

elemen visual lainnya. Penggunaan komposisi, sudut pandang kamera, durasi *shot*, serta elemen sinematografi lainnya menjadi alat yang penting untuk menyampaikan tokoh narsistik kepada penonton. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian ini untuk memaparkan perancangan *shot* yang menggambarkan perilaku narsistik pada film animasi pendek *Look at Me!*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka bisa dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan *shot* dalam menggambarkan perilaku narsistik pada film animasi pendek *Look at Me!*?

1.2. BATASAN MASALAH

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas tinjauannya dan tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas, penulis menetapkan batasan-batasan tertentu yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Terbatas pada *shot* 2 dan *shot* 4 yang memperlihatkan perilaku narsistik tokoh utama secara visual,
2. Aspek yang ditinjau terbatas pada jenis *shot*, *angle* kamera dan komposisi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perancangan *shot* dalam menggambarkan perilaku narsistik pada film animasi pendek *Look at Me!*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. KOMPOSISI

Dalam sinematografi komposisi dapat diartikan sebagai penempatan objek secara artistik yang tidak hanya menekankan makna dan memberikan subteks, tetapi juga memberikan keindahan, keseimbangan, dan keteraturan pada gambar (Bowen, 2013). Komposisi tidak selalu bergantung kepada kerumitan atau jumlah elemen yang ditampilkan, komposisi tampak sederhana bisa memiliki dampak yang kuat jika setiap elemen di dalamnya disusun dengan tujuan yang jelas.

1. *The Rule of Thirds*

The Rule of Thirds membagi frame menjadi sembilan bagian menggunakan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Penempatan subjek utama di titik-titik pertemuan garis ini akan menghasilkan keseimbangan visual yang menarik dan alami. (Bowen, 2013)

2. *Balance/Unbalance*

Komposisi balance terjadi ketika elemen-elemen visual dalam bingkai tersusun secara simetris atau proporsional, sehingga menciptakan kesan stabil, harmonis, dan tenang. Sebaliknya, komposisi unbalance adalah ketika susunan elemen visual tampak berat sebelah atau tidak simetris. Ini menciptakan ketegangan, ketidakpastian atau menggambarkan konflik (Bordwell, 2019). Komposisi yang seimbang maupun yang tidak seimbang memiliki kekuatan tersendiri, tergantung pada pesan visual yang ingin disampaikan dan konteks naratif yang ingin disampaikan.

2.2. CAMERA ANGLE

Camera angle merupakan posisi atau sudut pandang kamera terhadap subjek dalam sebuah adegan. Menurut Katz (1991), *camera angle* adalah alat visual yang digunakan untuk membentuk persepsi penonton terhadap cerita, tokoh, dan suasana dalam suatu adegan. Pemilihan *angle* bukan hanya soal teknis, tetapi merupakan keputusan artistik yang sangat penting dalam menyampaikan pesan visual.

Camera angle memiliki banyak jenis tergantung pada tujuan pemakaiannya dalam .

1. *Eye-Level Shot*

Eye level merupakan teknik pengambilan gambar atau video yang sejajar dengan mata subjek. Sudut pengambilan gambar ini adalah sudut yang netral, dikarenakan penonton dapat merasa berada diposisi yang setara dengan tokoh, menciptakan kedekatan yang wajar dan tidak berlebihan.

2. *High-Angle Shot*

High angle adalah teknik pengambilan gambar sudut tinggi, menempatkan kamera di atas subjek dan mengarah ke bawah. Penggunaan sudut ini

memberikan kesan bahwa tokoh terlihat lebih kecil, lemah, atau tidak berdaya. Seringkali digunakan untuk menunjukkan ketakutan, kerentanan, atau kekalahan.

3. *Low-Angle Shot*

Low angle adalah teknik pengambilan gambar yang memposisikan kamera berada lebih rendah secara horizontal dari subjek dan menghadap ke atas. *Low angle* sering digunakan untuk memberikan efek visual bahwa subjek terlihat lebih besar, dominan, dan kuat.

