

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 tenram, 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 PENCINTAAN

## 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

kamera seperti *panning*, *tracking*, dan *handheld* serta kajian terkait konsep ketakutan. Literatur yang digunakan berasal dari berbagai sumber, termasuk jurnal, buku, dan artikel. Kedua, observasi karya yang dilakukan dengan menganalisis beberapa adegan yang terpilih dari beberapa film yang sudah ada untuk proses perancangan saat proses perancangan karya *7,6 SR (2025)*.

### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

#### **3.2.1 Deskripsi Karya**

Melalui program projek independen, MAZI Production menghasilkan sebuah karya yang berjudul *7,6 SR (2025)*. Karya tersebut berbentuk film narasi animasi pendek dan perancangan karya tersebut menggunakan metode hibrid dimana menggabungkan animasi karakter *frame by frame* berbentuk 2 dimensi dan latar tempatnya yang berbentuk 3 dimensi. Animasi pendek *7,6 SR (2025)* bergenre *thriller* dan drama, mengangkat tema cerita mengenai sebuah tragedi gempa. Animasi ini menggunakan perangkat *Toonboom Harmony* sebagai media untuk menggambar animasi karakter dan latar tempat menggunakan perangkat *Blender* dengan metode *modeling* berbentuk 3 dimensi. Animasi pendek *7,6 SR (2025)* memiliki durasi berkisar 9 menit 12 detik. Animasi pendek ini menggunakan 2 tipe aspek ratio guna untuk membedakan masa lampau dan masa depan pada narasi cerita.

#### **3.2.2 Konsep dan Referensi Karya**

*7,6 SR (2025)* mengisahkan tentang seorang anak kecil perempuan berusia 5 tahun bernama Mayra yang hidup bahagia bersama Ibunya dan juga boneka kesayangannya yaitu Nana di Padang pada tahun 2009. Mayra sangat suka dengan sebuah dongeng yang berjudul Petualangan Nana sehingga Ibunya selalu membacakannya berulang kali karena tidak hanya Mayra tidak kunjung bosan, juga karena pesan yang tersirat pada dongeng tersebut yang dapat mengajarkan Mayra untuk selalu melindungi hal-hal yang ia sayangi. Kehidupan sederhana Mayra dan Ibunya kandas dalam sekejap ketika gempa yang besar tiba-tiba mengguncang

tempatnya. Mayra yang seketika kehilangan Ibunya harus bertahan sebatang kara dalam keadaan pasca gempa yang penuh kekacauan, kebingungan, dan adanya ancaman lain menyusul gempa dahsyat tersebut yaitu tsunami.

Dalam merancang bentuk visual, film animasi pendek *7,6 SR* (2025) mengambil referensi dari film-film yang sudah ada sebelumnya sebagai acuan dan inspirasi utama. Acuan tersebut telah sejalan dengan visi yang telah disetujui oleh seluruh rekan kelompok dan dipastikan sejalan dengan keinginan sutradara.



*Gambar 3.1 Referensi style animasi dan karakter  
Diadaptasi dari Oshiyama (2024)*

