

PENERAPAN *VERTIGO SHOT* PADA FILM FIKSI *SAREH*

Nizam Haiqal Al Hakim¹, Abdul Rahman²

nizamhaiqal12@gmail.com¹

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

ABSTRAK

Film *Sareh* merupakan film fiksi yang mengangkat tema trauma psikologis, kesendirian, dan tekanan batin. Cerita berpusat pada Sareh, seorang gadis muda yang harus menjalani hidup sendiri setelah kehilangan kedua orang tuanya, hingga mengalami peristiwa kekerasan yang berujung pada keputusan tragis. Untuk memperkuat pengalaman emosional penonton, khususnya dalam membangun ketegangan atau *suspense*, pengkarya menerapkan teknik sinematografi *Vertigo Effect Shot*. Teknik ini menggabungkan gerakan kamera dolly dengan zoom lensa untuk menciptakan distorsi visual ruang yang merepresentasikan ketidaknyamanan, kecemasan, dan disorientasi yang dialami tokoh. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan yang meliputi pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, serta menganalisis lima adegan utama yang memuat unsur dramatik *suspense*. Hasilnya menunjukkan bahwa teknik *Vertigo Shot* dapat memperkuat ekspresi psikologis dalam beberapa adegan, meskipun terdapat keterbatasan teknis pada sebagian lainnya. Skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengkarya sinema dalam menerapkan pendekatan visual yang mendalam untuk mendukung narasi film.

Kata Kunci: *Vertigo Shot*, *Suspense*, Sinematografi, Film Fiksi, *Sareh*.

ABSTRACT

Sareh is a fictional short film that explores themes of psychological trauma, loneliness, and emotional distress. The story follows Sareh, a young woman coping with the recent loss of both parents, culminating in an act of violence that leads to a tragic decision. To intensify the emotional engagement of the audience, particularly in creating suspense, the filmmaker applies the cinematographic technique known as the *Vertigo Effect Shot*. This technique combines dolly camera movement with lens zoom to create spatial distortion that visually represents discomfort, anxiety, and disorientation experienced by the character. This research applies a creation method consisting of pre-production, production, and post-production stages, focusing on five key scenes containing suspense elements. The findings reveal that the *Vertigo Shot* can enhance psychological expression in several scenes, despite technical limitations in others. This study is intended to serve as a reference for filmmakers aiming to apply visual approaches that support cinematic narrative more deeply.

Keywords: *Vertigo Shot*, *Suspense*, Cinematography, Fiction Film, *Sareh*.

PENDAHULUAN

Film adalah jenis seni yang menggunakan gambar bergerak untuk menceritakan sebuah kisah, menyampaikan pesan, atau menggugah emosi. Biasanya, film dibuat dengan merekam adegan menggunakan kamera atau menggunakan animasi dan efek visual lainnya. Film juga sering didukung oleh elemen seperti suara, musik, dialog, dan efek khusus. Dengan kombinasi gambar dan suara yang merupakan medium utama untuk menciptakan perasaan dan pemikiran kepada penonton. Bordwell menyampaikan hal ini dalam bukunya yang berjudul *On The History of Film Style* ia mengatakan, "From a filmmaker's perspective, images and sounds constitute the medium in and through which the film achieves its emotional and intellectual impact". (Bordwell, 1997 :8) " atau diterjemahkan menjadi "Dari sudut pandang pembuat film, gambar dan suara merupakan media penting untuk menyampaikan perasaan dan pemikiran" (Bordwell, 1997 :8).

Film juga sering digunakan sebagai alat untuk menyebarkan pesan tentang masalah

budaya, sosial, politik ataupun pesan-pesan tentang kehidupan. Film sebagai media ekspresi dapat dibagi menjadi 3 jenis documenter, eksperimental, dan fiksi. Dari ketiga jenis film, film fiksi merupakan jenis film yang paling populer dan digemari kalangan masyarakat. Menurut Himawan Pratista (2017) film fiksi adalah film yang dibuat melalui imajinasi yang dirancang dan tidak terikat dengan realita. Untuk menjadikan sebuah film utuh yang dapat dinikmati, film memiliki 2 unsur penting yang tidak bisa dipisahkan, kedua unsur ini adalah naratif dan sinematik, sinematik adalah penyampaian pesan sebagai penuturan cerita yang bergantung pada kualitas fotografis: tingkat kecerahan, kecepatan gerak, dan variasi perspektif yang diciptakan oleh pemilihan panjang pendeknya lensa, yang menciptanya efek kedalaman bidang, dan efek-efek khusus lainnya (Pradhono, 2021).

Unsur sinematik juga memberikan dimensi estetis yang membuat film menjadi lebih hidup, unsur ini mencakup pengambilan gambar (framing, angle kamera), editing (penyuntingan), tata suara (sound design), pencahayaan, efek khusus, dan mise-en-scène (penataan elemen visual di dalam frame (Pratista, 2017). Unsur naratif penting sebagai kerangka cerita yang membantu penonton memahami dan merasakan perkembangan cerita ataupun emosi yang ingin disampaikan oleh film. Unsur naratif ini mengacu kepada elemen pembentuk cerita dalam sebuah film yang mencakup tokoh, konflik, setting, tema, dan alur (plot).

Membicarakan unsur naratif, tokoh merupakan bagian penting karena sebagai penggerak dan pembawa cerita yang ada didalam sebuah naskah serta menjadi unsur utama dalam seni film, Bordwell menyampaikan hal ini dalam bukunya yang berisikan "The customary division into national cinemas led many writers to postulate that a country's culture and character were the primary sources of film art" (Bordwell, 1997:39), atau diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia menjadi "Pembagian sinema nasional mengatakan banyak penulis berpendapat bahwa budaya dan tokoh merupakan Sumber utama dari seni dalam film" (Bordwell, 1997:39). begitu juga dengan tokoh pada naskah yang dibuat oleh penulis yang berjudul Sareh.

