilustrator akan bekerja terlebih dahulu untuk membuat aset ilustrasi karakter, dan ilustrasi *background*. Tim animator akan mengerjakan *shot* di dalam adegan secara bertahap setelah beberapa aset telah melalui proses *coloring*. Proses pembuatan aset ilustrasi dan *animating* merupakan proses yang memakan waktu yang cukup lama. Perencanaan, komunikasi, dan manajemen waktu merupakan pertimbangan yang harus menjadi pertimbangan dan perlu dibahas oleh semua kru.

Saat memilih *dynamic shot* sebagai pembangun *suspense*, usahakan hal tersebut menjadi bahan diskusi dan pemikiran karena *suspense* merupakan salah satu unsur dramatik yang akan berpengaruh terhadap alur dan naskah. Usahakan untuk riset dahulu tentang psikologi pergerakan kamera, karena ada beberapa pergerakan kamera yang memiliki motivasi berbeda-beda. Karena sebuah pergerakan kamera dapat

merepresentasikan emosi karakter utama, merepresentasikan sudut pandang karakter utama, pergerakan kamera bisa memberi pengalaman lebih terhadap penonton. Oleh karena itu, penelitian dan produksi yang menggunakan *dynamic shot* selanjutnya diharapkan dapat memaksimalkan komunikasi sesama kru, dan menjabarkan gagasan konsep sinematografi dalam kebutuhan unsur dramatik yang memberi dampak mendalam terhadap penonton.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blain, Brown. 2016. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*. U.S.A.: Routledge
- Boogs. Joseph M. 1992 . *Cara Menilai Sebuah Film* (terj. Asrul Sani. Judul asli : *The Art of Watching Film*). Jakarta: Yayasan Citra
- Gibbs, John. 2002. *Mise-en-scene - Film Style and Interpretation*. London: Wallflower
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo
- Mascelli, Joseph V., 1965. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. U.S.A.: Silman-James Press
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. \_\_\_\_\_, 2017. *Memahami Film edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press
- Schmidt, Victoria Lynn. 2005.



*Story Structure Architect: a writer's guide to building dramatic situations & compelling characters.* Canada: Writer's Digest Books

Subroto, Darwanto Sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi.* Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Suwarsono, A.A. 2010. *Pengantar Film.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Thompson, Roy, dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Shot.* Burlington: Focal Press

Widagdo, M. Bayu, dan Winastwan Gora. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah!.* Yogyakarta: Penerbit Andi

#### **DAFTAR RUJUKAN WEBSITE**

<http://www.khanacademy.org> diakses pada 03-09-2021 pukul 09:42

