

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>

- Riyanto, I. L., Wuryanto, B. A., & Kartawiyudha, P. (2018). Visual Storytelling dari Sinopsis sampai Storyboard dalam Mata Kuliah Introduction to Moving Image Production (IMIP). *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 33-44. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v11i1.1023>
- Sintowoko, D. A. (2022). Mood Cues dalam Film Kartini: Hubungan Antara Pergerakan Kamera dan Emosi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, Vol. 18 No. 1.
- Sowden, S., Schuster, B. A., Keating, C. T., Fraser, D. S., & Cook, J. L. (2021). The Role of Movement Kinematics in Facial Emotion Expression Production And Recognition. *Emotion*, 1041-1061. <https://doi.org/10.1037/emo0000835>
- Tirtanegara, J. (2021). Perancangan Shots untuk Memvisualisasikan Kondisi Psikologis Tokoh dalam Film Animasi Pendek 3D 'Langit-Langit Toples Kaca'. Retrieved from <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/23776/>
- Zuhdi, M. S., & Nuqul, F. L. (2022). Konsepsi Emosi Marah dalam Perspektif Budaya di Indonesia: Sebuah Pendekatan Indigenous Psychology. *Jurnal Psikologi*, 51-62.

