



Gambar 4.4 *Shot 4*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Menurut Katz (1991), *high angle* biasanya digunakan untuk memperlihatkan kesan tokoh tersebut terlihat lebih kecil, lemah, atau tidak berdaya. Dalam *shot* ini kesan tokoh yang seakan terlihat lemah ini digunakan untuk manipulasi perspektif penonton terhadap tokoh tersebut. Seperti yang disebutkan oleh Covert (2019), individu dengan NPD sering menggunakan gaslighting sebagai alat utama untuk mempertahankan kontrol dan kekuasaan. *Gaslighting* ini dipakai oleh tokoh agar penonton ragu mengenai persepsi mereka terhadap tokoh. *Shot* ini memakai *wide shot* agar dapat memperlihatkan keadaan sekeliling tokoh.

5. KESIMPULAN

Look at Me! merupakan film animasi pendek fiksi 2D yang menceritakan tentang seorang gadis yang bernama Aurora yang ingin memberikan hadiah kepada sahabatnya, Belle, tetapi Belle harus menebak apa hadiahnya melalui 3 petunjuk. Setiap elemen dalam pembuatan film animasi memiliki peran yang penting agar dapat menyampaikan tujuan cerita sekaligus untuk memperdalam tokoh. Perancangan *shot* tidak hanya sekadar memvisualisasikan adegan, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat emosi dan psikologi dari tokoh. Dalam animasi *Look at Me!* tokoh utama memiliki *Narcissistic Personality Disorder (NPD)* yang dapat dilihat dari gejala yang terlihat maupun tersirat dalam perancangan *shot*. *Shot 2* dan *4* dipilih penulis karena dapat memperlihatkan sifat narsistik dalam perancangan *shot*nya.

Agar perancangan *shot* dapat menggambarkan perilaku narsistik, pemilihan penggunaan dari seluruh aspek dari *shot* harus memiliki alasan yang jelas dan mendukung sifat narsistik dari tokoh tersebut. Pemilihan penggunaan komposisi, jenis *shot* dan *camera angle* yang tepat mempengaruhi bagaimana perilaku narsistik dapat digambarkan dalam film animasi ini. Melalui narasi visual yang simbolik kedua *shot* tersebut dapat menggambarkan perilaku narsistik yang dimiliki oleh tokoh utama. Selain itu penggunaan referensi dari film yang sudah ada sebelumnya dapat membuat perancangan *shot* menjadi lebih menarik.

Dalam perancangan *shot* 2 penggunaan komposisi *balance* dengan memperlihatkan tokoh utama yang berada di tengah memperlihatkan karakteristik narsistik yang ingin mendapatkan perhatian yang lebih dan menjadi pusat perhatian dari penonton. *Angle* kamera, *eye level*, dan jenis *shot*, *wide shot* dipakai untuk memperlihatkan keinginan Starlight untuk merasa lebih superior dengan menggunakan sepatu boots hak tinggi. *Shot* 4 dirancang menggunakan komposisi *balance* dengan fokus utama tokoh yang berada di tengah dengan banyak flash kamera di sekelilingnya, mencerminkan sifat seorang NPD yang sangat membutuhkan dan menikmati perhatian lebih dari orang lain. *Wide shot* digunakan untuk memperlihatkan keadaan sekeliling tokoh. *High angle* digunakan untuk memanipulasi persepsi penonton terhadap tokoh. Manipulasi ini dipakai oleh tokoh mempertahankan kontrol dan kekuasaannya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Boal, A., Leal McBride, C. A. (2008). *Theatre of the oppressed*. London: Pluto Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. C. (2019). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Bowen, C. J., Thompson, R. (2013). *Grammar of the Shot*. United Kingdom: Focal Press.
- Brown, T. (2012). *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*. United Kingdom: Edinburgh University Press.