

## Analisis Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi Adegan Suspense dalam Film Animasi 3D "Ficusia"

Diella Marfika Tama<sup>(1)</sup>, Happy Yugo Prasetya<sup>(2)</sup>

<sup>(1)</sup>*Animasi, Politeknik Negeri Batam*

<sup>(2)</sup>*Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam*

*Jl. Ahmad Yani, Batam Centre, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461, Indonesia*

Email: (1) [diellamt@gmail.com](mailto:diellamt@gmail.com) , (2) [yugo@polibatam.ac.id](mailto:yugo@polibatam.ac.id)

### Abstrak

In the world of 3D animated films, there is something in great demand among people today. Creating 3D animated films is not significantly different from making movies in general. Especially in shooting techniques, also commonly known as cinematography. The quality of the graphics and narration in the film will have a significant impact if you apply good cinematographic methods. As for the film "Ficusia", cinematographic shooting techniques play a crucial role in creating tense moments that build suspense and maintain the audience's interest throughout the story. The purpose of this study is to identify and describe the suspension formed by camera angle, shot type, and camera movement in the 3D animated film "Ficusia". This research employs descriptive-qualitative research methods, utilising theories to analyse the research through the lens of camera angle cinematography, types of shots, and camera movement. The results of this study successfully identified and described the suspension formed by camera angle, type of shot, and camera movement in the 3D animated film "Ficusia". The results of this study also show that the use of cinematographic techniques, such as camera angle, shot type, and camera movement, plays a significant role in creating suspense in scenes from the 3D animated film "Ficusia".

Keywords: Cinematography, Ficusia, Suspense, 3D animated film

### 1. PENDAHULUAN

Sinematografi adalah ilmu yang mempelajari cara menangkap gambar dan menggabungkannya menjadi urutan yang menceritakan sebuah cerita. Sinematografi adalah bahasa dengan kosa kata lensa, komposisi, desain visual cahaya, kontrol gambar, kontinuitas, gerakan, dan sudut pandang yang dapat digunakan untuk membuat "puisi" dalam bahasa tersebut. (Sulistiyawati, Ihya, & Ulumuddin, 2019).

Salah satu jenis film yang banyak disukai orang adalah film animasi. Animasi adalah karya film yang awalnya hasil manipulasi gambar tangan menjadi gambar bergerak. Kemudian salah satu jenis animasi adalah animasi 3D, yaitu animasi objek dalam ruang 3D. Animasi ini tidak hanya memiliki tinggi dan lebar, tetapi juga

*volume* atau kedalaman (*height, width, depth*). Objek animasi bisa berputar dan bergerak seperti objek aslinya. Tampilannya seolah-olah nyata dan hidup (Mahdi, Huzaeni, Amri, & Hakim, 2021).

Pada dasarnya, antara film dan animasi sangat erat kaitannya dalam pembuatan film animasi. Sinematografi mengacu pada teknik dan prinsip pengambilan gambar film, sedangkan animasi berkaitan dengan penciptaan ilusi gerakan melalui serangkaian pengambilan gambar yang berurutan. Penerapan teknik pembuatan film yang baik pada film animasi 3D dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas grafis dan narasi film tersebut. Aspek penting adalah memilih sudut pandang yang jelas dan terarah. (Surasa, Sudarman, Suparna, & Haj, 2022).

Animasi 3D “Ficusia” merupakan film yang dikerjakan dari kegiatan pembelajaran oleh mahasiswa Politeknik Negeri Batam dibawah naungan Digiars Studio Polibatam bekerjasama dengan *Cinderella from Indonesia* didukung oleh Pemerintah Australia melalui program AGS yang diadministrasikan melalui Australia Award Indonesia (DigiArs Studio, 2022). Menurut Biran salah satu penulis film dramatisasi bahwa dalam film didasarkan pada konflik, *suspense*, rasa ingin tahu dan kejutan (Sabrina, Nursyam, & Pradhono, 2021). Adapun dalam film “Ficusia” ini menceritakan karakter Ficusia yang mengkonsumsi benih ajaib bernama Cuta yang tidak lain adalah seperti narkoba. Ficusia pun akhirnya menghadapi efek samping dari pemakaian Cuta tersebut. Dimana pada adegan inilah terdapat momen *suspense* atau ketegangan yang dialami Ficusia yaitu seperti berhalusinasi kemudian disusul rasa pusing, tegang, takut lalu berujung pada karakter Ficusia tak sadarkan diri.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik kamera yang tepat dapat membantu menciptakan adegan-adegan *suspense* dalam sebuah film. Penelitian pertama oleh Annisa Sabrina, Yesriva Nursyam dan Choiru Pradhono (2021) yang berjudul “Analisis *Type of Shot* dan *Camera Angle* dalam Pembentuk *Suspense* Film Perempuan Tanah Jahanam Sutradara Joko Anwar” berhasil menemukan bahwa pembentukan adegan *suspense* melalui *type of shot* dan *camera angle* yang berbeda-beda dapat memberikan reaksi dan pesan berbeda yang dapat mempengaruhi emosi penonton. Penelitian kedua oleh Rony Ramadhan (2020) yang berjudul “Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film “Sasmita Narendra”” berhasil menemukan bahwa unsur sinematografi berupa komposisi, angle kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan yang diterapkan dalam penyajian konflik utama melalui hubungan antar karakter tokoh berhasil menciptakan ketegangan penonton dalam menanti resiko yang akan dihadapi oleh tokoh. Penelitian ketiga oleh Zain Arifin Rochmat dan Cito Yasuki Rahmad (2018) yang berjudul “Pengambilan Gambar Handheld sebagai Pembentuk Ketegangan Pada Film “Modus Anomali”” berhasil menemukan bahwa dalam penggunaan teknik *camera angle*, *tipe shot*, pergerakan kamera, *long take* maupun *canted angle* dapat mendukung pengambilan gambar *handheld* dinamis yang menciptakan suatu konflik memuncak sebagai wujud ketegangan.

Dalam film animasi 3D “Ficusia”, penggunaan kamera seperti *camera movement*, *camera angle* dan *type of shot* dapat menjadi alat yang efektif untuk menunjukkan emosi ketakutan dalam diri karakter utama film. Ketika karakter utama mengalami situasi yang menegangkan atau ketakutan, teknik sinematografi yang tepat dapat meningkatkan *suspense* dan intensitas adegan tersebut. Adapun momen-momen *suspense* dalam film animasi 3D “Ficusia” bisa ditemukan pada *scene 5 shot 01, shot 02, shot 03, shot 06, shot 07, shot 08, shot 09, dan shot 10* (Alfi, Komunikasi Personal, 2023)

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan melakukan analisis mendalam terhadap teknik pengambilan gambar sinematografi dalam film animasi 3D “Ficusia” untuk mencari dan mendeskripsikan bagaimana momen-momen *suspense* dapat terbentuk dari penggunaan *camera angle*, *type of Shot*, dan *camera*

*movement*. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada pembuat film animasi dan penggemar film dalam memahami dan mengapresiasi penggunaan teknik sinematografi dalam menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan memikat dalam film animasi 3D "Ficusia".

## 2. LANDASAN TEORI

### **Sinematografi**

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris "*Cinematography*" yang berasal dari bahasa Latin kinema 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik pengambilan gambar dan menggabungkan gambar-gambar menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan. (Baihaqi & Ibrahim, 2023).

Unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera atau film, *framing*, dan durasi gambar. *Framing* dapat diartikan sebagai pembatasan gambar oleh kamera, seperti batasan wilayah gambar atau bingkai, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan lainnya (Prasetyo, 2021). Ada beberapa aspek sinematografi yang harus diperhatikan agar tujuan dari setiap *shot* yang dipilih menjadi gambar utuh yang bisa menyampaikan pesan. Aspek-aspek tersebut adalah *Camera Angle*, *Type of Shot*, dan *Camera Movement*.