Film Sareh menceritakan bagaimana seorang wanita muda menjalani hari-hari tanpa kehadiran ayah dan ibu yang belum genap 1 bulan wafat. Sareh akan merasa tidak nyaman "terganggu" apabila dia mendengar kata "Ibu" dari orang lain, hal ini terjadi karena sareh belum terima secara mental kepergian ibunya. Sareh menjalani hari-hari sendiri, namun disaat ia sendiri, sahabatnya bernama Ulan menawarkan sebuah pekerjaan dikota, sareh yang awalnya ragu lalu menerima tawaran tersebut, namun dibutuhkan surat-surat untuk melengkapinya.

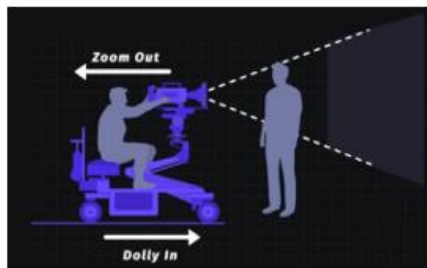
Sareh diminta Ulan untuk mengurus surat tersebut kepada kepala desa yakni Pak Amal. Namun siapa sangka ternyata pak amal yang selama ini dinilai baik oleh Sareh, ternyata memiliki niat buruk. Pak amal meneteskan obat tidur ke minuman sareh disaat Sareh datang kerumah Pak Amal untuk membuat surat, disaat sareh telah tertidur Pak Amal melakukan perbuatan tercela dengan memperkosa Sareh. Sareh yang terbangun dengan keadaan shock dan panik tanpa siapapun lalu mengakhiri penderitaannya dengan cara gantung diri.

Salah satu unsur paling krusial dalam film fiksi Sareh adalah emosi tokoh. Emosi menjadi jembatan antara cerita dan penonton dengan emosi yang kuat dan meyakinkan, penonton dapat lebih mudah memahami motivasi tokoh, mendalami konflik batin yang dialami, dan membangun koneksi secara psikologis. Untuk mencapai hal ini, dibutuhkan strategi visual yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mampu memperkuat penyampaian emosi secara sinematik. Emosi-emosi seperti duka, keterkejutan, kebingungan, tekanan sosial, dan keputusan menjadi pusat dari perjalanan batin tokoh

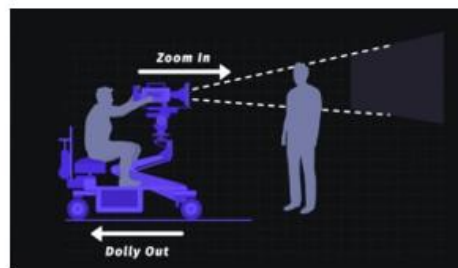
tersebut.

Teknik visual yang pengkarya pakai untuk Untuk merepresentasikan emosi yang dirasakan tokoh tersebut secara visual mewakili kondisi psikologis tokoh adalah Vertigo Shot atau yang dikenal pula sebagai Dolly Zoom. Teknik ini merupakan perpaduan antara gerakan kamera (dolly) dan perubahan panjang fokus lensa (zoom) yang menciptakan perubahan perspektif ruang secara dramatis (Mercado, 2011). Efek visual yang dihasilkan memberikan ilusi ruang yang melebar atau menyempit, meskipun subjek utama tetap berada di posisi yang sama. Secara emosional, teknik ini dapat menggambarkan perasaan seperti keterkejutan, kecemasan, tekanan mental, hingga disorientasi. Oleh karena itu, vertigo shot tidak hanya memiliki fungsi estetis, tetapi juga fungsional dalam mendukung karakterisasi dan dinamika emosional tokoh.

Fungsi dari teknik ini ditujukan untuk memvisualisasikan keadaan emosional yang ekstrem, seperti kemarahan, obsesi, jatuh cinta, paranoia, ketakutan, efek obat-obatan, dan perasaan bingung (Mercado, 2011). Vertigo shot memberikan visual yang berbeda untuk memperkuat emosi yang dialami oleh tokoh dengan perubahan background yang signifikan namun dengan objek yang konstan.



Gambar 1. Zoom Out / Dolly In
(Sumber : StudioBinder.com, 2024)



Gambar 2. Zoom In / Dolly Out
(Sumber : StudioBinder.com, 2024)

Tipe shot ini dapat terjadi karena adanya perubahan pada lensa dan kamera yang bergerak mendekat ataupun menjauh. Vertigo shot memberikan perubahan 2 background, yang pertama Zoom Out / Dolly In yang menciptakan background melebar secara drastis namun posisi objek tetap sama. Lalu ada Zoom In / Dolly Out yang menciptakan background menyempit secara drastis dengan posisi objek tetap sama.

Sebagai Sinematografer atau Director Photography pada film fiksi Sareh, penulis menerapkan vertigo shot untuk memperkuat unsur dramatic pada film fiksi Sareh. Penerapan vertigo shot dalam film ini tidak hanya sebagai gaya visual, tetapi sebagai pendekatan sinematik untuk memperkuat nuansa batin tokoh melalui komposisi gambar. Dengan memanfaatkan pergeseran perspektif ruang, penonton diajak masuk ke dalam kondisi psikologis tokoh dan merasakan ketegangan emosional yang dialaminya. Penempatan teknik yang direncanakan meliputi 5 scene diantaranya scene 6, 8, 9, 13, dan 14.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Vertigo Shot Dalam Memperkuat Unsur Dramatik

A. Unsur Dramatik dan Visual Film Sareh

Film fiksi Sareh merupakan karya yang mengeksplorasi isu kekerasan berbasis gender melalui sudut pandang korban dengan pendekatan realisme. Penggunaan bahasa visual di setiap scene tidak hanya berfungsi sebagai penutur cerita, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat unsur dramatik seperti suspense, conflict, curiosity, dan surprise.

Film fiksi Sareh berisikan 15 scene pada awalnya, namun pada saat memasuki proses pasca produksi, ada 3 scene yang dihapus karena ketidakcocokan secara naratif maupun sinematik, scene ini meliputi scene 1, 10, dan 15 jadi total scene yang akan

dianalisis menjadi 12 scene. Berikut ini adalah analisis mendalam per scene berdasarkan unsur dramatik dan visual yang membangun dramatik.

a. Scene 2

Sareh menghadiri pemakaman orang tuanya. Di tengah suasana duka, Pak Amal terlihat memperhatikan Sareh dengan tatapan yang tidak biasa. Dengan menggunakan kombinasi, Static Shot dan Insert Shot, adegan ini memperlihatkan prosesi pemakaman orang tua (Ibu) Sareh.