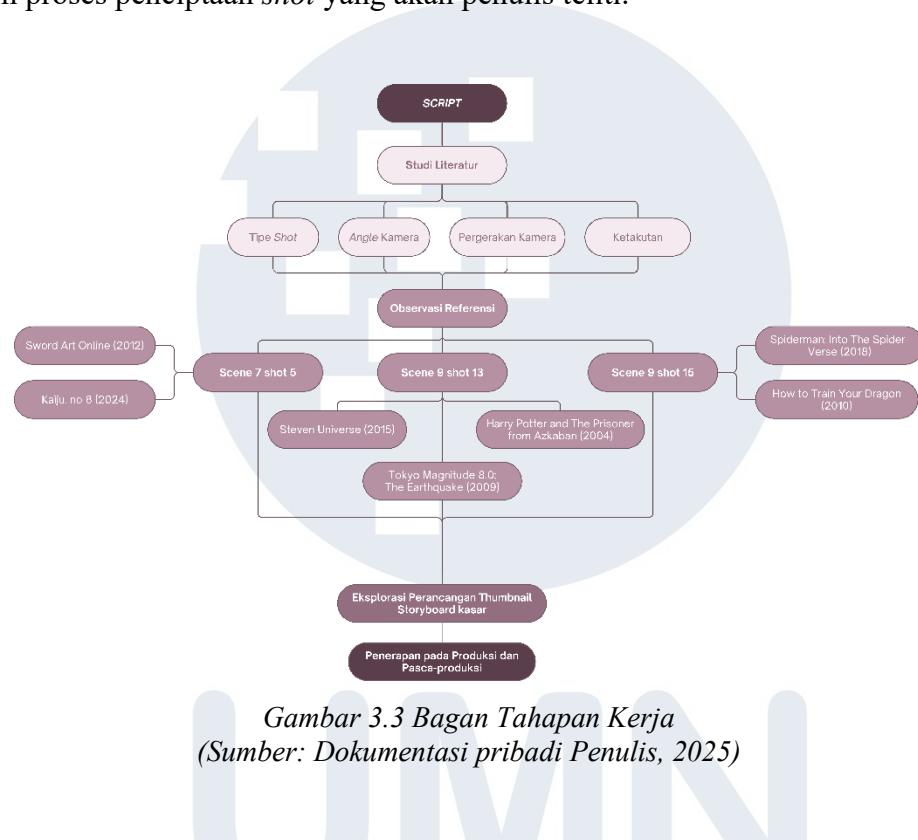
Dalam tahap pra-produksi, film *7,6 SR* (2025) mengambil dari 2 film animasi yaitu *Look Back* dan *Dan Da Dan* lebih spesifik pada season 1 episode 7. Yang dijadikan sebagai acuan pada kedua animasi tersebut adalah visual seperti *style* animasi 2 dimensi tokoh beserta gestur tokoh, dan juga merujuk dari segi naratif kedua film tersebut.



*Gambar 3.2 Referensi style karakter  
Diadaptasi dari Dan Da Dan (2024)*

### 3.2.3 Tahapan Kerja

Dalam perancangan sebuah animasi pendek, terutama saat menyusun *shot* yang sejalan dengan makna yang ingin disampaikan, penulis membutuhkan strategi yang terstruktur untuk mempermudah penulis dalam pengkajian. Maka dari itu, penulis melampirkan sebuah bagan skematik penelitian yang dibuat agar membantu penulis dalam proses penciptaan *shot* yang akan penulis teliti.



#### 1. Script

Animasi pendek 7,6 SR (2025) menceritakan mengenai seorang anak kecil perempuan bernama Mayra yang hidup dengan sederhana tetapi bahagia bersama ibunya. Tiba-tiba, terjadi sebuah gempa yang dahsyat yang mengguncang rumahnya. Mayra yang masih kecil berimajinasi bahwa penyebab dari gempa adalah serigala yang ada pada buku dongeng miliknya, petualangan Nana. Mayra berlari keluar, pergi dari pelukan Ibunya dengan harapan ia dapat menyelamatkan desanya bersama dengan Nana pada genggamannya. Ibu Mayra yang panik, berlari keluar rumah menyusul Mayra tetapi upayanya tidak berhasil. Gempa dahsyat tersebut mampu merubahkan rumah Mayra, mengakibatkan sang Ibu tertimpas

reruntuhan dan meninggalkan Mayra sendiri dengan penuh ketakutan dan kebingungan. Penulis memilih 3 *scene* pada naskah yang merepresentasikan ketakutan Mayra sekaligus berdasarkan 3 *shot* yang penulis teliti.

a. *Scene 7 shot 5*

MAYRA (CONT'D)  
Mama dimana?.. Mama! Mama keluar  
dong.. Mayra butuh mama.