#### ***Camera angle (sudut pandang kamera)***

Penggunaan *camera angle* yang tepat akan menunjang visualisasi dramatik dari cerita, dan sebaliknya bila penggunaannya hanya mengasal tanpa mempertimbangkan dari nilai-nilai estetika akan merusak atau membingungkan penggambaran adegan hingga maknanya sulit untuk dipahami. *Camera angle* ini dibagi menjadi beberapa aspek,yaitu:

a. *Camera angle point of view*

*Point of View* atau disebut *POV* adalah menangkap adegan dari sudut pandang pemain tertentu. *POV angle* juga dikenal sebagai *Point of View Shot* mengacu pada bidikan sudut pandang atau perspektif yang menunjukkan adegan dari perspektif karakter tertentu. Dalam *POV angle*, kamera diposisikan sedemikian rupa sehingga penonton dapat melihat dunia dalam film seperti yang dilihat oleh karakternya (Sabrina, Nursyam, & Pradhono, 2021).

b. *High angle*

*High Angle* adalah metode pemotretan di mana mata kamera diarahkan ke bawah untuk memotret subjek. Perlu diperhatikan bahwa *high angle* tidak selalu berarti kamera ditempatkan sangat tinggi. Bahkan, posisi kamera bisa berada di bawah level mata juru kamera, namun lensa tetap menunduk ke bawah untuk menangkap subjeknya. Dengan demikian, *shot* tersebut sudah dapat digolongkan sebagai *High Angle* (Negara, Eriswan, & Pradhono, 2023).

c. *Eye level angle*

*Eye level Angle* adalah metode pemotretan yang diambil dengan level mata kamera sejajar dengan mata subjek, baik subjek berdiri maupun duduk. Dalam hal ini, posisi kamera sejajar dengan mata subjek untuk memberikan kesan pengambilan gambar yang natural dan seolah-olah penonton melihat pemandangan dari perspektif yang sama dengan subjek.

d. *Low angle*

*Low Angle* adalah metode pemotretan di mana kamera mengambil gambar dari bawah ke atas untuk merekam subjek. *Low Angle* tidak selalu dari sudut yang sangat rendah seperti pandangan mata katak. *Low Angle* dapat dibuat dengan mengarahkan kamera ke atas sedikit untuk menciptakan sudut pandang yang lebih rendah dari posisi mata penonton.

e. *Frog level angle*

Sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar seperti sudut pandang katak (Yuwandi, 2018).

### ***Type of shot (jenis pengambilan gambar)***

Jenis pengambilan gambar yang tepat menciptakan gambar yang mudah diterima oleh penonton. Adapun jenis pengambilan gambar yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

a. *Extreme long shot*

Bidikan ini menangkap area luas dari jarak yang sangat jauh. *Shot* ini dapat digunakan bila ingin memberikan tampilan pemandangan yang menarik kepada penonton. Bertujuan untuk memberikan gambaran yang luas sebelum masuk ke *Scene* selanjutnya. Didalam film teknik ini sering digunakan pada awal pembukaan sebuah film.

b. *Long shot*

Bidikan ini menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang, dan objek dalam adegan ditampilkan dalam *Long Shot* sehingga pemirsa dapat mengetahui keseluruhannya termasuk siapa yang terlibat, di mana mereka berada dan ketika tampak dari jarak dekat selama *Sequence* tersebut. Gambar yang diambil dalam *Long Shot* biasanya disusun secara longgar untuk memberikan ruang yang cukup bagi pemain untuk bergerak dan skenario untuk menjelaskan keseluruhan dapat ditampilkan.

c. *Medium long shot*

Setelah gambar *Long Shot* ditarik garis imajiner lalu di-Zoom in sehingga lebih padat, maka masuk ke *Medium Long Shot*. *Medium Long Shot* sering dipakai untuk meningkatkan keindahan gambar.

d. *Medium shot*

Tergolong sebagai *intermediate shot* karena terletak antara *Long Shot* dan *Close Up*. Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. *Medium Shot* cocok untuk penggunaan film karena pada jarak ini semua adegan berada dalam jangkauan yang dapat diterima untuk dilihat di layar (monitor) dengan penampilan pemain dalam ukuran besar.

e. *Medium close up*

Dari dada sampai puncak kepala. *Medium Close Up* dapat digolongkan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan latar belakang fleksibel yang masih dapat dinikmati. Teknik ini memperdalam gambar dengan menampilkan profil dari subjek yang direkam.

f. *Big close up*

Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek (Yuwandi, 2018).

g. *Close up*

Pengambilan gambar memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah gestur yang jelas dan mendetail (Negara, Eriswan, & Pradhono, 2023).

## ***Camera movement (pergerakan kamera)***

*Camera movement* adalah salah satu teknik ekspresif dalam videografi yang melibatkan pergerakan kamera. Menciptakan alur cerita yang dramatis juga mampu membuat tampilan visual menjadi lebih dinamis (Tandjung & Yudani, 2022). Berikut adalah beberapa jenis *Camera movement* (Lubis, Khairani, & Rismayanti, 2022):

a. *Zoom*

Mengubah panjang fokus lensa kamera untuk memperbesar atau memperkecil tampilan subjek. *Zoom* memungkinkan kamera mendekat atau menjauhi subjek tanpa harus mengubah posisi fisik kamera.

b. *Dolly*

Pergerakan kamera secara langsung menuju (*Dolly In*) atau menjauhi objek (*Dolly Out*). Ini dilakukan dengan menggunakan perangkat seperti *Dolly track* atau *steady cam* untuk mencapai pergerakan yang halus dan terkendali.

c. *Tilt*

*Tilt* menggerakkan kamera secara vertikal. *Tilt* dapat dilakukan dengan menggerakkan kamera ke atas (*tilt up*) atau ke bawah (*tilt down*), atau juga dikombinasikan dengan gerakan horizontal lainnya. Gerakan *tilt* membantu mengubah *camera angle* secara vertikal dan memberikan efek visual yang dramatis.

d. *Panning*

Menggerakkan kamera secara horizontal ke kanan (*pan right*) atau ke kiri (*pan left*) dengan bertumpu pada satu titik. Gerakan *Panning* sering digunakan untuk mengikuti pergerakan subjek atau memberikan pandangan menyeluruh atas suatu adegan.

e. *Follow pan*

Teknik *follow pan* melibatkan mengikuti pergerakan subjek dengan kamera. Kamera bergerak mengikuti subjek yang bergerak, tetapi tetap menjaga komposisi visual yang seimbang dalam bingkai. Teknik ini berguna untuk menjaga jarak dan ketinggian objek agar tetap terlihat dengan baik saat bergerak.

f. *Still*

*Still* adalah teknik pengambilan gambar yaitu kamera tidak bergerak/diam, objek bisa bergerak ataupun objek hanya diam saja. (Wati & Jati, 2021).

g. *Pedestal*

Gerakan *pedestal* melibatkan pergerakan kamera dari atas ke bawah atau sebaliknya. Dalam gerakan *pedestal*, kamera bergerak naik atau turun tanpa bertumpu pada satu titik. Teknik ini membantu mengubah tinggi pandangan kamera dan dapat memberikan efek dramatis dalam pengambilan gambar.

h. *Handheld camera*

Penggunaan kamera *handheld* digunakan untuk merekam *footage* dan adegan dalam film yang merupakan bagian dari cerita pada film itu sendiri, dan pengoperasian kamera *disetting* seolah para aktor mengoperasikan kameranya sendiri (Pangesti, 2021).