Unsur Dramatik	<i>Konflik batin</i> Sareh akibat kehilangan orang tua ditampilkan secara emosional. <i>Curiosity</i> terbangun dari gestur Pak Amal yang mencurigakan mengamati Sareh dari jauh dan menyeka tangan secara berlebihan.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Static Long Shot</i>: Mewakili kesepian dan keheningan pemakaman ○ <i>Insert Shot</i> (Sapu tangan & badan Pak Amal) : Simbol motif tersembunyi.



Gambar 1. Insert Shot (Pak Amal Mengintip)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 2. Insert Shot (Sapu Tangan)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 3. *Static Long Shot*
(Sumber : Film Sareh. 2025)

b. Scene 3

Di kamar, Sareh larut dalam kesedihan. Ia melihat foto-foto masa lalu dan menerima telepon dari Ulan yang menawarkan pekerjaan. Adegan sunyi di kamar dengan Insert Shot (Bendera Kuning, Kalender, Jam) dan Close Up (CU) memperlihatkan Sareh larut dalam kesedihan, menerima telepon dari Ulan.

Unsur Dramatik	<i>Konflik emosional</i> dipertegas dengan suasana duka. Muncul pula Harapan ketika Ulan menawarkan pekerjaan di kota.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>CU Sareh Menangis</i> : Memperdalam koneksi emosional antara karakter dan penonton. ○ <i>Insert Shot Kalender & Foto</i>: Representasi kerinduan dan keinginan melanjutkan hidup.



Gambar 4. *Insert Shot* (Kalender)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 5. *Insert Shot* (Foto)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 6. *Close Up* Sareh
(Sumber : Film Sareh. 2025)

c. Scene 4

Pak Amal datang memberi amplop uang kepada Sareh, sambil menyentuh tangannya dengan cara yang mencurigakan. Interaksi Pak Amal dengan Sareh ditampilkan dalam Medium Shot (MS) dan Detail Shot pada saat pemberian amplop.

Unsur Dramatik	<i>Konflik</i> muncul saat Pak Amal menyentuh tangan Sareh isyarat awal pelecehan. <i>Konflik Sosial</i> hadir karena posisi Pak Amal sebagai tokoh masyarakat.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Over The Shoulder (OTS)</i>: Mewakili sudut pandang tokoh. ○ <i>Insert Shot</i> Tangan Dielus: Memperkuat kesan ancaman yang disampaikan secara tersirat namun nyata.



Gambar 7. *Over the Shoulder*
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 8. *Insert Shot* (Tangan dielus)
(Sumber : Film Sareh. 2025)

d. Scene 5

Sareh memutuskan untuk mengambil tawaran Ulan, merencanakan keberangkatan dengan menandai kalender. Sareh mulai mengambil keputusan untuk menerima tawaran Ulan, ditunjukkan melalui Medium Shot, Insert Shot (Amplop & Kalender), dan interaksi via telepon.

Unsur Dramatik Harapan muncul bersamaan dengan Curiosity, penonton bertanya-tanya apakah ini keputusan yang akan membawa kebaikan atau malah malapetaka.

Unsur Dramatik	Harapan muncul bersamaan dengan <i>Curiosity</i> , penonton bertanya-tanya apakah ini keputusan yang akan membawa kebaikan atau malah malapetaka.
----------------	---

Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Insert Shot</i> Kalender Dilingkari: Tanda tekad dan harapan baru. ○ <i>Medium Shot</i> : Memberi ruang bagi karakter untuk berkembang dalam pilihan hidupnya.
--------------	--



Gambar 9. *Insert Shot* (Kalender)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 10. *Medium Shot*
(Sumber : Film Sareh. 2025)

e. Scene 6

Sareh datang ke makam orang tuanya untuk berpamitan. Tiba-tiba, ia mendengar suara anak kecil yang misterius. Adegan Sareh berziarah ditampilkan menggunakan Static Shot dan Vertigo Shot, terutama saat dia menoleh mendengar suara aneh.

Unsur Dramatik Suspense dan Konflik Batin. Di saat Sareh mencoba berdamai dengan dirinya, hadir suara misterius yang mengganggu ketenangannya.

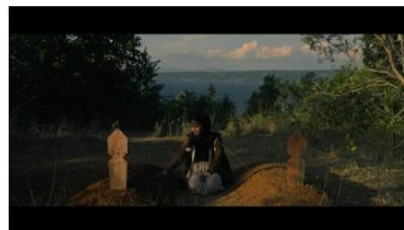
Unsur Dramatik	<i>Suspense</i> dan <i>Konflik Batin</i> . Di saat Sareh mencoba berdamai dengan dirinya, hadir suara misterius yang mengganggu ketenangannya.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Static Long Shot</i> : memberikan kesan kesedihan dan kesunyian ○ <i>Vertigo Shot</i> : Memberi efek tekanan batin dan kegelisahan yang memuncak.



Gambar 11. *Vertigo Shot* (Sebelum)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 12. *Vertigo Shot* (Sesudah)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 13. *Static Long Shot* Sareh
(Sumber : Film Sareh. 2025)

f. Scene 7

Sareh menemui Pak Amal untuk mengurus surat pindah. Di saat bersamaan, Pak Amal menerima obat dari seseorang. Interaksi antara Pak Amal dan warga (Adit) dilengkapi dengan Rack Focus dan Insert Shot (Obat Tidur).

Unsur Dramatik Curiosity. Pemberian obat menjadi titik balik penonton menyadari ada rencana jahat.