Mayra melihat tangannya yang penuh akan luka. Ia melihat boneka kelincinya di tanah, mengingatkannya kepada perkataan ibu. Mayra mengambil lalu memeluk bonekanya. Pandangan Mayra teralihkan dari boneka ke boneka-boneka yang berdiri dan berlarian di jalan. Mayra mengucak matanya membuat boneka besar lain berubah menjadi orang-orang.

Gambar 3.4 Script scene 7 shot 5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Seperti gambar yang tertera diatas, merupakan sepotong dari *scene 7* yang menceritakan pasca gempa dimana banyak kekacauan, debu, dan bangunan-bangunan rubuh. Mayra sedang mencari Ibunya yang tertimpa akan puing-puing bangunan tersebut. Pada bagian yang telah di *highlight* kuning, merupakan bagian naskah yang merepresentasikan *shot 5*, ketika tangan Mayra yang menggigil ketakutan dan ia melihat bonekanya yang tergeletak disebelah puing rumahnya.

b. *Scene 9 Shot 12*

9. EXT. JALAN - SORE

Mayra lari keluar dari halamanya dengan memeluk bonekanya. Terdengar lolongan dan muncul wujudan serigala dengan cepat menuju ke arah Mayra.

Muka Mayra yang ketakutan terus berlari, dan serigala terus mengejar dirinya.

Mayra terjatuh, dirinya yang kesakitan berusaha meraih Nana. Tsunami serigala semakin mendekat. Mayra berhasil meraih Nana lalu memeluknya. Kumpulan tsunami serigala dalam bayangan Mayra pun terlihat menghantam semuanya.

Gambar 3.5 Script 9 shot 12  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Adegan ini menceritakan Mayra yang sedang berlari sendiri sembari dikejar oleh kerumunan serigala, tersandung dan terjatuh. Nana yang di peluk erat-erat sekejap terlepas dan terlempar di tanah. Saat terjatuh, Mayra teringat akan pesan Ibunya dari dongeng yang ia gemari yaitu jika ia sayang akan sesuatu, ia harus rawat dan jaga dengan baik. Mayra pun berusaha untuk mengangkat tubuhnya tetapi seluruh badannya gemetar, tidak sanggup untuk berdiri. Ia terus berusaha untuk menggapai

Nana dengan sekuat tenaga dan segerombolan serigala dibelakangnya semakin mendekat. Diperlihatkan juga terdapat banyak luka pada tubuh Mayra dan wajahnya akibat terjatuh dan juga upaya dia saat menggali puing-puing untuk mencari Ibunya. ia tidak putus asa meski terlihat segerombolan serigala yang semakin dekat.

c. *Scene 9 Shot 15*

9. EXT. JALAN - SORE

Mayra lari keluar dari halamannya dengan memeluk bonekanya. Terdengar lolongan dan muncul wujudan serigala dengan cepat menuju ke arah Mayra.

Muka Mayra yang ketakutan terus berlari, dan serigala terus mengejar dirinya.

Mayra terjatuh, dirinya yang kesakitan berusaha meraih Nana. Tsunami serigala semakin mendekat. **Mayra berhasil meraih Nana lalu memeluknya. Kumpulan tsunami serigala dalam bayangan Mayra pun terlihat menghantam semuanya.**

*Gambar 3.6 Script scene 9 shot 15  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)*

*Shot* ini merupakan adegan dimana Mayra yang berhasil menggapai Nana. Mayra sudah tidak sanggup lagi berlari, lekas ia melindungi Nana dari serigala-serigala yang siap menelannya. Badannya yang kecil, secara fisik jauh dibanding sekumpulan serigala tersebut meringkuk dan memeluk Nana dengan erat.

## 2. Studi Literatur

Dalam merancang dan mendesain *shot-shot* yang ada pada animasi pendek *7,6 SR* (2025), berikut merupakan teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai fondasi penelitian ini.