## **Suspense**

*Suspense* adalah adegan dalam film yang menimbulkan perasaan takut dan perasaan bahwa resiko atau rintangan akan datang pada karakter. Ketegangan yang dimaksud dalam konteks ini tidak merujuk pada unsur menakutkan, melainkan pada ketakutan atau harapan bahwa sesuatu akan terjadi. Hal ini didukung oleh pendapat Biran

(Pangesti, 2021) bahwa *suspense* adalah ketegangan yang tercipta ketika penonton merasakan ketakutan dalam mengantisipasi resiko yang akan dihadapi tokoh dalam menghadapi permasalahannya.

Teori Cowgill (Guwido Adi, 2019) menyatakan bahwa *suspense* adalah keadaan dimana penonton memperhatikan cerita film tersebut. Ketegangan bermula dari ketidakpastian perasaan penonton tentang solusi karakter atas situasi sulit yang mereka hadapi. Menurutnya, kesimpangsiuran antara permasalahan yang dihadapi para tokoh dan ekspektasi penonton terhadap penyelesaian cerita menambah ketegangan skenario. Menurut Cowgill, kunci untuk menciptakan ketegangan adalah menciptakan masalah bagi karakternya. Masalahnya harus nyata, besar, berbahaya, dan mengubah hidup untuk membangkitkan simpati publik. Teori ini didukung oleh Bordwell dan Thompson. Menurut mereka, *suspense* adalah keterlambatan informasi yang menimbulkan rasa ingin tahu, ketegangan dan keterkejutan pada penonton. Karena ketegangan memengaruhi cerita film tersebut, mereka merasa penonton akan terus bertanya tentang peristiwa masa depan para karakter. Ketegangan dapat diciptakan dengan menunjukkan konflik yang kuat yang disampaikan secara perlahan dengan tanda-tanda terjadinya.

Cowgill menawarkan kepada penulis skenario beberapa cara untuk menarik perhatian penonton pada cerita (Guwido Adi, 2019). Scenario- scenario tersebut antara meliputi *foreshadowing conflict, crosscutting, unexpected complications, the ticking clock, play the beats, dan surprise and expectation*.

### ***Foreshadowing conflict***

Menurut Cowgill, *Foreshadowing Conflict* memberi tahu penonton tentang masalah masa depan yang akan dihadapi karakter utama. Elemen inti *Foreshadowing Conflict* dalam membangun *suspense* adalah memberikan informasi yang jauh lebih banyak kepada penonton dibandingkan karakter utama. Untuk mencapai hal ini, secara tidak langsung peringatkan skenario yang mengindikasikan sesuatu yang berbahaya akan segera terjadi. Menurut Cowgill, musik dan efek suara dapat membantu membangun ketegangan, tetapi harus muncul dari ketegangan yang sudah ada di dalam naskah.

Cowgill memiliki beberapa cara untuk menerapkan *Foreshadowing Conflict*, yaitu:

a. *Uncompromising character*

Menurut Cowgill, Sebagai penulis skenario yang menciptakan karakter dengan sifat yang kuat dan tidak kenal kompromi, paksakan sifat ini dengan konflik. Cowgill mencontohkan dalam film *The Piano* yang menghadirkan *Foreshadowing Conflict* melalui karakter Ada yang dengan teguh ingin bermain piano, dan karakter Stewart yang ingin mendominasi Ada agar tidak bermain piano.

b. *Show the audience the trouble ahead*

Cara lain menurut Cowgill adalah dengan menunjukkan kepada penonton hambatan spesifik yang dihadapi karakter sebelum kepada karakter utama. Menurut Cowgill, penulis yang baik adalah seseorang yang dapat menimbulkan rasa takut pada penonton dan membangkitkan kedulian terhadap karakter tersebut.

c. *Dangerous props*

Cowgill mengatakan properti berbahaya juga menandakan konflik yang akan datang. Cowgill mengutip kutipan dari Anton Chekhov yang berbunyi: “Jika senjata terlihat, maka senjata harus digunakan karena penonton akan mengingat dan mengantisipasi benda tersebut”.

d. *Fearful response*

Cara selanjutnya adalah memberikan tindakan yang dapat menimbulkan respons yang menakutkan atau menyakitkan dari karakter tersebut. Respon ini juga menambah ketegangan cerita.

### ***Crosscutting***

Cowgill mengatakan *Crosscutting* dapat menciptakan keintiman antara konflik dan karakter. Sebagian besar cerita film mencakup lebih dari satu sudut pandang. Menurutnya, kebanyakan penulis skenario hanya berpikir dari sudut pandang tokoh utama. Sudut pandang penulis yang sebenarnya adalah memilih perspektif plot yang berbeda dalam cerita yang mengarah ke situasi yang lebih tegang, dan proses ini meningkatkan keterlibatan penonton dalam cerita.

### ***Unexpected complications***

Menurut Cowgill, *unexpected complications* adalah cara yang bagus untuk menambah ketegangan pada sebuah cerita. Berisi informasi tentang karakter, datang dalam berbagai bentuk yang kuncinya adalah fokus pada karakter yang ingin mendapatkan sesuatu. Komplikasi ini mengganggu dan mengarahkan karakter ke situasi yang lebih berbahaya. Cowgill menawarkan teknik untuk menghasilkan *Unexpected Complications* dari Alfred Hitchcock. Tekniknya adalah dengan menciptakan dua hal yang berbeda sekaligus. Penonton berkonsentrasi pada satu aktivitas sementara aktivitas baru lainnya tampak mengganggu. Aktivitas tersebut bisa menjadi sesuatu yang serius atau lucu, tetapi harus mencegah karakter utama mencapai tujuannya.

### ***The ticking clock***

Menurut Cowgill, adalah keadaan di mana waktunya semakin dekat dengan timbulnya bahaya. Ada ketegangan yang melibatkan karakter dan waktu. Contohnya adalah waktu berjalan mundur pada bom yang akan meledak. Dalam situasi ini, waktu menjadi kendala bagi sang karakter utama. Waktu akan menjadi *deadline* untuk gagal kecuali karakter dapat mengalahkan waktu itu.

### ***Play the beats***

Cowgill berpendapat bahwa menciptakan ketegangan mencerminkan kecepatan cerita, yang mengungkap kemungkinan paling berbahaya dari karakter tersebut. Mulailah dengan situasi yang mudah ditangani oleh karakter dan berikan waktu cerita untuk mengungkap masalah dan konflik yang perlahan mengarah ke situasi yang lebih sulit. Menurut Cowgill, ini adalah cara untuk menunjukkan karakter dan kontribusinya terhadap cerita. Membuat penonton merasakan ketakutan akan skenario terburuk yang dirasakan karakter. Penulis dapat memutuskan untuk menghapus karakter dari situasi atau membiarkan situasi memburuk.

### ***Surprise and expectation***

Surprise bisa dialami ketika penonton mengharapkan suatu peristiwa terjadi, tetapi yang sebenarnya terjadi adalah peristiwa yang berbeda. Dengan kata lain, ekspektasi harus diciptakan terlebih dahulu di benak penonton (Cendekia, 2018). Ekspektasi dari teknik suspense ini biasanya tidak terpenuhi, melainkan digantikan oleh alur surprise yang tidak dapat dibayangkan oleh penonton.

## **Film Animasi 3D “Ficusia”**

Film animasi adalah karya film yang awalnya dibuat dengan manipulasi gambar tangan sedemikian rupa sehingga menjadi gambar bergerak. Istilah animasi juga sering diartikan agar ilusi gerak tercipta dari gambar diam yang tertata rapi. Kumpulan gambar yang diurutkan mengikuti alur yang telah ditentukan sebelumnya di setiap interval waktu. (Sembiring, et al., 2021).

