

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan *shot* untuk menunjukkan rasa takut Rara dalam animasi *Weeping Wings*?

1.2.BATASAN MASALAH

Agar penelitian tidak melebar, penelitian ini akan dibatasi *focal length*, *camera angle*, *camera movement*, dan *camera distance* pada *scene 4 shot 75* dan *80*, saat Rara diganggu oleh dua capung laki-laki. Dan respon rasa takut Rara yang berupa *flight* dan *freeze*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan perancangan *shot* untuk menunjukkan rasa takut Rara dalam animasi *Weeping Wings*.

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur terkait dan digunakan sebagai landasan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama membahas tentang *cinematography* dan aspek-aspeknya, seperti *focal length*, *camera angle*, *camera distance*, dan *camera movement* untuk menggambarkan rasa takut Rara.
2. Teori pendukung membahas tentang rasa takut yang muncul akibat adanya ancaman, berupa *fight*, *flight*, or *freeze*.

2.2. CINEMATOGRAPHY

Glebas (2013) mendeskripsikan *storyboard* sebagai perencanaan visual keseluruhan film. Di dalam film, tokoh memiliki konflik internal, tetapi harus dapat ditunjukkan dengan kesulitan eksternal. Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan saat membuat *storyboard* adalah *cinematography*. Menurut Bordwell & Thompson (2008), *cinematography* berarti menceritakan film melalui visual.

2.2.1. Focal Length

Menurut Paez dan Jew (2013) *focal length* merupakan jarak antara kamera dengan fokus utama film (objek atau tokoh dengan ketajaman gambar tertinggi).

1. *The short-focal-length*

Biasa disebut dengan *wide-angle*, dan digunakan untuk *establishing shot*. Lensa ini menghasilkan jarak yang jauh antara *foreground* dan *background*, sehingga *background* terasa jauh dan *foreground* terasa sangat dekat. Hal ini menciptakan kedalaman dalam sebuah *shot*. Lensa ini juga menimbulkan distorsi di ujung-ujung *frame*.



Gambar 2.1 Penggunaan *Short Focal Length* dalam animasi
(Sumber: *The Nightmare Before Christmas*, 1993)

2. *The middle-focal-length*

Merupakan lensa normal yang tidak memiliki distorsi. Biasanya digunakan untuk adegan dialog antartokoh.



Gambar 2.2 Contoh penggunaan *middle-focal-length* dalam animasi
(Sumber: *Sailor Moon*, 1992)

3. *The long-focal-length*

Lensa ini akan menghasilkan gambar yang datar, kedalaman dan volume memiliki sedikit kontras. Jarak antara *foreground* dan *background* terasa dekat dan terkesan seperti sebuah lukisan.



Gambar 2.3 Contoh penggunaan *long-focal-length* dalam animasi
(Sumber: The End of Evangelion, 1995)

2.2.2. *Camera Angle*

Pemilihan *camera angle* dan lensa dapat mempengaruhi pemahaman penonton mengenai ruang dan tokoh dalam film, selain itu juga dapat memberikan efek dramatis bagi tokoh. (Katz, 1991, hlm 322). Pemilihan *camera angle* ditentukan dari cerita dan *staging*.

1. *Straight-on-camera*

Merupakan kamera *angle* yang berada di garis perspektif. *Angle* ini menghasilkan kesan natural dan realistis, biasanya digunakan saat adegan dialog antartokoh.



Gambar 2.4 Contoh penggunaan *straight-on-camera angle*
(Sumber: Belle, 2021)

2. *High-angle*

Peletakan kamera berada di atas, membuat penonton melihat ke bawah ke arah tokoh. Digunakan untuk memberikan efek tidak berdaya kepada tokoh, di mana tokoh yang berada di bawah terkesan lebih lemah dibanding yang berada di atas.



Gambar 2.5 Contoh penggunaan *high-angle*
(Sumber: The Incredibles, 2004)

3. *Low-angle*

Sebaliknya dari *high-angle*, *low-angle* merupakan posisi kamera di bawah tokoh, sehingga penonton melihat ke atas untuk melihat tokoh. Tokoh terlihat lebih besar. Digunakan untuk memberikan kesan dominan tokoh.