*Tabel 3.1 Tabel penggunaan teori*

| Penulis                 | Teori   | Penggunaan Teori  |
|-------------------------|---|---|
| Bowen & Thompson (2013) | - Tipe <i>Shot</i><br>- <i>Close-up Shot</i><br>- <i>Long Shot/Wide Shot</i><br>- <i>High Angle</i> | Elemen-elemen yang berperan penting bagi penulis dalam mendesain sebuah <i>shot</i> . Elemen-elemen tersebut diubah-ubah dalam setiap <i>shot</i> |
| Katz (2019)             | - <i>Angle</i> Kamera<br>- Pergerakan Kamera  |   |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Panning</i></li> <li>- <i>Tracking</i></li> </ul> | untuk menyesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.   |
| Fahrezi Canavaro & Manesah (2025)  | <i>Low angle</i>  |   |
| Qomariah et al. (2022)   | <i>Handheld</i>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abubakar et al. (2021)</li> <li>- Kurnia et al. (2022)</li> <li>- Jannah et al. (2025)</li> <li>- Oktamarina et al. (2022)</li> </ul> | Ketakutan: gestur dan ekspresi  | Membantu dalam mengetahui penyebab rasa takut muncul, gestur dan ekspresi ketakutan yang dapat ditonjolkan saat mendesain <i>shot</i> agar ketakutan tersebut dapat tersampaikan. |

(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

### 3. Observasi Referensi

Proses perancangan *shot* animasi pendek 7,6 SR (2025) dilandasi oleh beberapa referensi yang disiapkan untuk dapat memvisualisasikan ketakutan yang tokoh alami dengan baik. Penulis mengambil beberapa referensi melalui film-film yang sudah ada sebelumnya untuk landasan konsep pembuatan *shot-shot* yang dipilih. Berikut merupakan film-film yang digunakan oleh penulis:

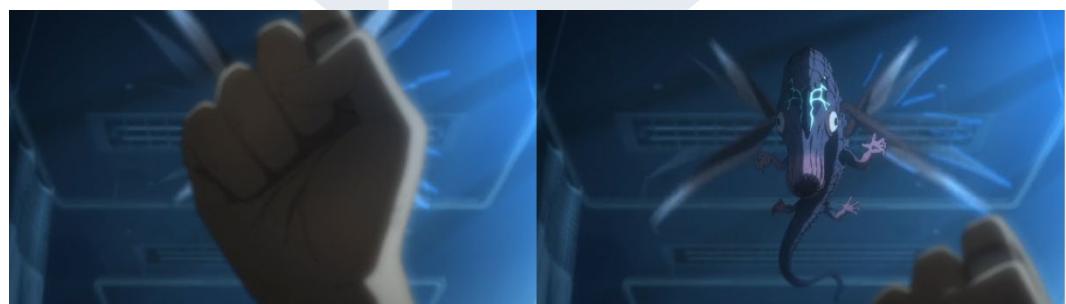
#### a. *Scene 7 shot 5*

Pada *shot* ini merupakan momen ketika Mayra dengan penuh gemetar ketakutan melihat tangannya yang penuh dengan debu dan luka. Penulis mengambil referensi dari *Sword Art Online* (2012). Secara spesifik, pada episode 1, terlihat bahwa tokoh menggunakan *POV shot*, dimana kamera seolah mata dari tokoh.



Gambar 3.7 Kirigaya Kazuto masuk dalam dunia game  
Diadaptasi dari Tomohiko (2012)

Terlihat pada gambar, bahwa pada *scene* ini, Kirigaya Kazuto yang baru saja memasuki dunia game. Ia sedang kebingungan dan takut melihat sekitarnya diikuti dengan adanya *close-up shot* melihat ke tangan tokoh sendiri. Terdapat pergerakan *panning* kamera yang pada *POV shot*, seolah mata tokoh teralihkan pandangannya akan hal lain disekitarnya.