Animasi 3D, adalah film animasi yang lebih mudah dibuat dengan perangkat lunak komputer daripada film animasi dua dimensi (Sriasiyah, Darmawiguna, & Kesiman, 2020). Dengan animasi 3D, biasanya tidak terlihat garis luar objek yang ditampilkan. Warna lebih terang dengan tekstur lebih lembut dan tampilan glossy. Setiap objek juga memiliki volume untuk menambah detail objek mulai dari yang timbul hingga cekung. (Pradita, Sunarya, & Sindu, 2021).

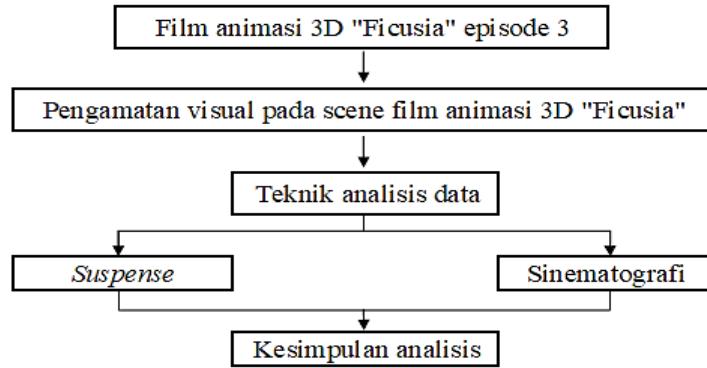
Animasi 3D *Ficusia* merupakan film yang dikerjakan oleh mahasiswa Politeknik Negeri Batam yang merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran di Polibatam dibawah naungan Digiars Studio Polibatam bekerjasama dengan *Cinderella from Indonesia* didukung oleh Pemerintah Australia melalui program AGS yang diadministrasikan melalui Australia Award Indonesia. Dengan dikemas dalam bentuk *Project-Based Learning*, sebanyak 69 mahasiswa lintas jurusan dilibatkan yaitu dari prodi Animasi, Multimedia dan Jaringan, Rekayasa Keamanan Siber, Akuntansi, Administrasi Bisnis, dan Akuntansi Manajerial.

Film animasi 3D *Ficusia* ini menceritakan sebuah keluarga yang ibunya sedang menjalani proses rehabilitasi akibat penggunaan narkoba dengan penggambaran berupa pohon bernama *Ficusia* yang ingin memproduksi lebih banyak *Spirit Fruit* untuk menarik perhatian para Flowna. *Ficusia* pun mengkonsumsi Cuta yang diibaratkan sebagai narkoba. Adapun premis dari serial animasi 3D *Ficusia* ini ialah “untuk mampu memproduksi lebih banyak *Spirit Fruit*, *Ficusia* menuruti saran dari Deka untuk menanam Cuta di tubuhnya. Tanpa disadari, Cuta secara perlahan mengancam keberlangsungan hidup *Ficusia*” (DigiArs Studio, 2022).

### 3. METODE

#### Perancangan Analisis

Penelitian ini akan melakukan beberapa langkah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Langkah-langkah penelitian analisis ini dimulai dengan memilih Film Animasi 3D "Ficusia" Episode 3 sebagai subjek penelitian. Film ini dipilih karena memiliki adegan-adegan yang memiliki tanda-tanda *suspense* yang dapat diobservasi dan dianalisis. Kemudian peneliti akan melakukan pengamatan visual terhadap adegan-adegan dalam film animasi 3D "Ficusia" khususnya episode 3. Dalam pengamatan ini peneliti akan secara cermat melihat dan menganalisis setiap adegan dalam film untuk mengidentifikasi adanya unsur *suspense* dengan teknik analisis data. Analisis akan melibatkan pemahaman terhadap teori *suspense* dan teori sinematografi, termasuk penggunaan *camera angle*, *type of Shot*, dan *camera movement*. Melalui analisis ini akan dijelaskan bagaimana teknik sinematografi dalam film animasi 3D "Ficusia" mampu menciptakan ketegangan dan rasa harap-harap cemas pada penonton. Dan langkah terakhir dalam penelitian ini akan menghasilkan kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan ini akan menggambarkan bagaimana teknik pengambilan gambar sinematografi, terutama dalam hal *camera angle*, *type of shot*, dan *camera movement* berperan penting dalam menciptakan *suspense* dalam film animasi 3D "Ficusia".



**Gambar 1. Perancangan Analisis**

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu studi literatur dari berbagai jurnal terkait, dokumentasi dengan mengambil beberapa gambar dari *shot* yang menampilkan sudut pengambilan gambar yang berbeda. Setelah itu peneliti melakukan observasi. Penelitian kualitatif mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, mengadakan analisis data, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori dalam penelitian.

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan dan dibagian menjadi dua bagian, diantaranya:

1. Data primer berupa teori *suspense* dan teori sinematografi yang dipergunakan sebagai kunci untuk membaca data dari film animasi 3D “Ficusia”
2. Data sekunder berupa potongan-potongan adegan *suspense* dalam film animasi 3D “Ficusia”. Data-data *shot* yang akan dianalisis berfokus pada episode 3 dengan rincian diantaranya:
  - a. *Scene 1, shot 07, shot 08, shot 09*
  - b. *Scene 3, shot 03*
  - c. *Scene 5 shot 01, shot 02, shot 03, shot 06, shot 07, shot 08, shot 09, dan shot 10.*
  - d. *Scene 6 shot 07, shot 13, dan shot 13B*

Penelitian ini berfokus pada episode 3 dikarenakan alur cerita yang menegangkan dan konflik yang memuncak terjadi pada episode ini. Untuk itu diperlukan teknik sinematografi dan teori *suspense* yang tepat agar ketegangan dapat dirasakan penonton sekaligus alur cerita yang disampaikan dapat dipahami. Selain itu, *scene 1* dan *scene 3* yang terpilih teridentifikasi menerapkan teknik *suspense* berupa *Foreshadowing Conflict* dengan menerapkan cara *Show the Audience the Trouble Ahead*. *Scene 5* *shot 01, 02, 03, 06, 07, 08* dan *09* teridentifikasi menerapkan teknik *suspense* berupa *Play the Beats*. *Scene 5* *shot 10* menerapkan teknik *suspense* berupa *Expectation*. Terakhir, *scene 6* menerapkan teknik *suspense* berupa *Surprise*. Sedangkan alasan peneliti memilih 3 aspek penggunaan kamera berupa *camera angle*, *type of shot*, dan *camera movement* dikarenakan 3 aspek itu merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam sinematografi.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif menurut Miles dan Hubberman (Sahyuda, 2022) yang terdiri dari 3 langkah kegiatan diantaranya; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

- 1) Reduksi data

Reduksi data merupakan tahapan awal dimana peneliti melakukan pemilihan, penyederhanaan, serta pengabsahan data mentah menjadi informasi yang bermakna, relevan dan terarah. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan visual *scene* “Ficusia” episode 3, mengidentifikasi berdasarkan teori *suspense*, dan pencatatan.

2) Penyajian data

Di tahapan ini, data disusun secara sistematis dan mudah dipahami sehingga memungkinkan untuk mendapatkan hasil kesimpulan. Pada tahapan ini peneliti melakukan pembedahan *scene-scene* terpilih yang disajikan dalam sebuah tabel dan menjabarkan teknik pengambilan kamera dan teknik *suspense* yang diterapkan.

3) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah tahapan terakhir dalam teknik analisis kualitatif. Pada tahap ini akan menghasilkan kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah dari tujuan penelitian.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bagian ini peneliti melakukan analisis terhadap *Scene* dalam Film animasi 3D Ficusia untuk mengidentifikasi adanya unsur *suspense* yang terkait dengan penggunaan *camera angle*, *type of Shot*, dan *camera movement*. Langkah pertama adalah melakukan pengamatan visual secara cermat terhadap *Scene* dalam film untuk mengidentifikasi teknik-teknik *suspense* yang diterapkan dalam film. Setelah itu dilakukan analisis terhadap teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam menciptakan efek *suspense* tersebut. Analisis ini melibatkan pemahaman terhadap teori sinematografi termasuk penggunaan *camera angle*, *type of Shot*, dan *camera movement*. Dengan menganalisis teknik-teknik sinematografi yang digunakan dalam menciptakan *suspense* peneliti dapat memahami bagaimana penggunaan sudut pandang kamera, jenis pengambilan gambar, dan pergerakan kamera berkontribusi dalam menciptakan ketegangan dan mempertahankan minat penonton sepanjang cerita Film animasi 3D Ficusia.

Pada episode 1 menceritakan tentang Ficusia sebagai pohon tempat berlindung dan sumber penghasil makanan atau *Spirit Fruit* bagi Flowna, makhluk-makhluk ajaib di Hutan Santara. Ficusia merasa senang dengan kehadiran Flowna disekitarnya tetapi Ia berharap Flowna datang lebih banyak dan bermain lebih lama disekitarnya. Ficusia merasa kurang percaya diri dikarenakan adanya pohon lain yang dihampiri oleh Flowna lebih banyak dan lebih lama dibandingkan dirinya. Ia pun termanipulasi oleh Deka untuk mengkonsumsi Cuta, benih ajaib sekaligus parasit yang membutuhkan inang untung menghasilkan lebih banyak *Spirit Fruit* tetapi memiliki dampak negatif hingga kematian apabila digunakan terus-menerus.

Pada episode 2 menceritakan tentang perubahan Ficusia yang membuat Dara takjub karena *Spirit Fruit* yang dihasilkan Ficusia lebih banyak sehingga mendatangkan Flowna lebih banyak dari biasanya. Seiring berjalannya waktu, Ficusia mendapati dirinya mulai melemah, ranting-rantingnya retak, daun banyak berguguran. Ia pun meingkatkan konsumsi Cutanya hingga berhujung kecanduan. Semakin kecanduan kondisi Ficusia semakin parah.

Pada episode 3 menceritakan kondisi Ficusia semakin parah. Ia berhalusinasi bahwa tanaman disekitarnya hidup dan menakutinya. Kondisinya diperparah dengan adanya kilatan petir yang bergemuruh. Ficusia merasakan ketakutan luar biasa pada tanaman halusinasi disekitarnya, fisiknya melemah, ketegangan yang dialaminya membuatnya tak berdaya dan kemudian tak sadarkan diri.

Bentuk hasil analisis penelitian ditampilkan dalam Tabel untuk mempermudah pembaca mengerti bentuk analisisnya.

**Tabel 1. Scene 1 Shot 07**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	
Scene 1 Shot 07 00.55-00.57 	Low Angle	Long Shot	Tilt Up	<i>Foreshadowing Conflict (Show the Audience the Trouble Ahead)</i>

Tabel 1 memuat *Scene 1 Shot 07* yang menampilkan pemandangan karakter bernama Dara sedang melihat sebuah pohon sumber kehidupan di Hutan Sabana yang telah mati. Diketahui bahwa wilayah Hutan Sabana merupakan salah satu tempat yang sebelumnya pernah menjadi tempat penyebaran Cuta. Shot ini menerapkan teknik *suspense* berupa *Foreshadowing Conflict* dengan cara *Show the Audience the Trouble Ahead*. Teknik *suspense* ini bertujuan memberitahu khalayak penonton sebuah informasi bahwa apa yang akan terjadi pada Ficusia akan tampak seperti di dalam shot ini. Penggunaan *camera angle* berupa *Low Angle* ini memberikan perspektif seperti yang dilihat oleh mata karakter Dara yang berada di posisi lebih rendah mendongak ke atas. Shot ini menggunakan *type of shot* berupa *Long Shot* yang menampilkan pemandangan sebuah pohon bagian dari Hutan Sabana yang tampak mati dan mengering. Dengan penggunaan teknik *camera movement* *Tilt Up* ini menggambarkan kondisi kehampaan seperti tak ada kehidupan.

**Tabel 2. Scene 1 Shot 08**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	
Scene 1 Shot 08 00.58-01.00 	Eye Level	Medium Shot	Dolly In	<i>Foreshadowing Conflict (Show the Audience the Trouble Ahead)</i>

Tabel 2 memuat *Scene 1 Shot 08* yang menampilkan kondisi pohon sumber kehidupan di Hutan Sabana yang telah mati. Shot ini menerapkan teknik *suspense* berupa *Foreshadowing Conflict* dengan cara *Show the Audience the Trouble Ahead*. Teknik *suspense* ini bertujuan memberitahu khalayak penonton sebuah informasi bahwa apa yang akan terjadi pada Ficusia akan tampak seperti di dalam shot ini. Penggunaan *camera angle* berupa *Eye Level*, *type of shot* berupa *Medium Shot* serta *camera movement* berupa *Dolly In* ini menampilkan kondisi pohon mati tersebut dengan lebih dekat dan jelas. Tampak ranting-ranting di pohon tersebut terlihat dengan jelas seperti kering dan rapuh.

**Tabel 3. Scene 1 Shot 09**

Shot	Sinematografi	Teknik Suspense

	<i>Camera Angle</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Camera Movement</i>	
<i>Scene 1 Shot 09 01.01- 01.02</i> 	<i>Eye Level</i>	<i>Big Close Up</i>	<i>Dolly In</i>	<i>Foreshadowing Conflict (Show the Audience the Trouble Ahead)</i>

Tabel 3 memuat *Scene 1 Shot 09* yang menampilkan bunga Cuta yang telah mati dan mengering. Shot ini menerapkan teknik *suspense* berupa *Foreshadowing Conflict* dengan cara *Show the Audience the Trouble Ahead*. Teknik *suspense* ini bertujuan memberitahu khalayak penonton sebuah informasi bahwa apa yang akan terjadi pada Ficusia akan tampak seperti di dalam shot ini. Penggunaan *camera angle* berupa *Eye Level*, *type of shot* berupa *Big Close Up*, *camera movement* berupa *Dolly In* ini bermaksud memfokuskan dengan lebih detail bunga Cuta seperti yang terdapat juga pada tubuh Ficusia.

**Tabel 4. Scene 3 Shot 03**

<i>Shot</i>	<i>Sinematografi</i>			<i>Teknik Suspense</i>
	<i>Camera Angle</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Camera Movement</i>	
<i>Scene 3 Shot 03 01.27-01.28</i> 	<i>High Angle</i>	<i>Big Close Up</i>	<i>Still</i>	<i>Foreshadowing Conflict (Show the Audience the Trouble Ahead)</i>

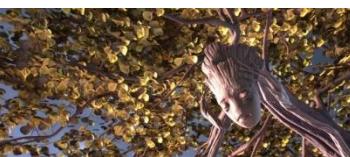
Tabel 4 memuat *Scene 3 Shot 03* yang menampilkan potongan kepala pohon di tanah yang telah terlepas dari tubuh pohon tersebut. Shot ini menerapkan teknik *suspense* berupa *Foreshadowing Conflict* dengan cara *Show the Audience the Trouble Ahead*. Teknik *suspense* ini bertujuan memberitahu khalayak penonton sebuah informasi bahwa apa yang akan terjadi pada Ficusia akan tampak seperti di dalam shot ini. Penggunaan *camera angle* berupa *High Angle*, *type of shot* berupa *Big Close Up*, *camera movement* berupa *Still* ini bermaksud memfokuskan dengan tragisnya bahwa yang terjadi pada pohon tersebut membuat karakter Dara cukup terguncang dan takut.

