

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

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



Diajukan oleh:

**Muhammad Hirzan Ibnurruyid**

NIM: 1610133132

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

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

diajukan oleh **Muhammad Hirzan Ibnurruyid**, NIM 1610133132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Oktober 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIDN 0014057902

Pembimbing II/Anggota Penguji



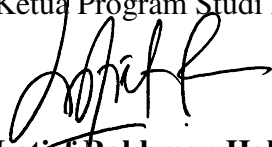
**Andri Nur Patrio, M.Sn.**  
NIDN 0029057506

Cognate/Penguji Ahli



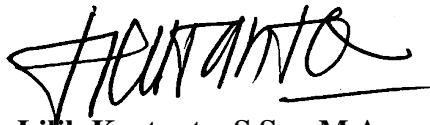
**Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.**  
NIDN 0012095811

Ketua Program Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001


Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A**  
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Arwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Hirzan Ibnurruyid

NIM : 1610133132

Judul Skripsi : MEMBANGUN *SUSPENSE* DENGAN PENERAPAN  
*DYNAMIC SHOT* DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI  
PENDEK "ZONA MERAH"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 19 Oktober 2021  
Yang Menyatakan,



Muhammad Hirzan Ibnurruyid  
1610133132

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Hirzan Ibnurruyid  
NIM : 1610133132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul MEMBANGUN *SUSPENSE* DENGAN PENERAPAN *DYNAMIC SHOT* DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI PENDEK “ZONA MERAH” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 19 Oktober 2021  
Yang Menyatakan,



Muhammad Hirzan Ibnurruyid  
1610133132



## KATA PENGANTAR

Sujud syukur kepada Allah SWT, atas berkat karunia dan kasihnya, sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat disusun dengan baik dan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir karya seni yang memiliki judul Membangun *Suspense* Dengan Penerapan *Dynamic Shot* Dalam Sinematografi Film Fiksi Pendek “Zona Merah” tentunya dapat terwujud berkat bantuan, kontribusi, serta dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
3. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi.
4. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Prodi Film dan Televisi sekaligus menjadi Dosen Pembimbing I, atas segala bantuan, bimbingan, inspirasi, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Andri Nur Patrio, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bimbingan serta arahannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Ibu Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku sekretaris Jurusan Film dan Televisi.
7. Ibu Dyah Arum Setyowati, M. Sn. selaku Dosen Wali atas bimbingan dan dorongan semangatnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh Dosen Fakultas Seni Media Rekam dan staff atas semua ajaran ilmu pengetahuan seni rupa yang sangat berguna bagi penciptaan karya Tugas Akhir.
9. Kedua orang tua : H. Yasser Wahyudi dan Hj. Siti Sundari, atas kasih sayang, didikan, materi, dan dorongan semangatnya yang tak terhingga.

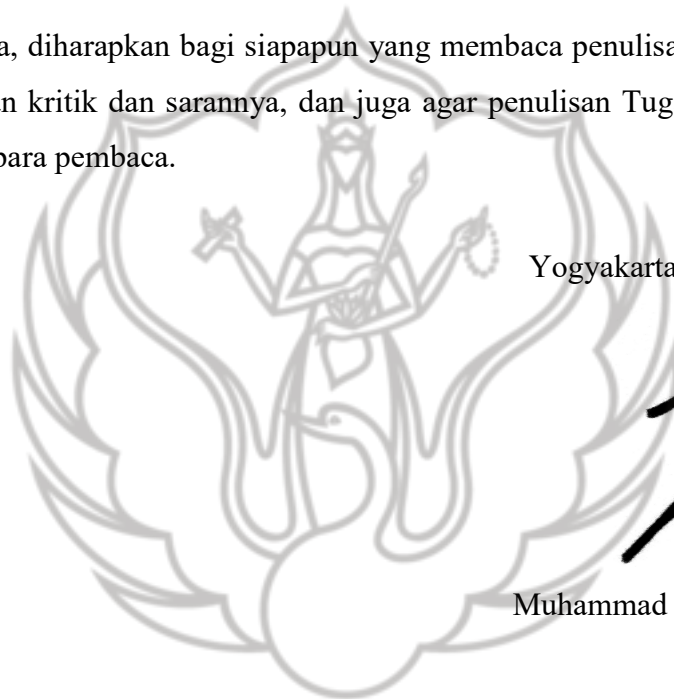
10. Kakek dan Nenek : Alm, Drs. H. A. Waris Husain dan Nardhawati Waris atas kasih sayang dan segala dukungan selama ini.
11. Akmala Fakhri Ramadhan.
12. Mayangsari Putri atas dukungannya.
13. Seluruh Tim Produksi yang telah berkontribusi demi terciptanya karya Tugas Akhir ini.
14. Teman-teman Film dan Televisi angkatan 2016.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, diharapkan bagi siapapun yang membaca penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan kritik dan sarannya, dan juga agar penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 15 Oktober 2021