2.3. JENIS *SHOT*

Jenis *shot* merupakan cara visual untuk menyampaikan informasi kepada penonton melalui ukuran bingkai dan penempatan subjek dalam frame. Menurut Bowen (2013), setiap jenis *shot* memiliki fungsi naratif yang spesifik dan memainkan peran penting dalam menciptakan ritme visual, membangun hubungan emosional, serta mengarahkan perhatian penonton pada detail yang penting dalam cerita. Jenis-jenis *shot* diantaranya:

1. *Wide*

Shot

Wide shot merupakan jenis pengambilan gambar dalam film yang menampilkan subjek secara keseluruhan, biasanya dari kepala hingga kaki, dengan latar belakang yang masih cukup dominan dalam bingkai. *Shot* ini sering digunakan untuk menunjukkan hubungan antara tokoh dan lingkungannya, memberikan konteks spasial yang jelas, serta memungkinkan penonton melihat aksi fisik secara utuh.

2. *Medium Shot*

Medium shot merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan subjek dari pinggang ke atas, memberikan keseimbangan antara detail ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Tipe *shot* ini berguna untuk menciptakan kedekatan emosional antara penonton dan tokoh, sekaligus tetap mempertahankan gambaran ruang yang jelas dalam alur cerita visual.

3. *Close-up*

Teknik pengambilan gambar *close-up* fokus kepada bagian spesifik dari subjek, umumnya wajah, guna menonjolkan ekspresi dan perasaan secara lebih intens.

2.4. BREAKING THE FOURTH WALL

Merupakan teknik naratif dimana aktor atau tokoh secara langsung mengakui keberadaan penonton atau berinteraksi dengan penonton sehingga meruntuhkan ilusi bahwa yang ditampilkan hanyalah dunia fiksi tertutup. Teknik ini sering diasosiasikan dengan genre film tertentu seperti komedi dan musikal (Brown, 2012). Istilah ini berasal dari konsep teater tradisional yang memiliki tiga dinding fisik (kiri, kanan, dan belakang), sementara dinding keempat adalah sisi depan panggung yang menjadi simbol pemisah antara dunia fiksi di atas panggung dan realitas penonton. Teknik ini Menurut Boal (2008), *breaking the fourth wall* bukan hanya teknik artistik, melainkan tindakan politis dan sosial yang mengubah struktur kekuasaan antara penonton dan panggung. Istilah *spect-actor* yang diperkenalkan oleh Boal untuk menggambarkan peran penonton yang tidak sekadar menyaksikan pertunjukan tetapi juga berpartisipasi secara aktif di dalamnya.

Animasi memiliki kebebasan yang jauh lebih besar dibandingkan film live-action dalam penggunaan gaya naratif dan visual yang tidak harus terikat pada logika fisik (Wells, 2013). *Breaking the fourth wall* tidak hanya teknik naratif, melainkan cerminan dari sifat dasar animasi yang memungkinkan eksplorasi kesadaran diri karakter. Teknik ini dapat dipakai untuk menunjukkan kebutuhan tokoh untuk dilihat, diperhatikan, dan diakui keberadaannya di luar batas cerita. *Breaking the fourth wall* tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan atau gaya estetika, tetapi juga sebagai sarana untuk mengeksplorasi karakteristik narsistik dalam animasi.

2.5. NARCISSISTIC PERSONALITY DISORDER (NPD)

Narsistik dapat didefinisikan sebagai sebuah kondisi yang ditandai dengan rasa mementingkan diri sendiri yang berlebihan, kebutuhan terus-menerus akan pujian

dan pengakuan, serta kurangnya empati terhadap orang lain. Narsisme dipahami tidak hanya sebagai gangguan kepribadian individu, tetapi juga sebagai fenomena budaya yang semakin meluas dalam masyarakat modern. Individu narsistik cenderung sangat berfokus pada citra diri mereka sendiri, merasa pantas mendapatkan perlakuan khusus, dan sering mengeksploitasi orang lain untuk keuntungan pribadi (Twenge & Campbell, 2009).

