

Angle yang digunakan pada kedua shot ini adalah *low angle*. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, *High angle* lebih sering digunakan untuk memperlihatkan tokoh yang sedang sedih dan tak berdaya. Namun, *low angle* pada adegan menangis dapat memberikan kesan bahwa tokoh dalam adegan tersebut masih memiliki keinginan atau masih belum menyerah walaupun situasi tidak mendukung tujuannya untuk tercapai. Penulis memilih *low angle* pada shot ini untuk memperlihatkan tekad Fel yang masih memiliki keinginan untuk mencapai tujuannya.



Gambar 4.4 Kamera perlahan menjauh untuk memperlihatkan Fel yang tak berdaya

(Dokumentasi pribadi, 2024)

Untuk menggambarkan perasaan Fel sedang merasa sedih dan tak berdaya, *shot* yang dipilih adalah *long shot* dengan kamera yang melakukan *zoom out*. Menggunakan *long shot* dapat memberi gambaran kepada penonton mengenai masalah yang sedang dihadapi (Riyanto, Wuryanto, & Kartawiyudha, 2018). *Angle* yang digunakan *high angle* untuk memperlihatkan Fel kecil dan terintimidasi dengan Pengadil yang ada di sekitarnya. Fel diletakkan di bagian tengah sebagai fokus utama penonton. Sedangkan Pengadil perlahan mendekat dari kanan dan kiri kamera untuk membuat komposisi kamera penuh dan memberikan perasaan tidak nyaman.

5. KESIMPULAN

Emosi lebih mudah dikenali melalui ekspresi wajah, sehingga dapat memilih *shot* yang menunjukkan atau menyorot wajah tokoh. Namun emosi juga dapat dikenali tanpa perlu memperlihatkan wajah tokoh dari pemilihan *angle* dan pergerakan

kamera. Dengan pemahaman ini, Penulis merancang *shot* dengan pemilihan *long shot* untuk memperlihatkan Fel yang dihadapi dengan rintangan, pemilihan *big close up* untuk menunjukkan ekspresi tokoh Fel yang sedang marah karena tujuannya dihalangi, *long shot* dengan *high angle* dan kamera yang *zoom out* untuk memperlihatkan tokoh Fel yang sedang sedih dan terintimidasi oleh lingkungan sekitarnya, pemilihan *medium close up* dengan *low angle* dalam adegan menangis untuk menunjukkan tokoh Fel yang sedih namun masih belum menyerah.

Dari hasil perancangan yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan *shot* yang sesuai memungkinkan visualisasi emosi tokoh secara efektif melalui pemilihan *shot*, *angle* kamera, dan pergerakan kamera. Adapun untuk perancangan *shot* berikutnya untuk memvisualisasikan emosi tokoh dapat memperhatikan komposisi peletakan objek dan subjek dalam *frame* kamera.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Adis, F., & Widiastomo, Y. M. (2016). Designing Emotion of Characters by Referencing from FACS in Short Animated Film "RaNa". *Ultimart*, 31-38. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v9i2.747>
- Bálint, K. E., Blessing, J. N., & Rooney, B. (2020). Shot Scale Matters: The Effect of Close-up Frequency on Mental State Attribution in Film Viewers. *Poetics*. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2020.101480>
- Bowen, C. J. (2018). *Grammar of The Shot Fourth Edition*. New York: Routledge.
- Hanmakyugh , T. T. (2020). The Psychology of Camera Shots: A Determinant for Audience Perception of Film Images. *AMA: Journal of Theatre and Cultural Studies*, 104-113.
- Karnaze, M. M., & Levine, L. J. (2018). Sadness, The Architect of Cognitive Change. *The Function of Emotions*, 45-58. https://doi.org/10.1007/978-3-319-77619-4_4
- Panjaitan, A., Rachman, A., & Handriyotopo. (2022). The Interpretation of Animation's Signs and Meanings from Southeast Asian Cultures Through 12 Principles: Raya and The Last Dragon. *IICACS : International and Interdisciplinary Conference on Arts Creation and Studies*, 94-105. <https://doi.org/10.33153/iicacs.v4i1.155>