Gambar 3.8 Kafka yang melihat Kaiju  
Diadaptasi dari Shigeyuki dan Tomomi (2024)

Penulis juga mengambil referensi *shot* pada animasi series *Kaiju no. 8* (2024). Pada gambar diatas, diperlihatkan *shot close-up* pada tangan, yang kemudian fokus terhadap tangannya beralih pada alien yang berada di depannya. Penulis ingin menggunakan teknik *POV shot* tersebut guna memposisikan penonton sebagai Mayra pada situasi pasca gempa tersebut. Dengan *POV shot*, dapat memperlihatkan kondisi yang Mayra sedang berada, melihat tangannya yang penuh luka dan melihat bonekanya yang tergeletak disamping puing.

b. *Scene 9 shot 12*

Pada *shot* ini, terdapat adegan dimana Mayra yang terjatuh setelah berlari ketakutan dari serigala yang mengejarnya dibelakang. Mayra yang tidak kuat mengangkat tubuhnya tetap harus menjangkau Nana yang terlepas dari pelukannya untuk dilindungi. Penulis mengambil 2 film sebagai acuan untuk adegan ini, yang pertama adalah film *Harry Potter and The Prisoner from Azkaban* (2004) dan kedua adalah animasi series *Steven Universe* (2015).



*Gambar 3.9 Ron ditarik oleh Sirius  
Diadaptasi dari Cuaron (2004)*

Pada film *Harry Potter*, adegan ini memperlihatkan Ron Weasley yang berusaha melepaskan diri dari serigala yang menariknya yang ternyata merupakan sosok Sirius Black. Ron juga berusaha untuk menggapai tangan Harry yang juga mencoba membantu melepaskannya dari tarikan serigala tersebut. Tipe *shot* pada gambar cenderung *wide* guna untuk memperlihatkan ekspresi wajah Ron penuh dengan ketakutan, sosok serigala yang misterius, dan juga memperlihatkan latar tempat kejadian ini terjadi. *Angle* yang digunakan merupakan *low angle* untuk memberi kesan tampaknya serigala yang lebih berkuasa dibanding Ron. *Shot* ini juga menggunakan pergerakan kamera *handheld* yang bertujuan untuk memberikan kesan alami, seolah penonton hadir dan berada pada kejadian tersebut.



*Gambar 3.10 Steven berusaha mengambil permata kekuatannya  
Diadaptasi dari Sugar (2019)*

Penulis juga mengambil referensi yang serupa dari adegan *Steven Universe season 5 episode 9* (2019). Adegan ini memperlihatkan Steven yang berusaha menggapai permata kristalnya yang diambil lalu dipisahkan secara paksa oleh White Diamond, seorang dewa permata. Steven yang tidak berdaya karena seluruh kekuatannya terserap dan berada didalam kristal yang diambil darinya, berusaha merangkak dan menggapai tanpa putus asa. Ekspresi Steven yang juga ketakutan karena berada dalam situasi yang mengancam dirinya karena ia tidak tahu apa yang akan terjadi jika ia tidak disatukan kembali dengan kristal kekuatannya. Adegan ini juga diambil menggunakan *low angle* dengan tipe *shot* yang *wide*, memaparkan Steven yang berada pada keadaan lemah dan *wide shot* dapat memperlihatkan sekeliling Steven yang kosong, hanya ada temannya Connie yang dapat membantunya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.11 Eksplorasi scene 7 shot 5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Pada episode 1 series *Tokyo Magnitude 8.0: The Earthquake* (2009), Adegan diatas memaparkan bencana gempa yang sedang terjadi. Mirai Onozawa, sedang berada di posisi mengancam karena tanah tiba-tiba berguncang dan ia kehilangan keseimbangan. Adegan diatas menggunakan pergerakan kamera *handheld*, dimana digunakan untuk memposisikan penonton pada kejadian sekaligus mengupamakan gempa yang mengguncang.