**Tabel 5. Scene 5 Shot 01**

<i>Shot</i>	<i>Sinematografi</i>			<i>Teknik Suspense</i>
	<i>Camera Angle</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Camera Movement</i>	
<i>Scene 5 Shot 01 02.22-02.26</i> 	<i>Eye Level</i>	<i>Long Shot</i>	<i>Still</i>	<i>Play the Beats</i>

Tabel 5 memuat *Scene 5 Shot 01* yang menyajikan pemandangan wilayah tinggal Ficusia melalui *camera angle Eye Level*. *Camera angle* ini memberikan perspektif seperti yang dilihat oleh mata manusia pada tingkat pandangan mata. Dalam adegan ini Ficusia terlihat jauh dari kamera sehingga menciptakan jarak visual antara penonton dan karakter tersebut. *Shot* ini menggunakan *type of shot* berupa *Long Shot* yang memberikan tampilan luas dari pemandangan dengan Ficusia sebagai elemen yang kecil di dalamnya. Dengan penggunaan teknik *camera movement Still* atau diam yang disusul dengan getaran cepat sekilas ketika munculnya petir serta dilengkapi dengan atmosfer gelap yang terlihat menakutkan mengisyaratkan adanya bahaya atau ancaman yang mungkin akan terjadi. *Shot* ini menerapkan teknik *suspense* berupa *Play the Beats*. Teknik *suspense* ini bertujuan memainkan irama cerita yang menunjukkan potensi paling berbahaya untuk karakter. Dimulai dari situasi yang mudah untuk dihadapi karakter dengan memanfaatkan petir sebagai elemen pemicu ketegangan.

**Tabel 6. Scene 5 Shot 02**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	
<i>Scene 5 Shot 02 02.26-02.35</i> 	<i>Low Angle</i>	<i>Medium Shot</i>	<i>Still</i>	<i>Play the Beats</i>

Tabel 6 memuat *Scene 5 Shot 02*. Pada *Scene* ini terlihat adegan yang memperlihatkan karakter Ficusia sedang merasakan ketakutan karena adanya petir yang menyambar. Penggunaan *camera angle* yaitu *Low Angle* dimana kamera ditempatkan di posisi rendah, memberikan sudut pandang yang memperkuat ketegangan dan ketakutan yang dirasakan oleh Ficusia. Selain itu penggunaan *Medium Shot* dimana objek atau karakter terpotret dari dada hingga kepala, memberikan fokus yang cukup untuk menunjukkan ekspresi ketakutan Ficusia secara jelas. Penggunaan *movement Still* atau kamera yang diam juga memberikan penekanan pada momen ketegangan yang terjadi. *Shot* ini menerapkan teknik *suspense* berupa *Play the Beats*. Teknik *suspense* ini bertujuan memainkan irama cerita yang menunjukkan potensi paling berbahaya untuk karakter. Pada *shot* ini karakter Ficusia sudah mulai memasuki fase ketegangan dan ketakutan.

**Tabel 7. Scene 5 Shot 03**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	

<i>Scene 5 Shot 03 02.36-02.38</i>		<i>High Angle</i>	<i>Extreme Long Shot</i>	<i>Still</i>	<i>Play the Beats</i>
------------------------------------	---	-------------------	--------------------------	--------------	-----------------------

Tabel 7 memuat *Scene 5 Shot 03*. Pada *Shot* ini ditampilkan gambaran keseluruhan wilayah tempat tinggal Ficusia yang sedang terjadi petir. Penggunaan *camera angle* berupa *High Angle* di mana kamera ditempatkan di posisi yang tinggi memberikan sudut pandang yang meliputi wilayah luas dan menciptakan perasaan terisolasi dan rentan bagi karakter Ficusia. Selain itu penggunaan *Extreme Long Shot* dimana adegan ditangkap dengan jarak yang sangat jauh memberikan perspektif yang memperlihatkan skala yang besar dan menguatkan kesan keterpencilan Ficusia di tengah petir yang menakutkan. Penggunaan *camera movement* *Still* atau kamera yang diam menambahkan kestabilan pada adegan ini sehingga mengarahkan perhatian penonton pada situasi yang tegang dan meningkatkan antusiasme penonton untuk mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Teknik *suspense* yang diterapkan pada shot ini yaitu *Play the Beats* dimana irama cerita semakin memiliki potensi berbahaya bagi karakter ditunjukan dengan pemandangan petir yang semakin bergemuruh.

**Tabel 8. *Scene 5 Shot 06***

<i>Shot</i>	<i>Sinematografi</i>			<i>Teknik Suspense</i>	
	<i>Camera Angle</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Camera Movement</i>		
<i>Scene 5 Shot 06 02.47-02.50</i>		<i>Point of View Angle</i>	<i>Close Up</i>	<i>Still</i>	<i>Play the Beats</i>

Tabel 8 memuat *Scene 5 Shot 06*. Pada *Shot* ini menampilkan adegan yang menunjukkan tanaman aneh yang memiliki suara menakutkan yang merupakan bagian dari halusinasi karakter Ficusia sebagai efek samping dari penggunaan Cuta. Penggunaan *camera angle* berupa *Point of View Angle* dimana kamera memposisikan dirinya sebagai sudut pandang karakter. Hal ini memberikan kesan ketegangan dalam adegan tersebut. Selain itu penggunaan *Shot Close Up* yang difokuskan pada tanaman aneh itu memberikan kesan aneh dan menakutkan. Fokus yang mendalam pada objek yang menakutkan ini menciptakan intensitas visual dan menghadirkan perasaan ketegangan bagi penonton. Lalu penggunaan *camera movement* *Still* dalam adegan ini memperkuat perasaan ketegangan yang dialami karakter dan menahan perhatian penonton pada tanaman aneh dengan suara menakutkannya. Teknik *suspense* yang diterapkan yaitu *Play the Beats*. Irama cerita yang semakin berpotensi berbahaya bagi karakter ditunjukan dengan gerakan tanaman aneh yang seolah-olah berbicara menambah elemen kejutan dan ketegangan dalam adegan tersebut.

**Tabel 9. *Scene 5 Shot 07***

<i>Shot</i>	<i>Sinematografi</i>	<i>Teknik Suspense</i>
-------------	----------------------	------------------------

	<i>Camera Angle</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Camera Movement</i>	
<i>Scene 5 Shot 07 02.51-02.56</i> 	<i>Low Angle</i>	<i>Medium Shot</i>	<i>Still</i>	<i>Play the Beats</i>

Tabel 9 memuat *Scene 5 Shot 07*. Pada *Shot* ini ditampilkan ekspresi ketakutan wajah Ficusia saat melihat dan mendengar suara serta wujud tanaman aneh tersebut. Penggunaan *camera angle* berupa *Low Angle* dimana kamera ditempatkan pada sudut yang rendah memberikan sudut pandang yang menyoroti ekspresi takut wajah Ficusia secara dramatis. Sudut pandang ini menciptakan efek visual yang memperlihatkan ketakutan yang mendalam, memperkuat suasana tegang dan menambah rasa aneh dalam adegan. Selanjutnya penggunaan *Medium Shot* fokus pada wajah Ficusia memungkinkan penonton melihat secara detail ekspresi takutnya. Penempatan fokus yang dekat ini menghasilkan ketegangan emosional yang kuat dan memperlihatkan betapa Ficusia terkejut dan ketakutan oleh tanaman aneh dari halusinasinya tersebut. Terakhir, penggunaan kamera yang diam dalam adegan ini memberikan kestabilan visual yang kontras dengan ekspresi takut wajah Ficusia. Hal ini memfokuskan perhatian penonton pada reaksi Ficusia terhadap tanaman aneh tersebut menciptakan ketegangan psikologis yang semakin meningkat ringkas. Dengan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik *suspense* yang diterapkan yaitu *Play the Beats*, memainkan irama cerita yang semakin berpotensi berbahaya bagi karakter.