Muhammad Hirzan Ibnurrsyid



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan .....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Tinjauan Karya .....	4
 <b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan	
1. <i>Story Design</i> .....	11
2. Sinopsis.....	12
3. Tiga Dimensi Tokoh .....	15
B. Analisis Objek Penciptaan	
1. Plot / Alur dan Struktur Dramatik .....	19
2. Analisa Konflik.....	22
 <b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
1. Film.....	25

2. Sinematografi .....	25
a. <i>Dynamic Shot</i> .....	26
1. <i>Camera Movement</i> .....	27
2. <i>Handheld</i> .....	28
b. <i>Type of Shot</i> .....	30
c. <i>Camera Angle</i> .....	34
3. Komposisi Dinamis .....	36
4. <i>Long Take</i> .....	37
5. <i>Suspense</i> .....	38
6. <i>Lighting</i> .....	39
7. <i>Mise-en Scene</i> .....	40
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Penciptaan	
1. Sinematografi.....	42
2. <i>Dynamic Shot</i> .....	42
3. <i>Mise-en Scene</i> .....	49
4. <i>Shot List</i> .....	53
5. Teknis Kamera .....	53
6. Teknis Cahaya .....	58
B. Desain Program .....	58
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
1. Tahapan Perwujudan Karya.....	63
2. Pembahasan Karya.....	73
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
1. Kesimpulan.....	89
2. Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	92
<b>LAMPIRAN</b> .....	94



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film “The Hurt Locker” .....	4
Gambar 1.2 Potongan Film “The Hurt Locker” .....	5
Gambar 1.3 Poster Film “Children of Men” .....	6
Gambar 1.4 Potongan Film “Children of Men” .....	7
Gambar 1.5 Poster Film “The Night Comes for Us” .....	8
Gambar 1.6 Potongan Film “The Night Comes for Us” .....	9
Gambar 2.1 Referensi pemeran Ardi .....	15
Gambar 2.2 Referensi pemeran Rama .....	16
Gambar 2.3 Referensi pemeran Bunga .....	16
Gambar 2.4 Referensi pemeran <i>Zombie</i> Agus .....	17
Gambar 2.5 Referensi pemeran <i>Zombie</i> Perempuan .....	18
Gambar 3.1 Potongan Film “The Avengers: Endgame” .....	31
Gambar 3.2 Potongan Film “I Care A Lot” .....	31
Gambar 3.3 Potongan Film “Spider-Man: Far From Home” .....	32
Gambar 3.4 Potongan Film “The Avengers: Endgame” .....	32
Gambar 3.5 Potongan Film “The Avengers: Endgame” .....	33
Gambar 3.6 Potongan Film “The Avengers: Endgame” .....	33
Gambar 3.7 Potongan Film “The Avengers: Endgame” .....	34
Gambar 3.8 Potongan Film “I Care A Lot” .....	34
Gambar 3.9 Potongan Film “The Avengers” .....	35
Gambar 3.10 Potongan Film “Rogue One” .....	35
Gambar 3.11 Potongan Film “Thor” .....	36
Gambar 3.12 Potongan Film “Parasite” .....	37
Gambar 3.13 Potongan Film “The Birds” .....	39
Gambar 4.1 Potongan naskah film “Zona Merah” <i>Scene</i> 1.....	43
Gambar 4.2 <i>Rough Storyboard</i> penerapan pergerakan kamera <i>Track Out</i> dan <i>Handheld</i> .....	43
Gambar 4.3 <i>Rough Storyboard</i> penerapan pergerakan kamera <i>Track In</i> .....	43