c. *Scene 9 shot 15*

*Shot* ini menceritakan Mayra yang berhasil menggapai Nana dan ia memeluk Nana dengan erat untuk melindunginya dari gerombolan serigala yang semakin mendekat untuk menerkam Mayra. Acuan yang penulis ambil untuk *shot* ini terdiri dari 3 film yaitu film animasi *Spiderman: Into the Spider-verse* (2018), *How to Train Your Dragon* (2010), dan *Tokyo Magnitude 8.0: The Earthquake* (2009). Penulis memilih film-film tersebut sebagai acuan oleh sebab adegan yang dialami oleh tokoh pada film-film tersebut serupa dengan apa yang dialami Mayra.



Gambar 3.12 Spiderman melawan Kingpin  
Diadaptasi dari Persichetti et al. (2018)

Gambar diatas merupakan adegan ketika Miles sebagai Spiderman berusaha untuk mengalahkan Kingpin, yang berperan sebagai antagonis. Pada adegan tersebut, termasuk dalam *POV shot* dari tokoh Kingpin. Menggunakan jenis *angle* yang *high* karena secara fisik tubuh Kingpin jauh lebih tinggi dibanding Spiderman dan dengan *high angle* dapat memberi kesan bahwa ia lebih berkuasa dari Spiderman yang melemah dan disudutkan. Kamera *tracking* yang maju semakin mendekat kepada Spiderman mengumpamakan Kingpin sedang berjalan perlahan mendekati Spiderman untuk mengakhirinya. Pada *scene* ini, Spiderman terlihat ketakutan dan cemas karena ia tertinggal sendiri untuk melawan Kingpin dengan kondisi tubuhnya yang lemah.



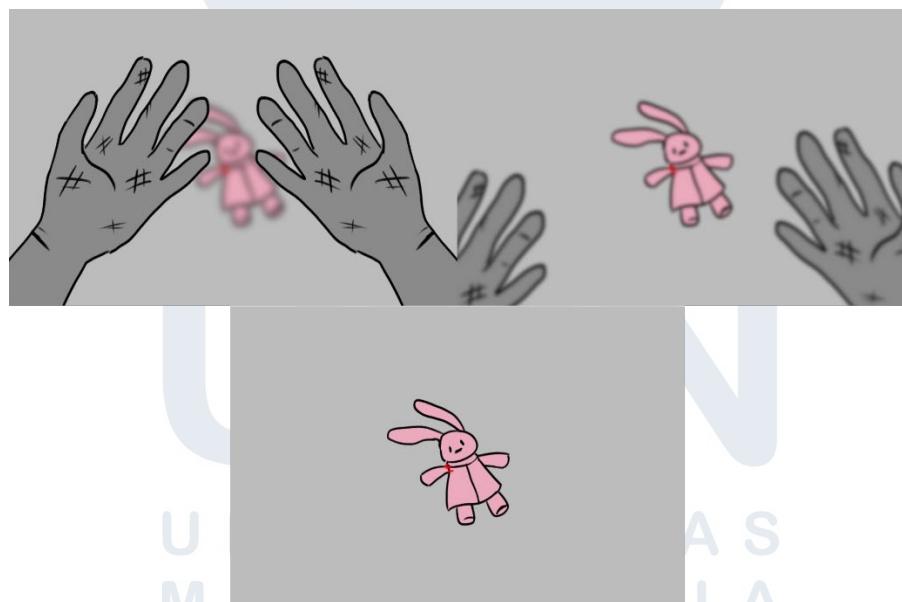
Gambar 3.13 Hiccup bertemu dengan Toothless  
Diadaptasi dari Sanders dan DeBlois (2010)

Adegan yang serupa lainnya berada pada film *How to Train Your Dragon* (2010) memperlihatkan Hiccup yang pertama kali bertemu dengan Toothless, sebuah naga liar. Pada *scene* ini, Hiccup seolah akan dibunuh oleh Toothless,

mendorong Hiccup ketanah dan menahannya dengan kaki Toothless sehingga Hiccup tidak dapat bergerak. Kamera menggunakan *POV shot* Toothless yang sedang melihat ekspresi dan gerak-gerik Hiccup yang ketakutan melihat naga besar dihadapannya.

