

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan skripsi yang ingin penulis capai adalah mampu menemukan rancangan *shot* yang mendukung ketakutan tokoh pada film animasi pendek *7,6 SR* melalui elemen-elemen sinematografi yaitu tipe *shot*, *angle* kamera, dan pergerakan kamera pada *shot-shot* yang terpilih.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Berikut telah dilampirkan landasan penciptaan, teori, dan studi literatur sebagai pendukung dalam penelitian ini.

2.1 TIPE *SHOT*

Dalam sebuah film tersusun dari kumpulan *shot*. *Shot* merupakan rekaman yang memperlihatkan sebuah aksi melalui sudut pandang tertentu dan waktu tertentu (Bowen & Thompson, 2013) *Shot* dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Masing-masing jenis bisa memiliki tujuan yang berbeda tergantung pada informasi yang ingin disampaikan. Farrell & Manesah (2025) mengatakan bahwa “Pemilihan jenis *shot* yang tepat membantu menguatkan hubungan emosional antara penonton dan karakter”. Jenis-jenis *shot* yang sering digunakan adalah *long shot/wide shot*, *medium shot*, dan *close-up*. Biar begitu, terdapat juga tipe *shot* yang merupakan hasil dari pengembangan dari ketiga *shot* tersebut, diantaranya: *extreme long shot/extreme wide shot*, *very longshot/very wide shot*, *medium long shot*, *medium close-up*, *big close up*, dan *extreme close-up* (Bowen & Thompson, 2013).

2.1.1 *Close-up Shot*

Shot close-up merupakan salah satu *shot* yang sering digunakan ketika ingin menampilkan perilaku atau ekspresi dari tokoh yang biasa tidak dapat ditampilkan menggunakan tipe *shot* yang jauh dari pandangan penonton. Bowen & Thompson (2013) mengatakan bahwa *close-up shot* merupakan *shot* yang bersifat intim karena dapat menampilkan orang, objek, ataupun aksi lebih detail dengan skala jauh lebih

besar. Menurut Bálint et al. (2020) *Shot close-up* merupakan *shot* dengan skala tertentu yang dapat memaparkan muka tokoh dari jarak yang dekat, sehingga muka dan ekspresi wajah dapat ditonjolkan secara mendetail.

2.1.2 Long Shot/Wide Shot

Long shot atau *wide shot* merupakan *shot* memperlihatkan tokoh secara keseluruhan, dari kepala hingga kaki. *Long shot* adalah *shot* yang lebar, mampu menampilkan area yang luas dalam *frame* (Bowen & Thompson, 2013). Suasana sekelilingnya merupakan aspek penting dalam *shot* ini karena tokoh diperlihatkan kecil didalam suasana tersebut.

2.2 ANGLE KAMERA

Dalam film naratif, terdapat banyak sekali alasan mengapa *angle* kamera pada sepanjang film selalu berubah-ubah sebab, pemanfaatan kamera *angle* dapat mendukung penyampaian cerita secara visual dengan baik contohnya dengan mengubah *angle* kamera dapat memperlihatkan perubahan sudut pandang tokoh, memperlihatkan adegan yang akan terjadi, memaparkan latar tempat, atau sekedar memberi variasi dalam film agar penonton tidak terasa monoton (Katz, 2019).

2.2.1 High Angle

High angle adalah salah satu dari bagian *angle* kamera. Shooting dengan menggunakan teknik *high angle* berarti menempatkan kamera secara fisik lebih tinggi dari subjek yang ada pada *frame*. *High angle* biasa digunakan ketika ingin menyampaikan mengenai bagaimana lemahnya, kecil, ataupun memiliki kemampuan lebih rendah dibanding tokoh lain pada cerita (Bowen & Thompson, 2013).



Gambar 2.1 High angle POV shot
(Sumber: Maher, 2015)

High angle sendiri dapat merepresentasikan *POV* dari sang tokoh dalam cerita. Menggunakan *high angle* sebagai perumpamaan bahwa kamera tersebut merupakan pandangan dari tokoh yang lebih tinggi baik secara fisik maupun secara kemampuan dari tokoh yang lainnya yang lebih rendah ataupun pendek. Ramadhan (2021) mengatakan bahwa *point of view shot* bisa digunakan apabila menginginkan keterlibatan penonton lebih akrab dengan kejadian. Secara kiasan, dalam *shot* tersebut, tokoh yang lebih tinggi yang memiliki kuasa dan tidak memikirkan tokoh yang lebih rendah (Bowen & Thompson, 2013).

2.2.2 Low Angle

Low angle merupakan salah satu teknik sinematografi dimana kamera diposisikan dibawah *eye level*. Fahrezi Canavaro & Manesah (2025) mengatakan bahwa “*low angle* dapat digunakan untuk menonjolkan hubungan hierarkis antara karakter, terutama dalam cerita yang menekankan ketimpangan kekuasaan”. *Low angle* juga seringkali digunakan untuk melambangkan otoritas, kekuatan, ataupun ancaman, terutama ketika narasi dari film berfokus pada konflik antar tokoh.