Gambar 2.6 Contoh penggunaan *low-angle*
(Sumber: The Lion King, 1994)

4. *Dutch-angle*

Merupakan *angle* kamera yang dibuat dengan memiringkan garis horizon. *Angle* ini digunakan untuk memberikan efek tidak nyaman ataupun menimbulkan ketegangan.



Gambar 2.7 Contoh penggunaan *dutch-angle*
(Sumber: Star Wars Clone Wars, 2008-2020)

2.2.3. Camera Distance

Merupakan jarak kamera kepada *mise-en-scene* suatu *shot* (Bordwell & Thompson, 2017).



Gambar 2.8 Jenis-jenis *camera distance*
(Sumber: Inspired Pencil, 2021)

1. Long Shot

Long shot memiliki ciri *enviroment* lebih dominan dibandingkan dengan tokoh. Terdiri dari dua tipe, yaitu *extreme long shot* dan *long shot*. *Extreme long shot* (ELS) banyak digunakan untuk *establishing shot* dan menunjukkan latar film. *Long shot* (LS) memperlihatkan seluruh badan tokoh, tetapi *enviroment* lebih dominan dari tokoh. LS biasanya digunakan untuk menunjukkan aksi tokoh, seperti berlari.

2. *Medium shot*

Medium shot berfokus kepada tokoh dibandingkan *environment*. Dibagi menjadi *medium long shot*, *medium shot*, dan *Medium close-up*. *Medium long shot (MLS)* menunjukkan badan tokoh dari lutut ke atas. Biasa digunakan untuk adegan interaksi antartokoh, atau saat tokoh berinteraksi dengan *environment*. *Medium shot (MS)* menunjukkan badan tokoh dari pinggang ke atas. Digunakan untuk dialog antartokoh dan melihat gestur tokoh secara jelas. *Medium close-up (MCU)* menunjukkan badan tokoh dari dada ke atas, memiliki fokus lebih kepada ekspresi wajah, tetapi tetap menunjukkan *environment*.

3. *Close-up*

Dibagi menjadi *close-up* dan *extreme close-up*. *Close-up (CU)* atau juga dapat disebut sebagai *Big close-up* berfokus kepada hal spesifik misalnya, obyek, dan wajah tokoh. *CU* digunakan untuk memberikan intimasi atau koneksi dari tokoh kepada penonton. *Extreme close-up (ECU)* berfokus kepada hal yang lebih kecil dari *CU*.

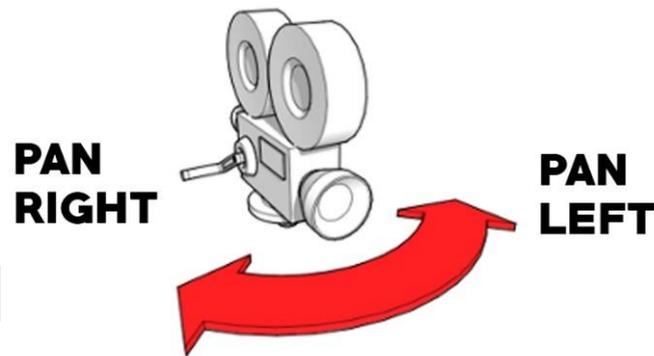
2.2.4. *Camera Movement*

D. Katz (1991) menyatakan bahwa *mobile staging* atau biasa disebut *camera movement*, merupakan gerakan kamera saat merekam tokoh. *Camera movement* digunakan untuk mengarahkan penonton dari subyek satu ke subyek lainnya. Berdasarkan artikel dari Studio Binder oleh DeGuzman (2025), adapun beberapa *camera movement* yang banyak digunakan, yaitu:

1. *Pan*

Merupakan *camera movement* yang diciptakan dengan merotasi kamera secara horizontal, misalnya dari kiri ke kanan, tanpa menggerakkan posisi kamera tersebut.