Gambar 4.4 Potongan naskah film “Zona Merah” <i>Scene 3</i> .....	44
Gambar 4.5 <i>Rough Storyboard</i> penerapan pergerakan kamera <i>Handheld</i> .....	44
Gambar 4.6 Potongan naskah film “Zona Merah” <i>Scene 4</i> .....	45
Gambar 4.7 <i>Rough Storyboard</i> penerapan pergerakan kamera <i>Handheld</i> dan <i>Long Take</i> .....	45
Gambar 4.8 Potongan naskah film “Zona Merah” <i>Scene 6</i> .....	46
Gambar 4.9 <i>Rough Storyboard</i> penerapan pergerakan kamera <i>Follow</i> dan <i>Handheld</i> .....	46
Gambar 4.10 <i>Rough Storyboard</i> penerapan pergerakan kamera <i>Camera Body Mount</i> .....	47
Gambar 4.11 Potongan naskah film “Zona Merah” <i>Scene 11</i> .....	48
Gambar 4.12 <i>Rough Storyboard</i> penerapan pergerakan kamera <i>Handheld</i> .....	49
Gambar 4.13 Referensi rumah Ardi .....	50
Gambar 4.14 Referensi kamar Ardi .....	51
Gambar 4.15 Referensi ruang tengah rumah Ardi .....	51
Gambar 4.16 Referensi gudang rumah Ardi .....	52
Gambar 4.17 Referensi kamar mandi rumah Ardi .....	53
Gambar 4.18 Sony a7s Mark II .....	54
Gambar 4.19 Samyang Cinelens Kit.....	55
Gambar 4.20 Sony a7s Mark II Shoulder Rig.....	55
Gambar 4.21 Libec Tripod.....	56
Gambar 4.22 Zhiyun Crane 2.....	56
Gambar 4.23 Dolly Track .....	57
Gambar 4.24 Camera Body Mount Rig .....	57
Gambar 4.25 Grafik Temperatur Warna .....	58
Gambar 5.1 <i>Screenshot 3D Photoboard</i> “Zona Merah” .....	64
Gambar 5.2 <i>Screenshot Floorplan</i> “Zona Merah” .....	64
Gambar 5.3 Proses perekrutan kru animator dan ilustrator.....	65
Gambar 5.4 <i>Pre-Production Meeting (PPM)</i> yang dilaksanakan melalui aplikasi <i>conference call</i> .....	66

Gambar 5.5 Proses pembuatan aset ilustrasi <i>background</i> oleh ilustrator.....	67
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> proses pembuatan aset ilustrasi <i>background</i> dengan <i>software</i> “Adobe Photoshop” .....	67
Gambar 5.7 Proses pembuatan aset ilustrasi karakter oleh ilustrator.....	68
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> proses pembuatan aset ilustrasi karakter oleh ilustrator menggunakan <i>software</i> “Paintool Sai”.....	68
Gambar 5.9 <i>Rough cut</i> dari film “Zona Merah” sebelum proses <i>coloring</i> .....	69
Gambar 5.10 Salah satu <i>shot</i> dari film “Zona Merah” setelah proses <i>coloring</i> dan menambahkan <i>background</i> .....	69
Gambar 5.11 Proses mengisi suara karakter Ardi dan Rama oleh <i>voice actor</i> .....	70
Gambar 5.12 Proses <i>animating</i> oleh animator .....	70
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> proses <i>animating</i> oleh animator menggunakan <i>software</i> “Adobe After Effect” .....	71
Gambar 5.14 Proses <i>animating</i> oleh animator menggunakan <i>software</i> “Blender”....	71
Gambar 5.15 <i>Sequence</i> pasca produksi <i>animated storyboard</i> “Zona Merah” .....	72

#### DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar peralatan kamera yang dibutuhkan .....	57
Tabel 4.2 Rancangan Anggaran .....	62
Tabel 5.1 Pembahasan Karya Scene 01 .....	74
Tabel 5.2 Pembahasan Karya Scene 02 .....	75
Tabel 5.3 Pembahasan Karya Scene 03 .....	76
Tabel 5.4 Pembahasan Karya Scene 04 .....	78
Tabel 5.5 Pembahasan Karya Scene 06 .....	79
Tabel 5.6 Pembahasan Karya Scene 11 .....	84
Tabel 5.7 Pembahasan Karya Scene 11 .....	85
Tabel 5.8 Pembahasan Karya Scene 12 .....	86
Tabel 5.9 Pembahasan Karya Scene 13 .....	84

## ABSTRACT

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*

## 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*

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

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.

## **B. Ide Penciptaan**

Film ini mengangkat tema dunia *post-apocalypse* (kondisi yang menggambarkan dunia telah berakhir tetapi masih ada yang bertahan hidup di dunia tersebut), dan mengangkat sudut pandang tokoh utama yang kehilangan keluarga di depan matanya di tengah pandemi penyebaran wabah misterius yang menyebabkan manusia yang terinfeksi berubah menjadi *zombie*. *Thriller* dan drama dipilih menjadi tema karena film fiksi ilmiah ini bercerita tentang konflik batin tokoh utama di tengah wabah *zombie*.

Film ini akan menggunakan *dynamic shot* untuk membangun *suspense*, *Dynamic shot* dipilih karena *dynamic shot* memiliki sifat yang dinamis, bebas bergerak, dan secara leluasa mampu memberi informasi untuk meningkatkan intensitas *suspense* pada *scene* yang akan dibangun. Penerapan *dynamic shot* pada

film ini akan mengacu pada situasi ketegangan, dan ketakutan yang dialami karakter tokoh utama yang dalam usahanya bertahan hidup di tengah wabah *zombie* dengan menggunakan teknik *camera movement*, *handheld*, *long take*, dan komposisi.

Ide penciptaan menggunakan *Dynamic shot* untuk membangun *suspense*, bermula dari menganalisis naskah dan *story design* film “Zona Merah”. Pada saat menganalisis *story design* “Zona Merah”, situasi pada tahun 2023 porak-poranda di tengah wabah *zombie* yang menghancurkan sebagian besar dunia. Ardi, salah satu orang yang selamat dari wabah *zombie* digambarkan sebagai pria penakut dan mengalami PTSD (*Post Traumatic Stress Disorder*) yang terjebak di rumahnya yang masuk ke dalam zona merah dan hanya mengharapkan bantuan pasokan makanan dari pemerintah. Dalam hal ini, *dynamic shot* yang tidak kaku dan bergerak, dirasa dapat memberikan gaya visual yang tepat untuk menggambarkan dunia yang telah hancur diakibatkan wabah *zombie* yang menyebabkan ketegangan, kegelisahan, kekacauan, keributan, dan kehancuran. Ide lain untuk menggunakan *dynamic shot* yang juga akan menjadi penunjang untuk membangun *suspense*, berasal dari menganalisis film “*The Dark Knight*” oleh Christopher Nolan. Film tersebut berhasil membangun *suspense* dengan alur cerita di mana Batman selalu dihadapkan oleh konflik yang tidak berhenti oleh Joker.

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan:

- a. Menciptakan film fiksi dengan menerapkan *dynamic shot* dalam *animated storyboard* yang bertemakan *zombie* dan berfokus kepada konflik tokoh utama demi memperkuat pembangunan tokoh utama pada cerita agar lebih dramatis dengan membangun ketegangan dari konflik eksternal dan internal yang dialami tokoh utama.
- b. Menciptakan film fiksi dengan mengaplikasikan beberapa teknik sinematografi pendukung *dynamic shot* sebagai konstruksi keterlibatan emosi penonton dalam film.