Unsur Dramatik	<i>Curiosity</i> . Pemberian obat menjadi titik balik penonton menyadari ada rencana jahat.
Makna	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Rack Focus</i> : Berpindahnya fokus dari Adit ke Pak Amal

Visual	menunjukkan permainan kotor yang direncanakan. ○ <i>Insert Shot</i> : Barang bukti berupa obat tidur (niat jahat)
--------	--



Gambar 14. *Rack Focus*
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 15. *Insert Shot* (Obat)
(Sumber : Film Sareh. 2025)

g. Scene 8

Pak Amal menyuguhkan teh kepada Sareh setelah mencampurnya dengan obat. Sareh tanpa curiga meminumnya hingga akhirnya kehilangan kesadaran. Puncak konflik terjadi ketika Pak Amal meracuni Sareh. *Vertigo Shot* saat Sareh meminum teh menandai puncak suspense.

Unsur Dramatik Suspense dan Surprise. Sareh tanpa sadar meneguk minuman berisi obat bius.

Unsur Dramatik	<i>Suspense</i> dan <i>Surprise</i> . Sareh tanpa sadar meneguk minuman berisi obat bius.
Makna Visual	○ <i>Vertigo Shot</i> : Memperkuat efek visual ketakutan dan rasa kehilangan kontrol yang dialami Sareh. ○ <i>Insert Shot</i> (Obat & Gelas): Bukti visual perbuatan jahat.



Gambar 16. *Vertigo Shot* (Sebelum)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 17. *Vertigo Shot* (Sesudah)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 18. *Insert Shot* (Obat Tidur)
(Sumber : Film Sareh. 2025)

h. Scene 9

Sareh terbangun dalam keadaan tak berdaya. Ia sadar bahwa dirinya telah dilecehkan, lalu berusaha kabur dengan panik. Kebangkitan Sareh dari pingsan divisualisasikan dengan *Vertigo Shot*, *MS*, dan *Detail Pintu & Tas*.

Unsur Dramatik Konflik Batin dan *Suspense* saat Sareh dalam keadaan trauma mencoba kabur.

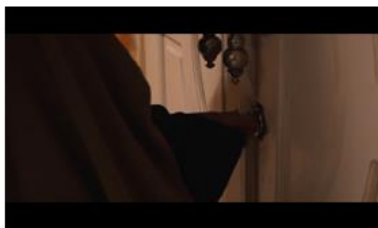
Unsur Dramatik	<i>Konflik Batin</i> dan <i>Suspense</i> saat Sareh dalam keadaan trauma mencoba kabur.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Tracking Shot</i>: Menyertai pergerakan Sareh memperkuat tensi dramatis. ○ <i>Vertigo Shot</i> : Memperlihatkan rasa pusing dan shock



Gambar 19. *Vertigo Shot* (Sebelum)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 20. *Vertigo Shot* (Sesudah)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 21. *Tracking Shot*
(Sumber : Film Sareh. 2025)

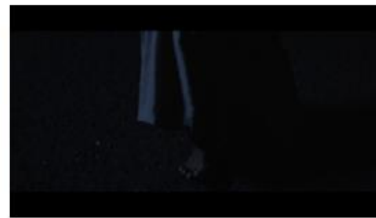
i. Scene 11

Sareh berlari di jalan, dikejar oleh Pak Amal yang bersikap seolah-olah tidak ada yang terjadi. Sareh berusaha kabur, sementara Pak Amal bersikap normal dengan *Tracking Shot* dan *Medium Shot*.

Unsur Dramatik	<i>Suspense</i> dan <i>Surprise</i> . Penonton merasakan ketegangan saat ancaman tetap dekat, walaupun tidak terlihat oleh warga sekitar.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Tracking Shot</i>: Menyertai pergerakan Sareh memperkuat tensi dramatis.



Gambar 22. *Tracking Shot* (Pak Amal)
(Sumber : Film Sareh. 2025)



Gambar 23. *Tracking Shot* (Sareh)
(Sumber : Film Sareh. 2025)

j. Scene 12

Sareh berhasil masuk ke rumah, tetapi ketakutan dan kegelisahan tidak mereda. Ia mencoba menghubungi Ulan, namun gagal. Saat Sareh sampai di rumahnya, *Close Up* dan *handheald* memperlihatkan kepanikannya.

Unsur Dramatik Konflik dan Isolasi, Sareh benar-benar merasa tidak punya siapa-siapa.

Unsur Dramatik	<i>Konflik</i> dan <i>Isolasi</i> , Sareh benar-benar merasa tidak punya siapa-siapa.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Handheald</i> : Menyertai pergerakan Sareh memperkuat tensi dramatis. ◦ <i>CU & Detail</i>: Memperlihatkan intensitas ketakutan hingga ke gestur tubuh dan ekspresi wajah.



Gambar 24. *Handheald* (Sareh)
(Sumber : Film *Sareh*. 2025)



Gambar 25. *Close Up* (Sareh)
(Sumber : Film *Sareh*. 2025)

k. Scene 12 A

Sareh mengadu kepada Ibu Aminah, tetapi ditanggapi dengan ketidakpercayaan dan bahkan cemoohan. Penolakan Ibu Aminah divisualisasikan dengan *High Angle*, *Over The Shoulder*, dan *MLS*.

Unsur Dramatik	<i>Konflik Sosial</i> dan <i>Surprise</i> . Penolakan ini memperdalam trauma psikologis Sareh.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>High Angle</i> : Posisi Sareh semakin direndahkan secara visual, memperlihatkan penindasan moral.



Gambar 26. *High Angel* (Sareh)
(Sumber : Film *Sareh*. 2025)

l. Scene 13

Setelah mendengar gunjingan warga, Sareh memutuskan mengakhiri hidupnya. Ia menyiapkan tali dan kursi. Adegan puncak emosional saat Sareh memutuskan bunuh diri ditampilkan dengan *Vertigo Shot* dan *Insert Shot* (Tali).

Unsur Dramatik	<i>Suspense</i> dan <i>Konflik Batin</i> . Sareh mencapai titik nadir psikologis.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Vertigo Shot</i> : Menggambarkan tekanan batin yang sesak dan menyempit.