**Tabel 10. Scene 5 Shot 08**

<i>Shot</i>	<i>Sinematografi</i>			<i>Teknik Suspense</i>
	<i>Camera Angle</i>	<i>Type of Shot</i>	<i>Camera Movement</i>	
<i>Scene 5 Shot 08 02.57-03.00</i> 	<i>Frog Level Angle</i>	<i>Long Shot</i>	<i>Still</i>	<i>Play the Beats</i>

Tabel 10 memuat *Scene 5 Shot 08*. Adegan ini masih memperlihatkan ketakutan Ficusia saat melihat tanaman aneh tersebut. Namun terdapat perbedaan dalam penggunaan *Angle camera* dimana kamera menggunakan sudut pandang *Frog Level Angle* dari bawah hampir setara dengan posisi tanaman aneh yang menyorot ke arah atas yang mengamati Ficusia. Selain itu penggunaan *Long Shot* memperlihatkan Ficusia dalam jarak yang lebih jauh memberikan perspektif yang luas terhadap adegan. Gerakan badan Ficusia yang tidak teratur menambahkan elemen ketegangan dalam adegan ini. Penggunaan *movement camera* yang masih *Still* memungkinkan penonton untuk fokus pada reaksi Ficusia dan situasi yang menegangkan. Teknik *suspense* yang diterapkan yaitu *Play the Beats* yang ditunjukan dengan Ficusia terlihat tegang dan ketakutan dengan gerakan tubuh yang tidak terkendali saat melihat tanaman aneh dari halusinasinya.

**Tabel 11. Scene 5 Shot 09**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	
Scene 5 Shot 09 03.01-03.04 	Point of View Angle	Medium Close Up	Handheld Camera	Play the Beats

Tabel 11 memuat *Scene 5 Shot 09*. Pada *Shot* ini ditampilkan adegan tanaman aneh yang terus bergerak dan mengeluarkan suara yang mengerikan sehingga memperkuat suasana yang mencekam. Penggunaan *camera angle* berupa *Point of View Angle* dimana kamera memposisikan dirinya sebagai sudut pandang karakter. Sudut pandang ini menciptakan efek visual yang memperlihatkan tanaman aneh dari perspektif yang mengintimidasi, menambahkan keanehan dan ketegangan dalam adegan. Selain itu penggunaan *type of shot* berupa *Medium Close Up* yang difokuskan pada tanaman aneh memperlihatkan detail yang lebih dekat pada tanaman tersebut. Ini memungkinkan penonton melihat dengan jelas ekspresi mata dan gerakan tanaman yang menakutkan sehingga meningkatkan rasa ancaman dan ketegangan. Gerakan tanaman aneh yang seolah-olah berbicara juga menambah elemen kejutan dan misteri dalam adegan tersebut. Lalu penggunaan *Handheld Camera movement* dalam adegan ini memperkuat perasaan ketegangan yang dialami karakter dan menambah intensitas serta menekankan suasana yang mencekam pada adegan tersebut. Dengan pergerakan yang mengintimidasi dari tanaman ini dapat disimpulkan bahwa teknik *suspense* yang diterapkan juga berupa *Play the Beats*.

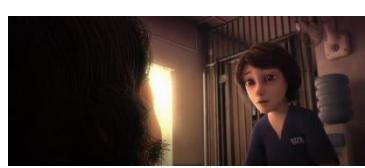
**Tabel 12. Scene 5 Shot 10**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	
Scene 5 Shot 10 03.04-03.23 	Low Angle to High Angle	Medium Shot to Long Shot	Dolly	Expectation

Tabel 12 memuat *Scene 5 Shot 10*. Pada adegan ini menampilkan Ficusia yang dalam keadaan ketakutan, lemah, dan lelah sehingga akhirnya tak sadarkan diri. Penggunaan *camera angle* dari *Low Angle* menuju *High Angle* memberikan sudut pandang yang menciptakan efek visual yang memperlihatkan kelemahan dan ketakutan Ficusia secara dramatis. Sudut pandang ini juga menyoroti perasaan terjepit dan terancam yang dirasakan oleh Ficusia, meningkatkan ketegangan emosional dalam adegan. Selanjutnya penggunaan *type of shot Medium Shot* yang diakhiri dengan *High Angle* memfokuskan pada wajah dan tubuh Ficusia. *Shot* ini memperlihatkan dengan jelas ekspresi ketakutan, kelelahan dan kelemahan Ficusia sehingga membangun intensitas emosi dan menyoroti keadaan terakhir sebelum dan sesudah Ficusia tak sadarkan diri. Lalu, penggunaan *movement Dolly* dimana kamera bergerak menjauh dari Ficusia menciptakan efek dramatis yang menggambarkan pemisahan adegan

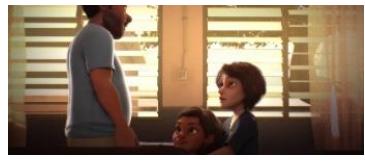
*suspense Play the Beats* antara Ficusia dan penonton. Gerakan ini menghasilkan perasaan kesepian dan kehilangan serta meningkatkan ketegangan dengan mempertegas akhir yang tidak terhindarkan bagi Ficusia. Adapun teknik *suspense* teridentifikasi sebagai *Expectation* karena penonton pasti berharap bahwa karakter Ficusia dapat bertahan dan melewati fase *suspense* ini, dan juga berdasarkan adegan terakhir ini penonton akhirnya akan mengira bahwa karakter Ficusia berakhir dengan kematian seperti yang menimpa pohon-pohon dari Hutan Sabana.

**Tabel 13. Scene 6 Shot 07**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	
Scene 6 shot 07 06.02-06.05 	Eye Level	Medium Close Up	Still	Surprise

Tabel 13 memuat *Scene 6 Shot 07*. Pada adegan ini menampilkan karakter Ibu Uci sebagai contoh nyata dari Ficusia yang pada akhirnya bangun membuka matanya setelah mendengar dan melihat sosok Uci (anaknya) hadir di depannya. Penggunaan *camera angle Eye Level* dengan *type of shot Medium Close Up* serta *camera movement Still* yang menghadap Ibu Uci ini memperlihatkan dengan jelas ekspresi terkejut dengan kondisi yang masih lemah melihat hadirnya orang tersayangnya berdiri tepat di depan matanya. Teknik *suspense* teridentifikasi sebagai *Surprise* karena ternyata Ficusia lewat penggambaran nyata dari Ibu Uci ini sebelumnya hanya tak sadarkan diri dan kemudian kembali sadar dengan hadirnya orang terkasih.