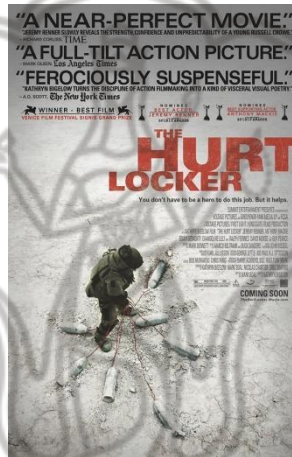
## 2. Manfaat:

- Sebagai alternatif yang dapat memberikan pengalaman visual dan wawasan sebagai referensi dalam studi film.
- Menambah pustaka film dengan penggunaan *dynamic shot* yang telah dibuat sebelumnya dengan menghadirkan bentuk pengaplikasian yang berbeda.

## D. Tinjauan Karya

Referensi karya seni film ini ialah *The Hurt Locker* (2008), *Children of Men* (2006), dan *The Night Comes For Us* (2018).

### 1. *The Hurt Locker* (2008)

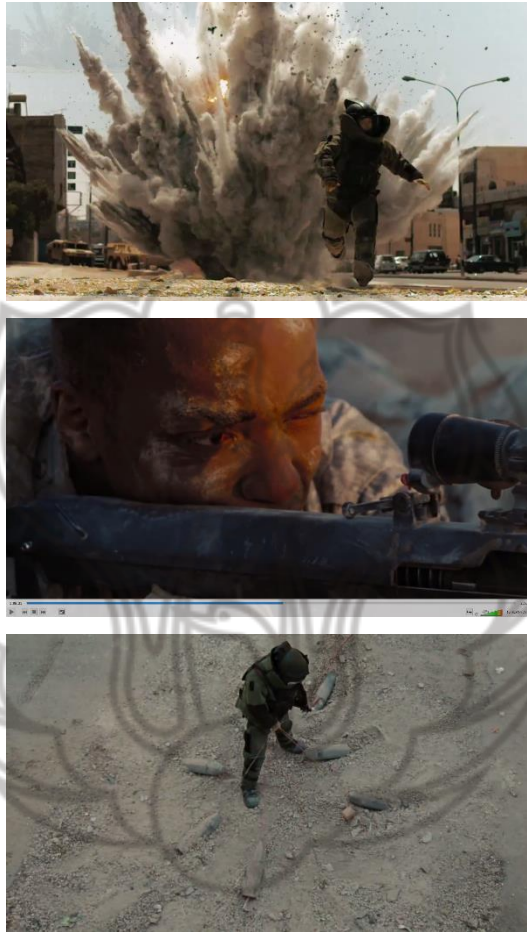


Gambar 1.1 poster film *The Hurt Locker*. Sumber: [https://www.imdb.com/title/tt0887912/fullcredits?ref\\_=tt\\_cl\\_sm#cast](https://www.imdb.com/title/tt0887912/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast) (diakses pada 13-03-2021 14:09)

- Judul Film / TV Series : *The Hurt Locker*
- Tahun : 2008
- Durasi : 131 menit
- Sinematografer : Barry Ackroyd

Film *The Hurt Locker* bercerita tentang kehidupan tentara Amerika Serikat yang tergabung dalam tim penjinak bom atau tim gegana yang bertugas di Irak. J.T. Sanborn (Anthony Mackie), Owen Eldridge (Brian Geraghty), dan Sersan William James (Jeremy Renner) tergabung dalam satu tim. Bekerja tim memang pekerjaan yang tak mudah. Tak seperti atasan Sanborn dan Eldridge sebelumnya,

Sersan James merupakan tentara yang selalu melakukan tindakan yang menurut aturan standar militer adalah tindakan yang ceroboh dan tak bertanggung jawab. Sebagai bawahan, Sanborn dan Eldridge tak bisa berbuat apa-apa selain mengikuti perintah atasan. Film yang dirilis pada tahun 2008 ini sukses mendulang 6 piala oscar dan berbagai penghargaan bergengsi lainnya.



Gambar 1.2. Potongan film “The Hurt Locker”. Sumber film “The Hurt Locker” tahun 2008.