Gambar 27. *Vertigo Shot* (Sebelum)
(Sumber : Film *Sareh*. 2025)



Gambar 28. *Vertigo Shot* (Sesudah)
(Sumber : Film *Sareh*. 2025)

m. Scene 14

Ulan tiba di rumah Sareh, namun menemukan Sareh sudah terikat tali pada lehernya. Pertemuan tragis divisualisasikan dengan Vertigo Shot saat Ulan menemukan Sareh sudah tidak berdaya. Namun vertigo shot pada scene ini gagal di aplikasikan digantikan dengan Slow Zoom In dengan shot size Medium Shot

Unsur Dramatik	<i>Surprise</i> penonton mengalami shock bersama Ulan.
Makna Visual	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Medium Shot</i> : Mengekspresikan keterkejutan dan kesedihan Ulan dalam menemukan kenyataan pahit.



Gambar 29. *Medium Shot* (Ulan)
(Sumber : Film Sareh. 2025)

Berdasarkan analisis visual dan naskah, Vertigo Shot digunakan secara selektif di beberapa scene yang memiliki intensitas dramatik tinggi. Teknik ini diterapkan untuk memperkuat efek psikologis karakter dan menciptakan suspense visual, setidaknya ditemukan 5 scene yang menggunakan teknik vertigo shot, berikut rangkumannya yang disajikan melalui tabel.

Tabel 1. Rangkuman Teknik Vertigo Shot

NO	Scene	Fungsi Cerita	Unsur Dramatik	Keterangan
1	Scene 6 – Pemakaman	Sareh menoleh ke kanan & kiri saat mendengar suara misterius di kuburan	<i>Suspense & Konflik Batin</i>	<i>Vertigo Shot</i> digunakan untuk menciptakan rasa gelisah & ancaman emosional
2	Scene 8 – Ruang Tamu Pak Amal	Sareh meminum teh yang dicampur obat, mulai merasa pusing	<i>Suspense & Surprise</i>	<i>Vertigo Shot</i> memperlihatkan efek pusing & rentan (lemah)
3	Scene 9 – Ruang Tamu Amal	Sareh terbangun dari pingsan dalam keadaan trauma	<i>Suspense & Konflik Batin</i>	<i>Vertigo shot</i> digunakan saat Sareh tersadar akan keadaannya
4	Scene 13 – Rumah Sareh	Sareh mendengar gosip warga & menutup telinga karena tekanan batin	<i>Suspense & Konflik Batin</i>	<i>Vertigo Shot</i> menonjolkan tekanan psikologis yang mencapai titik klimaks
5	Scene 14 – Kedatangan Ulan	Ulan terkejut saat menemukan Sareh	<i>Surpries & Shock Emosional</i>	<i>Vertigo Shot</i> menunjukkan gagal diaplikasikan digantikan dengan <i>Slow Zoom In</i> untuk

				keterkejutan & rasa kehilangan
--	--	--	--	--------------------------------

(Sumber : Data Pribadi, 2025)

Penerapan Vertigo Shot

1. Scene 6 – Pemakaman

Scene 6 menampilkan Sareh yang duduk di antara makam ayah dan ibunya yang ditunjukkan pada gambar 47. Scene ini menjadi pembuka yang menegaskan kesendirian Sareh sekaligus awal dari tekanan batin yang ia alami. Suasana sunyi di area pemakaman menjadi dasar suasana batin yang ingin dicapai.



Gambar 30. Sareh duduk diantara makam (*Long Shot*)
(Sumber. Film *Sareh*, 2025)

Penggunaan Vertigo Shot dirancang untuk menguatkan rasa bingung dan tidak nyaman yang dialami Sareh saat mendengar suara anak kecil yang tidak terlihat oleh pandangan mata, untuk menguatkan rasa bingung dan tidak nyaman digunakan vertigo shot seperti yang ditunjukkan melalui gambar 48 dan 49.

Penggunaan teknik Dolly In & Zoom Out diharapkan mampu menciptakan efek perubahan ruang yang sejalan dengan perasaan tidak nyaman dan bingung dari karakter utama. Vertigo shot ini menggunakan alat bantu berupa slider yang memiliki Panjang 60 cm yang ditempatkan pada tripod.



Gambar 31. *Vertigo Shot* (Sebelum)
(Sumber : Film *Sareh*. 2025)



Gambar 32. *Vertigo Shot* (Sesudah)
(Sumber : Film *Sareh*. 2025)

Efek perubahan latar ruang cukup mempertegas suasana sunyi, kesepian, dan rasa takut yang dialami tokoh. Penonton dibawa masuk ke dalam perasaan Sareh yang penuh kebingungan. Secara teknis gerakan kamera dan zoom berjalan cukup halus, efek visual perubahan ruang terasa signifikan meskipun dengan keterbatasan panjang slider.

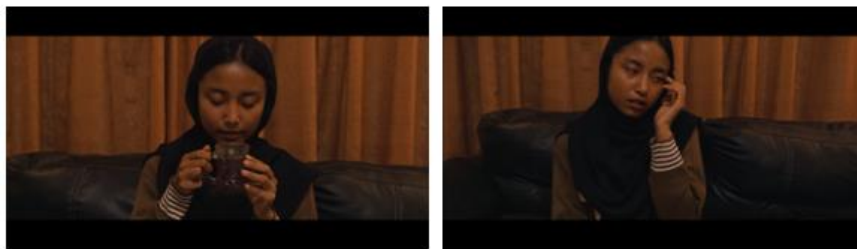
2. Scene 8 – Ruang Tamu Pak Amal

Adegan ini menjadi titik kritis dalam perjalanan emosi Sareh, di mana dirinya mulai kehilangan kendali atas kesadarannya setelah meminum teh yang telah dicampur obat tidur oleh Pak Amal seperti yang ditunjukkan pada gambar 50.



Gambar 33. *Insert Shot* (Obat Tidur)
(Sumber : Film *Sareh*, 2025)

Penerapan *Vertigo Shot* dalam adegan ini bertujuan untuk memperlihatkan secara visual efek pusing dan rasa lemah yang dirasakan oleh Sareh, sekaligus sebagai transisi menuju kondisi tidak sadar. Teknik yang direncanakan adalah *Dolly In & Zoom Out* yang diharapkan memberikan efek visual ketidakseimbangan seperti pada gambar 51. Efek ini menggambarkan kondisi fisik dan mental Sareh yang mulai goyah akibat pengaruh obat.