2.3 PERGERAKAN KAMERA

Pergerakan kamera merupakan teknik sinematografi yang mampu menggantikan serangkaian *shot* yang diedit untuk mencapai beberapa tujuan secara naratif dan visual (Katz, 2019). Pergerakan kamera memiliki kegunaannya dalam sinematografi yaitu untuk mengikuti tokoh secara berkelanjutan pada *shot*, dapat membuat penonton terhubung dengan tokoh tanpa jeda, memberikan variasi

terhadap film, sehingga dapat memberikan visual yang dinamik terhadap penonton. Katz (2019) juga mengatakan bahwa pergerakan kamera dapat menempatkan tokoh secara langsung ke dalam perspektif karakter, sehingga menciptakan perasaan yang lebih intim dan mendalam. Pergerakan kamera terdiri dari banyak macam tergantung kegunaan dan pesan yang ingin disampaikan.

2.3.1 Panning

Salah satu pergerakan kamera yang fleksibel dan sering digunakan pada film adalah *panning*. Pergerakan *panning* terjadi ketika kamera berputar hanya pada sumbunya secara 360 derajat, sehingga kamera tidak berubah posisi, melainkan berputar di satu lokasi tanpa harus bergerak pindah lokasi (Katz, 2019). Katz (2019) mengatakan bahwa *panning* digunakan ketika sebuah *shot* terdapat ruang yang lebih besar yang dapat dilihat melalui *shot* tetap, mengikuti sebuah adegan sembari bergerak, dapat mengkoneksikan 2 atau lebih titik-titik menarik secara visual, dan dapat menghubungkan koneksi antar tokoh atau lebih.

2.3.2 Tracking

Tracking merupakan salah satu bagian dari pergerakan kamera yang sering digunakan untuk mengikuti sebuah subjek atau menjelajah ruang pada *shot*. *Tracking* sendiri memiliki banyak variasi tergantung akan kegunaannya dan apa yang ingin disampaikan pada *shot*. Salah satu *Tracking* adalah bergerak menuju ataupun menjauh dari subjek yang ada pada *shot*. Menurut Katz (2019), *tracking* yang berjalan secara paralel, bergerak maju menuju subjek atau bergerak mundur menjauhi subjek dapat meningkatkan ataupun mengurangi pentingnya dalam konteks sebuah cerita. Katz (2019) juga mengatakan bahwa *tracking* dapat menjadi upaya untuk mengenalkan subjek atau lokasi dengan perlahan, yaitu dengan fokus kepada sebuah detail individu yang kemudian memperlihatkan keseluruhan, ataupun sebaliknya.

2.3.3 Handheld

Pergerakan kamera *handheld* merupakan teknik sinematografi dimana kamera bergerak secara dinamis dan *shaky*. Kegunaan teknik tersebut adalah memberi

kesan nyata kepada penonton menempatkan penonton pada aksi yang sedang terjadi, menirukan perspektif mata manusia jika menggunakan *shot* yang subjektif (Qomariah et al., 2022). Teknik *handheld* sering digunakan untuk menciptakan adegan yang berunsur suspense atau kegelisahan tokoh (Qomariah et al., 2022).

2.4 KETAKUTAN

Rasa takut merupakan perasaan yang muncul ketika seseorang merasa tidak tenang, khawatir akan suatu hal, dan juga gelisah (Kurnia et al., 2022). Ketakutan atau kecemasan terjadi ketika seseorang sedang berada pada situasi penuh akan tekanan, adanya bahaya yang mengancam diri, rasa bersalah seseorang, ataupun karena melihat benda tertentu (Oktamarina et al., 2022). Ketika seseorang ketakutan, gestur yang dialami tanpa sadar adalah tangan yang gemetar, kontak mata yang menunjukkan kepanikan, dan juga mengusap tengkuk leher (Abubakar et al., 2021). Dalam keadaan ketakutan, seorang individu akan berkomunikasi nonverbal salah satunya melakukan gestur memeluk lutut, posisi tubuh yang meringkuk seolah menyembunyikan diri, hal tersebut disebut sebagai *self-soothing gesture* (Jannah et al., 2025).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses perancangan *shot* dalam menyampaikan ketakutan Mayra pada animasi pendek yang berjudul *7,6 SR (2025)*. Pendekatan ini dipilih karena dianggap sejalan oleh penulis untuk menggali makna dan tujuan di balik perancangan *shot* dalam *7,6 SR (2025)*, yang tidak hanya mendukung penggambaran ketakutan tokoh utama, tetapi juga menyampaikan pengalaman penulis sebagai *shot designer* dalam proyek ini. Terdapat dua teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai dasar dari penelitian ini. Pertama adalah studi literatur yang mencakup pembahasan mengenai tipe-tipe *shot* seperti *long shot* dan *medium shot*, *angle* kamera seperti *high angle*, *POV shot*, dan *low angle*, konsep pergerakan