Sinematografi di film ini sangat berperan besar dan dengan cemerlang membangun *suspense*. Mayoritas adegan divisualisasikan dengan baik dengan menggunakan teknik *dynamic shot* yang sangat mewakili situasi ketegangan kejadian penjinakan bom yang sedang terjadi di film tersebut. Hampir semua *shot-shot* dalam film ini juga dibantu dengan menggunakan teknik *Handheld* yang berhasil membuat penonton ikut merasakan ketegangan tim penjinak bom.

Karena set film yang *massive*, beberapa *shot* dari film ini juga menggunakan teknik *fast zoom* untuk menekankan satu detail tertentu yang ingin diangkat oleh sinematografer. *Slow motion* juga digunakan saat bom meledak agar menciptakan tangga dramatik yang lebih mendalam terhadap penonton.

Perbedaan film ini dengan film “Zona Merah” adalah *dynamic shot* dan *slow motion* akan digunakan untuk membangun *suspense* yang juga salah satunya tercipta oleh konflik batin dari karakter utama.

## 2. Children of Men (2006)



Gambar 1.3. Poster film “Children of Men” Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0206634/> (diakses pada 09-03-2021 10:41)

- a. Judul Film / TV Series : Children of Men
- b. Tahun : 2006
- c. Durasi : 109 menit
- d. Sinematografer : Emmanuel Lubezki

Pada 2027, manusia sudah tidak bisa bereproduksi selama 17 tahun tanpa sebab yang jelas. Sementara itu, orang-orang ingin bermigrasi ke Inggris dan para imigran ditempatkan di kamp pengungsian. Seorang birokrat rendah bernama Theodore Faron didekati oleh Fishes, sebuah kelompok yang dianggap teroris. Fishes dipimpin oleh mantan istri Theodore bernama Julian Taylor yang sudah tidak ditemuinya selama 20 tahun. Fishes menggunakan terorisme untuk menegakkan hak-hak para imigran. Julian ingin Theodore membantunya



mendapatkan surat transit untuk seorang imigran perempuan bernama Kee. Theodore setuju membantu dan kemudian mengetahui bahwa Kee hamil secara misterius. Theodore kemudian bergabung dengan para revolusioner untuk menyelamatkan Kee karena Kee adalah harapan terakhir untuk menghindari kepunahan manusia.



Gambar 1.4. Potongan film “Children of Men”. Sumber: film “Children of Men” tahun 2006

Film ini merepresentasikan tentang betapa pentingnya harapan, sekecil apa pun itu. Sinematografer film ini, Emmanuel Lubezki, menggunakan pergerakan kamera yang dinamis di mayoritas *shot*-nya untuk memvisualisasikan keadaan dunia *dystopia*, didukung dengan teknik *long take* yang digunakan di beberapa *scene* perjalanan mengantarkan harapan. *Color grading* di film ini pun menggunakan *Analogous colors* yang terdiri dari warna hijau, biru, kuning, dan toska dengan saturasi yang sedikit rendah. *Analogous colors* memiliki warna

yang saling berdekatan dengan satu sama lain dalam lingkaran warna, karena itu, warna-warna tersebut tidak memiliki kontras dan warna-warna tersebut menciptakan pengalaman *visual* yang menciptakan harmoni.

Sesuatu yang membedakan film ini dengan film “Zona Merah”, dalam film ini, *long take* digunakan saat karakter utama mengantarkan “harapan” manusia di masa kemandulan yang panjang. *Long take* di “Zona Merah” akan digunakan saat bahaya akan datang menemui karakter utama.