Gambar 34. Sareh pingsan (*Vertigo shot*)
(Sumber : Film *Sareh*, 2025)

Vertigo Shot dalam scene ini berhasil memperlihatkan efek kehilangan keseimbangan (pusing) yang dialami oleh Sareh. Visualisasi yang dihasilkan mempertegas perubahan kondisi emosional dari sadar menuju tidak sadar, yang sekaligus memperkuat nuansa dramatis dari peristiwa tersebut.

Dari segi teknis, pelaksanaan *Vertigo Shot* belum sepenuhnya optimal. Gerakan kamera terlihat kurang halus dan perubahan latar belakang tidak terlalu kuat terasa, disebabkan oleh keterbatasan ruang dan kendala pengaturan peralatan. Meskipun demikian, efek yang dihasilkan masih cukup mendukung penyampaian pesan emosional yang diinginkan.

3. Scene 9 – Ruang Tamu Pak Amal

Scene ini menggambarkan kondisi emosional Sareh setelah mengalami peristiwa pelecehan yang membuatnya terbangun dalam keadaan trauma dan pusing serta dengan pakaian yang berantakan. Di sini, *Vertigo Shot* dikombinasikan dengan teknik *handheld* untuk menciptakan kesan ketidakstabilan emosi dan suasana chaos yang sedang dialami oleh Sareh.



Gambar 35. Sareh terbangun (*Vertigo shot*)
(Sumber : Film *Sareh*, 2025)

Teknik yang direncanakan adalah Dolly In & Zoom Out, yang dipadukan dengan pergerakan kamera handheld untuk memperkuat kesan ketegangan dan disorientasi. Gabungan kedua teknik ini diharapkan mampu membawa penonton merasakan gejolak emosi dan kekacauan batin yang tengah dialami oleh tokoh.

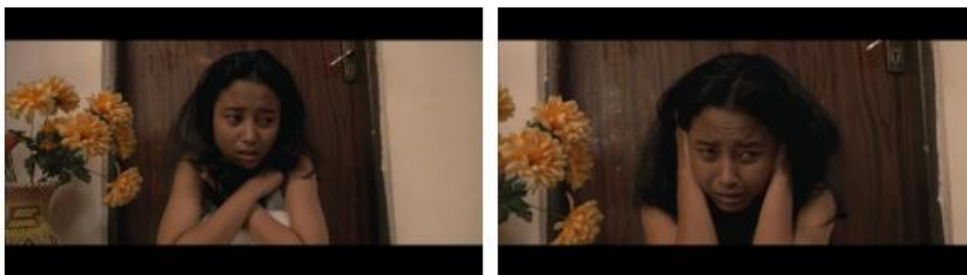


Gambar 36. Sareh kabur (*Handheld*)
(Sumber: Film *Sareh*, 2025)

Kombinasi Vertigo Shot dan handheld berhasil mendukung nuansa panik dan shock. Meskipun efeknya tidak maksimal, penggunaan kedua teknik ini cukup efektif dalam memperlihatkan kondisi trauma dan tekanan psikologis yang dialami oleh Sareh. Secara teknis, penerapan Vertigo Shot pada adegan ini tidak berjalan optimal akibat keterbatasan ruang gerak slider. Namun, penggunaan handheld berhasil menutupi kekurangan tersebut dengan memberikan dinamika visual yang mendukung suasana emosional yang diinginkan.

4. Scene 13 - Rumah Sareh

Adegan ini memperlihatkan Sareh yang mengalami tekanan batin akibat gosip dan cibiran dari masyarakat sekitar. Scene ini menjadi penting karena menggambarkan bagaimana tekanan sosial dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Penggunaan Vertigo Shot dalam adegan ini bertujuan untuk mengekspresikan perasaan tertekan dan frustrasi yang dialami oleh Sareh secara visual seperti yang ditunjukkan pada gambar 54..



Dengan teknik Dolly Out & Zoom In, diharapkan terjadi perubahan ruang yang memperkuat efek sesak dan tekanan batin. Gerakan kamera yang menjauh disertai dengan zoom in menghasilkan distorsi perspektif yang menciptakan sensasi ruang yang menyempit di sekitar tokoh. Vertigo Shot berhasil mempertegas kesan sesak dan tekanan psikologis yang dirasakan oleh Sareh. Efek visual yang dihasilkan mampu menggambarkan intensitas perasaan tokoh dan memberikan pengalaman emosional yang

kuat kepada penonton. Dari sisi teknis, pelaksanaan Vertigo Shot berjalan dengan baik. Koordinasi antara pergerakan kamera dan zoom berlangsung optimal, sehingga mampu menciptakan efek visual yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

5. Scene 14 – Kedatangan Ulan

Adegan ini merupakan momen krusial saat Ulan menemukan Sareh telah meninggal dunia. Scene ini direncanakan sebagai puncak emosi keterkejutan dengan dukungan Vertigo Shot untuk memperkuat dampak visual dari peristiwa tersebut. Namun, karena keterbatasan teknis di lapangan, Vertigo Shot tidak dapat direalisasikan sesuai perencanaan, Teknik ini di diganti dengan slow zoom in dengan shot size medium shot, seperti pada gambar 55.



Gambar 38. Ulan Kaget melihat Sareh (*Medium Shot*)
(Sumber : Film *Sareh*, 2025)

Teknik vertigo shot yang direncanakan pada scene ini adalah Dolly Out & Zoom In, yang seharusnya dapat memperlihatkan perubahan ruang secara visual saat Ulan merasakan keterkejutan. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya, scene ini hanya menggunakan shot medium close up yang di zoom secara perlahan untuk menampilkan ekspresi wajah Ulan.