#### 4. Eksplorasi Perancangan *Thumbnail* dan *Storyboard*

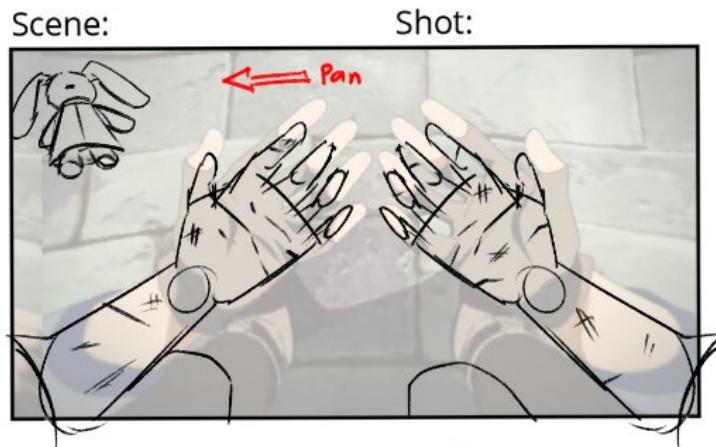
Setelah melalui proses pencarian referensi melalui studi literatur dan observasi karya film yang sudah ada, penulis melakukan eksplorasi dalam perancangan *shot*, memanfaatkan apa yang telah penulis dapatkan. Penulis mulai melakukan eksplorasi dengan menggambar *thumbnail storyboard* kasar menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint*. Penulis berusaha untuk mengkorelasikan serta memberi kombinasi akan hal apa saja yang perlu ditonjolkan pada *script* dengan teori dan referensi yang sudah didapat pada desain *shot*. *Storyboard* tersebut sebagai persiapan dan acuan ketika sudah masuk ke tahap produksi animasi.



Gambar 3.14 Eksplorasi scene 7 shot 5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

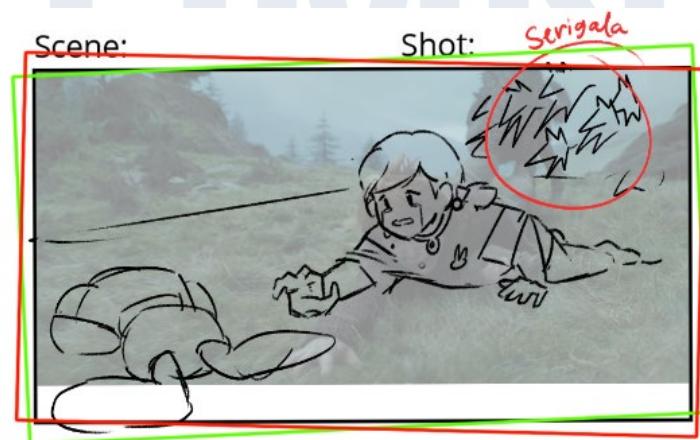
Pada *scene 7 shot 5*, terlihat pada gambar 3.14 bahwa penulis melakukan perancangan pertama melalui teori hasil studi literatur dan observasi film yang dilakukan. Pada perancangan pertama, penulis menggunakan *close-up shot* dan

tidak ada pergerakan kamera seperti yang ada pada referensi observasi film yaitu *Kaiju no. 8* (2024).



