

Pada awalnya, posisi berdiri Rara hampir tegap secara vertikal, tetapi semakin lama posisi Rara menjadi miring dan berada di bawah.

5. KESIMPULAN

Dalam merancang *shot* 75 dan 80 dalam animasi *Weeping Wings*, penulis menarik kesimpulan bahwa *cinematography* berperan penting dalam perancangan *shot*. Khususnya seperti, *focal-length*, *camera angle*, *camera distance*, dan *camera movement* menjadi unsur penting untuk menunjukkan rasa takut tokoh Rara dalam *scene* 4. Di *shot* 75, respon rasa takut Rara adalah *flight* saat ia bersembunyi dari capung-capung yang mengejarnya. *Shot* ini tidak menunjukkan adegan kabur Rara, melainkan saat ia bersembunyi. Penulis memilih *shot* ini karena sembunyi juga salah satu bentuk *flight*. Selain itu, penulis merasa dengan menggunakan *shot* ini, gestur dan ekspresi Rara saat merasa takut jadi lebih terlihat jelas.

Dalam *shot* 75, penulis menggunakan *long-focal-length* agar capung-capung yang mengejar Rara terasa dekat. *High-angle*, *dutch-angle*, dan gerakan *hand-held camera* bertujuan untuk menambah ketegangan dan rasa tidak berdaya Rara dalam menghadapi capung. Untuk memperjelas gestur Rara, penulis menggunakan *medium close-up*. Di *shot* 80, penggunaan *short-focal-length* dan *low-angle* bertujuan untuk membuat Gaga terlihat lebih besar dan dominan daripada Rara. Selain itu, penulis juga menambahkan *dutch-angle* untuk memberikan efek tidak nyaman. Respon *freeze* Rara seperti, otot tegang dan ekspresi panik, diperjelas dengan menggunakan *medium-long-shot* dan *camera movement roll*.

Penelitian ini ditulis berdasarkan observasi rasa takut yang dialami seseorang saat menghadapi ancaman dari orang lain dengan respon *flight* dan *freeze*. Namun, ancaman tidak hanya datang dari orang lain dan juga ada pula respon lain, seperti *fight*. Penulis berharap akan ada topik penelitian yang membahas ancaman dari alam dan respon *fight* dalam menghadapinya dengan menggunakan *cinematography*.