Meskipun Vertigo Shot tidak diterapkan, penggunaan medium close up masih mampu menyampaikan ekspresi keterkejutan dengan cukup kuat. Namun, efek visual yang diharapkan dari penggunaan Vertigo Shot tentu tidak tercapai, sehingga dampak emosional yang ingin dicapai menjadi kurang maksimal. Secara teknis, gagalnya penerapan Vertigo Shot disebabkan oleh keterbatasan alat dan ruang pengambilan gambar, yang menghambat realisasi teknik tersebut sesuai dengan rencana. Dari penerapan Vertigo shot yang telah dijelaskan berikut capaian dan evaluasi dari penerapan vertigo shot.

a. Capaian Vertigo Shot

Setelah dilakukan analisis terhadap setiap scene yang direncanakan menggunakan teknik Vertigo Shot, penting untuk melihat secara menyeluruh capaian yang berhasil diraih, baik dari sisi artistik maupun teknis. Capaian ini disusun berdasarkan bagaimana teknik Vertigo Shot mendukung suasana emosional yang diinginkan serta sejauh mana aspek teknis mampu mewujudkan efek visual sesuai perencanaan.

Menurut Blain Brown (2012), Capaian artistik merujuk pada penyampaian emosi, suasana, terhadap narasi cerita. Sedangkan capaian teknis mengacu pada ketepatan dan kelancaran pelaksanaan teknik sinematografi, termasuk sinkronisasi gerakan kamera/zoom, dan kestabilan framing. Berikut tabel yang berisikan capaian dari sisi artistik dan teknis.

Tabel 2. Capaian Artistik & Teknis Vertigo Shot

SC	Capaian Artistik	Capaian Teknis
6	Membangun suasana kesepian dan sunyi pemakaman.	<i>Vertigo</i> cukup berhasil, karena ruang mengalami Efek distorsi dan latar terlihat bergerak perlahan secara natural
8	Membangun peralihan dari kondisi aman menuju tidak aman	<i>Vertigo</i> cukup berhasil, karena adanya perubahan backround walaupun tidak signifikan, namun gerakan kamera masih kurang halus.
9	Memperlihatkan dampak langsung trauma pasca kejadian dilecehkan yang dialami Sareh (ditandai dengan baju berantakan dan terbuka)	<i>Vertigo shot</i> harusnya menciptakan rasa pusing dan shock. Didukung dengan handheld untuk chaos. Namun <i>vertigo shot</i> pada <i>scene</i> belum berhasil karena perubahan ruang tidak ada
13	Tekanan psikologis medalam sebelum melakukan tindakan ekstrim (bunuh diri)	Efek vertigo cukup berhasil dipadukan dengan ekspresi dan framing close-up. Backround menjadi menyempit.
14	Menggambarkan puncak emosional tokoh Ulan (Sahabat Sareh) yang menjadi saksi mata	Tidak berhasil. Tidak ada <i>vertigo shot</i> karena ruang sempit & teknis peralatan (slider pendek, perbedaan level lantai).

(Sumber : Data Pribadi, 2025)

b. Evaluasi Penerapan Vertigo Shot

Dari lima scene, empat berhasil (meskipun tidak sempurna) dan satu gagal total. Evaluasi secara artistic maupun teknis menunjukkan :

Tabel 3. Evaluasi Penerapan Vertigo Shot

Artistik	Teknis
<i>Vertigo Shot</i> efektif memperkuat emosi ketika didukung ruang dan komposisi adegan yang sesuai.	Dibutuhkan ruang luas, alat yang memadai (<i>dolly track</i>), dan latihan koordinasi kru sebelum produksi.

(Sumber : Data Pribadi, 2025)

Artistik Teknis Vertigo Shot efektif memperkuat emosi ketika didukung ruang dan komposisi adegan yang sesuai. Dibutuhkan ruang luas, alat yang memadai (*dolly track*), dan latihan koordinasi kru sebelum produksi.

Dengan segala kekurangan dan kendala yang dialami pengkarya selama proses produksi, setidaknya didapatkan 4 scene krusial yang menggunakan teknik vertigo shot seperti yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya. dari sinilah pengkarya menyadari dan belajar hal-hal teknis lain tentang penggunaan vertigo shot ini. Misalnya, Vertigo shot tidak hanya tentang menggerakkan kamera (*dolly in/out*) atau memainkan ring zoom (*zoom lens*), tetapi juga membutuhkan backround yang luas, semakin luas backround, semakin leluasa pergerakan kamera.

Hasil analisis terhadap penerapan Vertigo Shot dalam film fiksi Sareh, ditemukan bahwa penggunaan teknik ini lebih dominan berfungsi sebagai penguat visualisasi kondisi emosional tokoh, terutama saat mengalami ketakutan, keterkejutan, dan tekanan psikologis. Meskipun dalam perancangan awal Vertigo Shot diharapkan mampu secara langsung memperkuat unsur Dramatik suspense, namun dalam proses evaluasi, ternyata efek ini lebih efektif dalam membangun intensitas perasaan emosional tokoh daripada membangun suspense secara keseluruhan. Hal ini memperlihatkan bahwa Vertigo Shot memiliki fungsi utama sebagai bahasa visual untuk memperdalam ekspresi emosional, bukan sebagai satu-satunya hal yang menentukan munculnya unsur dramatik di dalam film

KESIMPULAN

Film pendek *Sareh* merupakan karya yang mengangkat tema psikologis mengenai kesendirian dan tekanan batin seorang perempuan yang terjebak dalam trauma. Dalam proses pengembangan visual, penulis sebagai videografer berupaya menerapkan teknik sinematografi *vertigo shot* atau *dolly zoom* sebagai pendekatan untuk menggambarkan perasaan disorientasi dan kecemasan yang dialami oleh tokoh utama. Teknik ini dirancang untuk memperkuat suspense dalam narasi visual, sejalan dengan pendapat Bordwell dan Thompson (2010) yang menyatakan bahwa pilihan teknik sinematografi dapat memperkuat representasi emosi dan makna naratif secara signifikan.