### 3. The Night Comes for Us (Netflix 2018)

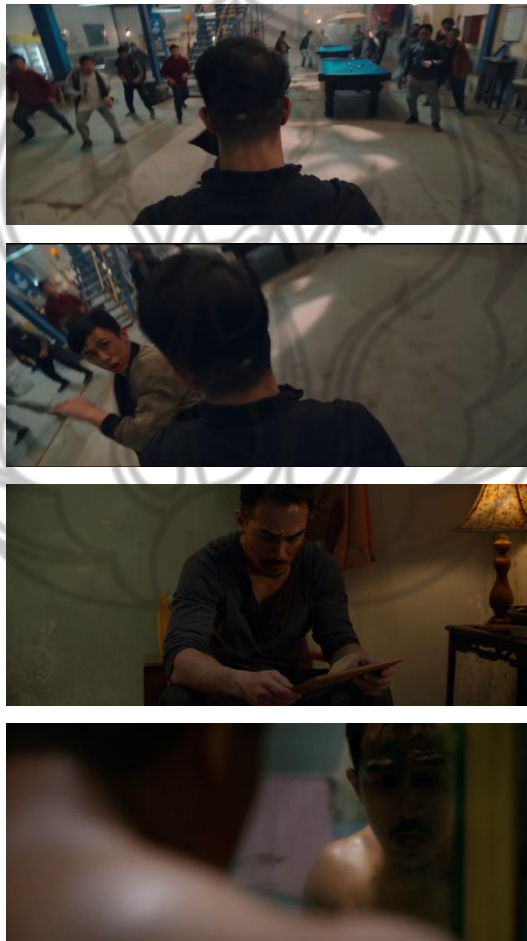


Gambar 1.5. Poster film The Night Comes for Us. Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt6116856/> (diakses pada 09-03-2021 10:47)

- a. Judul Film / TV Series : The Night Comes for Us
- b. Tahun : 2018
- c. Durasi : 121 menit
- d. Sinematografer : Gunnar Nimpuno

Sebagai sebuah kota besar, Jakarta tidak lepas dari hal-hal yang tidak terlihat seperti kriminalitas. Kelompok-kelompok kriminalitas ini menjadi penghubung organisasi kriminal besar di Asia Tenggara. Ito (Joe Taslim) adalah salah satunya. Ia adalah perwakilan dari organisasi kriminal ini di Jakarta. Apa pun yang diinginkan oleh para “bos” Ito harus melakukannya. Mulai dari merampas hak orang lain, hingga menentukan hidup atau mati orang-orang yang tidak

bersalah. Meskipun seorang kriminal, Ito ternyata punya sedikit nurani baik yang tersimpan dalam dirinya. Di satu sisi, kepalanya dipenuhi dengan hal-hal yang ia sukai yaitu berkelahi dan membantai orang-orang lain. Di sisi lain, isi kepalanya ingin melawan semua itu. Pertentangan batin dan prinsip ini yang membuat ia harus bertemu dengan teman lamanya yang bernama Arian (Iko Uwais). Salah satu “anjing” para bos yang sangat “setia”. Sama seperti Ito, Arian pun memiliki prinsip yang “gila”. Membantai siapa pun yang menghalangi jalannya. Kini, Arian ditugaskan untuk “menyadarkan” kembali Ito menuju jalan yang gelap.



Gambar 1.6. Potongan film “The Night Comes for Us”. Sumber: film “The Night Comes for Us” tahun 2018

Film *original Netflix* Indonesia pertama ini memvisualkan adegan perkelahiannya menggunakan *dynamic shot* yang secara detail menunjukkan pergerakan aktor-aktornya saat di adegan perkelahian yang berhasil membangun ketegangan penonton. *Handheld* menjadi teknik yang paling banyak digunakan saat adegan perkelahiannya, namun satu teknik yang sangat memanjakan mata ialah saat kamera menggunakan *camera body mount* ke aktornya yang mengajak penonton seolah-olah berada di dalam situasi perkelahian tersebut. Dalam film “Zona Merah” *camera body mount* akan digunakan pada saat *zombie* menyerang Ardi dan Rama dengan harapan menciptakan ketegangan yang membawa penonton dalam situasi seolah-olah terjebak dalam serangan *zombie*.

Hal yang membedakan film ini dengan film “Zona Merah” ialah teknik *camera body mounting* dalam film ini digunakan untuk meningkatkan intensitas adegan perkelahian, dalam film “Zona Merah” *Camera body mount* akan digunakan untuk meningkatkan intensitas *suspense* di saat karakter utama diserang oleh *zombie*. *Camera body mount* juga akan digunakan pada karakter *zombie* untuk memberikan efek seakan penonton ikut dikejar oleh *zombie*.