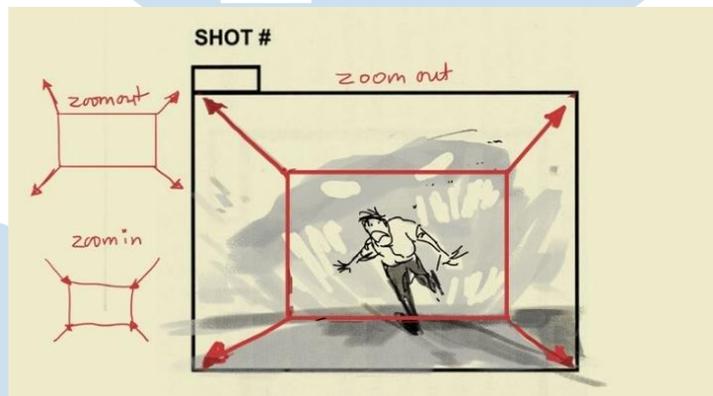
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.9 Ilustrasi *camera movement* pan
(Sumber: Inspired Pencil, 2021)

2. Zoom

Camera movement yang diciptakan dengan mengubah lensa kamera. Terbagi menjadi *zoom in* dan *zoom out*. *Zoom in* merupakan gerakan kamera seolah-olah maju dan membuat obyek terlihat lebih besar. Sebaliknya, *zoom out* membuat obyek terlihat lebih kecil.



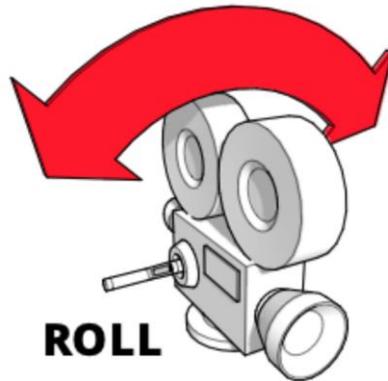
Gambar 2.10 Ilustrasi penggunaan zoom
(Sumber: Jibao, 2016)

3. Hand-held

Camera movement yang menghasilkan efek organik. Saat merekam gambar, kamera menggunakan *stabilization* yang rendah atau tidak menggunakannya sama sekali. *Camera movement* ini biasa digunakan untuk menghasilkan efek realisme dan meningkatkan ketegangan.

4. *Roll*

Diciptakan dengan merotasi ke samping saat kamera sedang merekam, layaknya memiringkan kepala. *Camera movement* ini digunakan untuk menimbulkan rasa tidak nyaman dan gerakan dinamis tokoh (Lannom, 2024)



Gambar 2.11 Ilustrasi *camera movement roll*
(Sumber: Inspired Pencil, 2021)

2.3. RASA TAKUT

Menurut Milosevic & McCabe (2019) rasa takut merupakan emosi dasar yang merupakan respon dari ancaman yang didapat. Rasa takut menimbulkan keinginan untuk melawan (*fight*), melarikan diri (*flight*), atau berdiam diri (*freeze*). Nunez (2023) mengatakan bahwa *freeze* merupakan tindakan *fight-or-flight* yang tertunda, yaitu saat tubuh berusaha untuk melindungi diri. Ia juga mengatakan bahwa *fight-flight-freeze* merupakan respon secara tidak sadar dan otomatis dilakukan oleh tubuh. Saat rasa takut muncul, detak jantung meningkat, bernafas lebih cepat, pupil membesar, otot tegang, dan berkeringat. (Harvard Health Publishing, 2024).

Pupil mata dapat mengubah ukurannya, hal ini dipengaruhi oleh banyaknya cahaya yang masuk. Namun, emosi juga dapat mempengaruhi ukuran pupil. Ketika merasa takut, tubuh memerlukan penglihatan yang jelas untuk menghindari ancaman yang ada, sehingga pupil mata akan membesar (Leuchs, 2017). Rasa takut juga dapat mengurangi produksi air mata, sehingga mengakibatkan penglihatan yang buram.