Dalam tahap perancangan visual, penulis berupaya menerapkan teknik *vertigo shot* atau *dolly zoom* sebagai strategi sinematik untuk memperkuat momen ketegangan yang genting. Teknik ini dipilih karena kemampuannya dalam menciptakan ilusi visual yang mencerminkan perasaan tidak nyaman dan kecemasan yang mendalam, sejalan dengan yang dialami tokoh utama. Namun, realisasi dari teknik tersebut tidak berhasil dicapai dalam proses produksi karena sejumlah kendala teknis. Namun, berdasarkan hasil analisis dan evaluasi, penerapan teknik ini ternyata lebih efektif sebagai penguat visualisasi kondisi emosional tokoh seperti ketakutan, keterkejutan, tekanan, dan kebingungan dibandingkan sebagai pembangun *suspense* secara langsung. *Vertigo shot* lebih menonjol dalam mengekspresikan ketegangan batin tokoh secara visual, menciptakan ikatan emosional antara tokoh dan penonton. Sementara itu, *suspense* dalam film ternyata memerlukan dukungan unsur lain, seperti alur cerita, pengembangan konflik, tata suara, serta ritme penyajian visual. Dengan demikian, *Vertigo shot* berfungsi sebagai pendukung estetika visual dan ekspresi emosional pada film fiksi ini, bukan sebagai unsur pembangun *suspense*.

Meskipun demikian, proses produksi tetap berjalan dengan baik dan hasil akhir film masih mampu menyampaikan pesan yang diinginkan. Kegagalan dalam menerapkan teknik *vertigo shot* menjadi catatan penting untuk pengkarya terkhusus sinematografi film ini, sekaligus membuka ruang pembelajaran yang bermakna tentang pentingnya perencanaan visual yang lebih matang, pengujian teknis sebelum produksi, dan kesiapan alat serta kru dalam mewujudkan pendekatan sinematik yang kompleks.

Keseluruhan proses produksi film *Sareh* menjadi pengalaman yang sangat berharga dan menjadi wadah pembelajaran terkhusus pengkarya dan untuk pembaca skripsi karya ini bisa menjadi bahan refleksi untuk karya-karya yang akan di produksi di masa mendatang.

Saran

Berdasarkan evaluasi terhadap proses produksi film *Sareh*, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk produksi film selanjutnya, baik oleh penulis maupun rekan-rekan mahasiswa yang akan membuat film nantinya :

1. Uji Coba Teknis Sebelum Produksi.

Teknik sinematografi yang kompleks seperti *dolly zoom* membutuhkan uji coba teknis sebelumnya agar dapat memperkirakan kebutuhan ruang, alat, serta kecepatan pergerakan kamera dan lensa. Melakukan *technical rehearsal* dapat membantu meminimalkan kegagalan saat hari produksi.

2. Kesiapan Peralatan dan Kru Teknis

Pastikan penggunaan alat bantu pergerakan kamera seperti dolly, slider, atau stabilizer yang sesuai dan dalam kondisi optimal. Selain itu, kru teknis juga perlu memahami koordinasi antara pergerakan kamera dan *zoom/focus pulling* untuk menciptakan efek yang diinginkan.

3. Perencanaan Lokasi yang Fleksibel

Pemilihan lokasi sebaiknya mempertimbangkan kebutuhan ruang untuk pergerakan kamera. Lokasi sempit atau terbatas dapat membatasi kreativitas visual, terutama saat menggunakan teknik yang membutuhkan ruang gerak yang luas.

4. Alternatif Pendekatan Visual

Jika teknik tertentu sulit dicapai secara praktis, pertimbangkan untuk mengeksplorasi alternatif visual lain atau menggunakan teknik pascaproduksi (seperti digital zoom atau efek compositing) yang dapat mendekati hasil serupa.

5. Dokumentasi Kegagalan sebagai Bahan Pembelajaran

Penting untuk mendokumentasikan secara jujur kendala teknis yang terjadi selama produksi. Dokumentasi ini bisa menjadi bahan refleksi dan referensi bagi proyek berikutnya agar tidak mengulangi kesalahan serupa.

Dengan demikian, walaupun terdapat elemen yang tidak tercapai secara teknis dalam film *Sareh*, keseluruhan proses tetap memberikan pengalaman kreatif dan pembelajaran yang berkesan. Harapannya, evaluasi dan saran ini dapat memberikan kontribusi positif bagi proses produksi film pendek lain di masa mendatang, baik dalam konteks akademik maupun profesional.

DAFTAR PUSAKA

Buku

- Bordwell, David. (1997). *On The History of Film Style*. England : Harvard University Press
- Bowen, Christopher J. (2013). *Grammar of the shot*. New York: A Focal Press Book
- Brown, Blain (2012), *Cinematography theory and practice*. New York : A Focal Press Book (2nd Edition)
- Brown, Blain (2015). *Cinematography theory and practice*. New York : A Focal Press Book (3rd Edition)
- Cleland, Jane.K. (2016). *Mastering Suspense, Structure, & Plot*. Ohio : Writer`s Digest Book
- Giannetti, Louis. (2014). *Understanding Movies*. Pearson Education Inc.
- Iglesias, Karl. (2005). *Writing For Emotional Impact*. Livermore, CA : WingSpan Press
- Katz, Steven d. (1991). *Film Directing Shot by Shot*. Michigan : Michael Wiese Production
- King, Stephen, (2000) *On Writing By Stephen King*. New York : SCRIBNER
- Mascelli, Joseph V (1983). *The Five C's of Cinematography : Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles : Silman-James Press
- Mercado, Gustavo (2011). *The Filmmaker's Eye : Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*. New York : Elsevier & Focal Press
- Mercado, Gustavo (2019). *The Filmmaker's Eye : The Language of The Lens*. New York : Taylor & Francis Group
- Rabiger, Michael (2008). *Directing The Film Techniques and Aesthetic*. Oxford : Focal Press
- Truffaut, Francois (1975), *The Films In My Life*. New York : A Touchstone Book
- Truffaut, Francois (1983), *Hitchcock*. New York : A Touchstone Book

Jurnal

- Pradhono, Choiru. (2021). *Kajian Form And Style Teori Bordwell pada Karya Film Pendek Bertema Budaya Minang*, 8(1), 71-72

Website

- SC. Lannom (2023) *What Is a Dolly Zoom – Scene Example of The Vertigo shot*, diakses pada 20 September 2024 dari <https://www.studiobinder.com/blog/best-dolly-zoom-vertigo-effect/>