**Tabel 14. Scene 6 Shot 13 & 13B**

Shot	Sinematografi			Teknik Suspense
	Camera Angle	Type of Shot	Camera Movement	
Scene 6 shot 13 & 13 B 06.27-06.38  	Eye Level	Medium Shot	Still	Surprise

Tabel 14 memuat *Scene 6 Shot 13* dan *13B*. Pada adegan ini menampilkan pemandangan keluarga Uci berkumpul dengan suasana haru. Penggunaan *camera angle Eye Level*, *type of shot Medium Shot*, dan *camera movement* berupa *Still* memungkinkan agar penonton fokus dengan suasana haru keluarga Uci serta Ficusia

dengan Dara dan Flowna yang hadir disisinya. Teknik *suspense* yang diterapkan dalam *shot* ini yaitu *Surprise* karena penonton diberikan jawaban dengan mulai pulihnya karakter Ficusia setelah tersadarkan dengan Flowna yang hadir membawa *Spirit Fruit* untuknya. Sedangkan untuk penggambaran nyatanya yaitu Uci yang datang membawa hadiah berupa boneka batik untuk Ibunya dengan disusul oleh Ayah Uci juga. Dan ternyata dalam dunia Ficusia ini, bisa disimpulkan oleh penonton bahwa karakter Ficusia merupakan penggambaran dari Ibu Uci, Dara menggambarkan karakter Ayah sebagai sosok yang perhatian, dan Flowna dengan *Spirit Fruitnya* menggambarkan Uci dengan boneka batiknya.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mencari dan mendeskripsikan *suspense* yang terbentuk dari *camera angle*, *type of Shot* dan *camera movement* dalam film animasi 3D "Ficusia". Adapun hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknik sinematografi seperti *camera angle*, *type of Shot*, dan *camera movement* memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan *suspense* dalam adegan-adegan dalam film animasi 3D "Ficusia". Penggunaan *camera angle* berupa *Eye Level*, *High Angle*, *Low Angle*, *Frog Level Angle*, dan *Point of View Angle* memberikan sudut pandang yang berbeda-beda, masing-masing menciptakan efek visual yang memperlihatkan ketegangan, isolasi, dan ekspresi emosi karakter. *Type of Shot* seperti *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close Up*, *Big Close Up* dan *Close Up* memberikan fokus yang berbeda pada subjek, memperlihatkan detail ekspresi dan membangun ketegangan emosional. Selain itu *movement camera* seperti *Still*, *Handheld Camera*, dan *Dolly* juga berkontribusi dalam menciptakan atmosfer *suspense* dengan mengarahkan perhatian penonton, menciptakan pergerakan yang tidak terduga, dan meningkatkan intensitas dramatis. Sehingga dari hal tersebut teknik sinematografi yang digunakan dalam film "Ficusia" secara efektif meningkatkan *suspense* dalam adegan-adegan tertentu, memperkuat pengalaman penonton, dan memberikan nuansa yang mencekam dalam film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, A., & Ibrahim, K. (2023). Teknik Sinematografi Film Pendek Air Mata Impian Karya Multimedia Darussalam Blokagung Banyuwangi. *JDARISCOMB: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(1), 1-27. <https://doi.org/10.30739/jdariscomb.v3i1.1986>
- Cendekia, D. (2018). Mempertanyakan Surprise Film Arrival (2016). *Imaji: Teknologi dan Storytelling dalam Medium Audio-Visual*, 10(1), 27-34.
- DigiArs Studio. (2022). *The Art of Ficusia*. Batam: DigiArs Studio Polibatam.
- Guwido Adi, A. (2019). Penerapan Teknik-Teknik Suspense dalam Penulisan Skenario Film Panjang "Nandur Ati". *Repository Universitas Multimedia Nusantara*.
- Lubis, M. R., Khairani, S., & Rismayanti. (2022). Perancangan Video Promosi dengan Teknik Camera Movement Terhadap Efektivitas Penggabungan Video. *Journal Of Computer Science And Informatics Engineering (CoSIE)*, 1(3), 153-163. <https://doi.org/10.55537/cosie.v1i3.179>
- Mahdi, Huzaeni, Amri, & Hakim, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Film Animasi 3-Dimensi Untuk Siswa Pada SMAN 7 Lhokseumawe. *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 5(1), 62-66.
- Negara, G. A., Eriswan, & Pradhono, C. (2023). Camera Angle untuk Memperlihatkan Karakter Protagonis, Antagonis dan Tritagonis pada Film Kaliya. *CINELOOK: Journal of Film, Television and New Media*, 1(1), 48-57. <http://dx.doi.org/10.26887/cl.v1i01.3619.g1311>
- Pangesti, E. S. (2021). Analisis Penggunaan Handheld Camera dalam Meningkatkan Dramatik pada Film Horor Found Footage Berjudul "Blair Witch". Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/9198/>
- Pradita, I. G. A. M., Sunarya, I. M. G., & Sindu, I. G. P. (2021). Pembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie - Sejarah Lagu Merah Putih. *KARMAPATI*, 10(3), 329-339.

- Prasetyo, M. E. (2021). Kajian Komposisi Visual pada Film Serial Netflix Drama Fiksi Ilmiah Berjudul The 100 Karya Jason Rothenberg. *JURNAL TITIK IMAJI*, 4(1), 45-64. <https://doi.org/10.30813/v4i1.2802>
- Rochmat, Z. A., & Rahmad, C. Y. (2018). Pengambilan Gambar Handheld sebagai Pembentuk Ketegangan pada Film Modus Anomali. *TEXTURE: Art and Culture Journal*, 1(2), 116–131. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/download/2435/2243>.
- Sabrina, A., Nursyam, Y., & Pradhono, C. (2021). Analisis Type of Shot dan Camera ANgle dalam Pembentuk Suspense Film Perempuan Tanah Jahanam Sutradara Joko Anwar. *Film and Television Journal*, 1(1), 46-61.
- Sahyuda, M. R. (2022). Analisis Teknik Pengambilan Gambar Sinematografi dalam Film “Her”. *UMSU Repository*. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/18000>
- Sandita. (2019). Makna Pesan melalui Teknik Kamera pada Film Indonesia. *thesis University of Muhammadiyah Malang*.
- Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi (JRMDK)*, 1(6), 418-423.
- Sembiring, E. B., Yusuf, D., Arif, H., Riwinoto, Zega, S. A., Prasetya, H. Y., & Ilhami, Y. (2021). *BIsnis Proses dan Prosedur Operasi Standar Produksi “Produk Animasi”*. Batam: Polibatam Press.
- Sriasih, N. K., Darmawiguna, I. M., & Kesiman, I. W. (2020). Penggunaan Prinsip Staging dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketur Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *KARMAPATI*, 9(2), 78-87.
- Sulistiyawati, P., Ihya, D. I., & Ulumuddin. (2019). Analisis Komponen Visual Dasar Sinematografi dalam Film Live Action “Green Book”. *Demandia, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 4(2), 172-198. <https://doi.org/10.25124/demandia.v4i2.2188>
- Surasa, Sudarman, Suparna, & Haj, M. I. F. (2022). Penerapan Sinematografi dalam Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. *Jurnal P4I, Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 2(3), 261-269. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>
- Syahriszani, R. (2022, November 17). *Pengertian Animasi 3D, Konsep, Tahap Pembuatan, dan Jenis*. Retrieved from WanTek.id: <https://wantek.id/pengertian-animasi-3d/>
- Tandjung, N. V., & Yudani, H. D. (2022). Pengaruh Teori Pipeline dalam Proses Pembuatan Company Profile. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Wati, M. S., & Jati, R. P. (2021). Visualisasi pada Dokumenter "Lengger". *Pantarei*, 5(2), 1-11.
- Yuwandi, I. (2018). Analisis Sinematografi dalam Film Polem Ibrahim dan Dilarang Mati di Tanah Ini. *Repository of UIN Ar-Raniry*.