Gambar 3.15 Eksplorasi scene 7 shot 5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Penulis kemudian menggunakan adegan pada *Sword Art Online* lalu memberikan modifikasi yaitu dengan mengubah urutannya. Pada *shot Sword Art Online*, terlihat bahwa Kirito melihat sekelilingnya terlebih dulu kemudian kamera tersebut *panning* dan melihat tangannya. Penulis ingin Mayra melihat kondisi tangannya terlebih dahulu yang penuh luka lalu kemudian kamera *panning* untuk melihat Nana yang berada di *background* tergeletak. Penulis mengubah urutannya untuk menyesuaikan dengan cerita dan hal yang ingin disampaikan.



Gambar 3.16 Eksplorasi scene 9 shot 12  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Pada *scene 9 shot 12*, penulis akan menggunakan *angle low* seperti pada *shot Harry Potter* dan kamera akan lebih memojok ke kanan agar lebih dinamis. Penulis akan mengaplikasikan tipe *shot wide* yang ada pada *Steven Universe* (2019) agar *scene 9 shot 12* karena ada beberapa hal yang ingin penulis tonjolkan sesuai dengan script yaitu letak keberadaan Mayra saat jatuh dan jarak antar boneka Mayra yang terlempar, juga agar serigala yang mengejar Mayra dapat terlihat. Penulis juga menambahkan pergerakan kamera *handheld* pada *shot* ini seperti pada referensi utama yaitu *Tokyo Magnitude 8.0: The Earthquake* (2009).



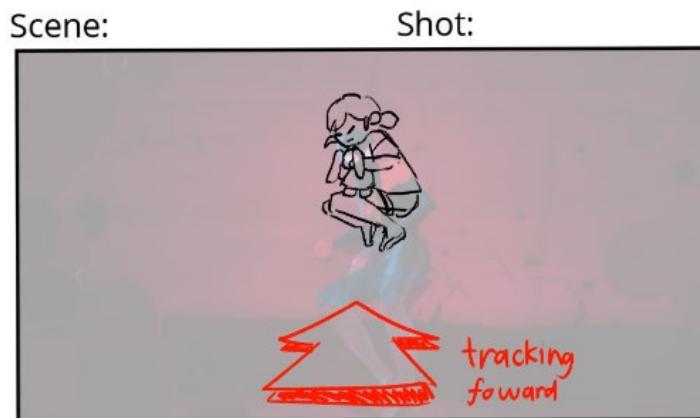
Gambar 3.17 Eksplorasi *scene 9 shot 15*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Kemudian pada *scene 9 shot 15*, penulis melakukan beberapa eksplorasi shot. Pada gambar 3.17, penulis mampu menggambarkan ekspressi Mayra ketika menggunakan close-up shot.



Gambar 3.18 Eksplorasi *scene 9 shot 15*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Pada gambar 3.18, merupakan hasil eksplorasi dan alternatif *shot* yang telah penulis rancang. Penulis menggunakan *wide shot* untuk memperlihatkan keadaan sekitar Mayra.



Gambar 3.19 Eksplorasi scene 9 shot 15  
(Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis, 2025)

Penulis menggabungkan kedua eksplorasi shot dan *shot Spiderman: Into the Spider-verse*, yaitu tipe *shot wide* dan menggunakan *POV high angle*. Penulis menambahkan pergerakan kamera *tracking* sehingga pada awal dimulainya *shot* menggunakan tipe *shot wide* kemudian semakin akhir *shot* kamera mendekat ke Mayra, dimana saat awal *long shot* kemudian bertransisi menjadi *close-up shot*.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. HASIL KARYA

Berikut merupakan hasil implementasi konsep yang telah penulis rancang menggunakan referensi film dan studi literatur yang didapat. Berdasarkan pada teori mengenai tipe *shot*, *angle*, dan juga pergerakan kamera, perancangan sebuah *shot* berpengaruh dalam penyampaian pesan kepada penonton. Dengan teori pendukung mengenai ketakutan, penulis dapat mengetahui apa yang dapat ditonjolkan dengan bantuan *shot design*. Pada tabel 4.1, tertera hasil perbandingan *storyboard* yang telah dibuat dengan hasil akhir *shot* tersebut.