Narcissistic Personality Disorder (NPD) dapat ditandai oleh sejumlah gejala khas yang menggambarkan pola pikir dan perilaku yang berfokus kepada diri mereka sendiri. Menurut Campbell dan Miller (2011), beberapa gejala umum yang ada pada orang yang memiliki *NPD* diantaranya:

1. Membutuhkan pujian dan pengakuan orang lain yang berlebihan. Individu dengan *NPD* rasa percaya diri mereka sangat bergantung pada pujian dan pengakuan dari lingkungan sekitarnya.
2. Tidak mampu merasakan atau memahami perasaan orang lain. Rasa empati yang biasanya dimiliki oleh manusia kebanyakan, individu dengan *NPD* kurang memiliki rasa empati tersebut. Mereka tidak memiliki kemampuan atau keinginan untuk memahami dan merasakan perasaan atau kebutuhan orang lain.
3. Merasa bahwa mereka lebih baik dan istimewa dibandingkan orang lain. Individu dengan *NPD* seringkali memiliki pandangan yang terlalu tinggi terhadap kemandirian dan keistimewaan diri, sehingga menuntut perlakuan khusus dan layak diperlakukan secara berbeda.
4. Tidak segan untuk mengeksploitasi orang lain, tanpa rasa bersalah atau penyesalan. Seringkali individu dengan *NPD* memanipulasi orang lain agar mendapatkan apa yang mereka inginkan.
5. Sangat sensitif. Ketika individu dengan *NPD* merasa diabaikan atau harapan mereka untuk diakui tidak terpenuhi, mereka cenderung menunjukkan kemarahan dan mudah tersinggung, sebagai bentuk reaksi terhadap apa yang mereka anggap sebagai penolakan atau ancaman terhadap harga diri mereka.

Menurut Covert (2019), individu dengan *NPD* sering menggunakan *gaslighting* sebagai alat utama untuk mempertahankan kontrol dan kekuasaan dalam hubungan interpersonal. Teknik ini memungkinkan mereka untuk menyembunyikan perilaku penyalahgunaan dan menciptakan ketergantungan emosional pada korban. *Gaslighting* adalah bentuk manipulasi psikologis yang dilakukan secara halus namun konsisten, dengan tujuan membuat seseorang meragukan persepsi, ingatan, dan bahkan kewarasan dirinya sendiri (Sarkis, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Look At Me! merupakan sebuah film animasi fiksi pendek berdurasi 2 menit 40 detik yang diproduksi oleh *production house* FAFIFU Animation. Menceritakan tentang seorang gadis yang bernama Aurora yang ingin memberikan hadiah kepada sahabatnya, Belle, tetapi Belle harus menebak apa hadiahnya melalui 3 petunjuk. Film ini memiliki genre *psychological thriller* dengan target audiens 13+. Pengerjaan film ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan rasio aspek 16:9 menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.

3.2. Konsep Karya

Film ini merupakan film animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* dengan gabungan 24 *FPS* dan 8 *FPS*. Perbedaan fps ini digunakan untuk membedakan dunia imajinasi dan juga dunia asli dari tokoh utama. Pada dunia imajinasi menggunakan *FPS* yang lebih tinggi sehingga animasi terlihat lebih tidak kaku dan menarik. Sedangkan ketika cerita berpindah kepada dunia asli tokoh utama digunakan *FPS* yang lebih kecil yang menggambarkan keadaan tokoh yang tidak baik-baik saja. Animasi ini berfokus kepada detail *character act*, ekspresi dan gerakan dipadukan dengan *SFX* dan *VFX* yang menyesuaikan dengan adegan yang terjadi. Beberapa referensi film yang dipakai sebagai inspirasi animasi ini diantaranya *MV PINK BxxCH CLUB* (2021), *The Little Poet* (2023), *Birdsong* (2022) dan *One Piece Fan Letter* (2024).