

verse (2018) dalam gambar 3.12. Penulis menggunakan *tracking* karena berkorelasi dengan *angle POV* yang penulis gunakan sehingga pergerakan *tracking* tersebut seolah serigala-serigala yang semakin mendekat ke Mayra. *Tracking* mengenalkan subjek atau lokasi dengan perlahan seperti yang ada pada teori Katz (2019), maka hal tersebut dapat menggabungkan dalam penggunaan *wide shot* sebagai pengenalan sekitar Mayra dan *close-up* untuk memaparkan wajah Mayra dalam satu *shot* yang sama.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa *shot* pada film mampu mendukung ketakutan yang dialami oleh tokoh utama. Dengan itu, pentingnya dalam meracang *shot* agar perasaan dan suasana pada sebuah *shot* dapat tersampaikan dengan baik. Perancangan *shot* yang penulis lakukan meliputi aspek-aspeknya, seperti tipe *shot*, *angle* kamera, dan juga pergerakan kamera.

Pada penelitian ini, penulis merancang *shot* terpilih pada film animasi pendek 7,6 SR (2025) untuk menggambarkan ketakutan yang dialami oleh tokoh utama yaitu Mayra. *Shot* yang penulis teliti adalah *scene 7 shot 5*, *scene 9 shot 12*, dan *scene 9 shot 15*. Dalam merancang *shot-shot* tersebut, penulis memanfaatkan 3 aspek *shot* dalam teknik sinematografi yaitu tipe *shot*, *angle* kamera, dan pergerakan kamera.

Scene 7 shot 5 menggunakan tipe *shot close-up* yang dapat menegaskan tangan Mayra yang gemetar akan ketakutan. *Angle* kamera yang digunakan adalah *high angle POV* secara subjektif agar *shot* tersebut dapat memposisikan penonton pada musibah yang dialami Mayra. Pergerakan kamera yang digunakan pada *shot* ini adalah menggunakan *panning*, karena menggunakan *POV angle* dari Mayra, *panning* berperan seolah Mayra menoleh ke arah bonekanya yang tergeletak disebelah puing. dengan memperlihatkan Nana, Mayra menyadari akan kata-kata Ibunya sekaligus ia tertinggal sendiri di situasi pasca gempa tersebut.

Scene 9 shot 12, penulis memanfaatkan tipe *shot wide shot* untuk memaparkan situasi yang dialami Mayra saat itu dimana ia dikejar oleh sekelompok

serigala tetapi ia terjatuh dan harus mengambil Nana yang terlempar. *Angle* kamera *low angle* dapat memberikan kesan pentingnya menyelamatkan Nana meski Mayra harus melarikan diri dari serigala. Pergerakan kamera *handheld* pada *shot* ini berperan dalam memberi kenyataan dalam *shot*, dengan pergerakan yang *shaky* seolah serigala semakin mendekat, penonton dapat merasakan ketakutan Mayra di kejadian tersebut

Scene 9 shot 15, tipe *shot* yang penulis aplikasikan adalah *wide shot* yang kemudian menjadi *close-up shot*. Hal tersebut dapat membantu penulis dalam menyampaikan keadaan yang dialami Mayra, sekaligus ekspressi ketakutan Mayra akan keadaan tersebut. Penulis menggunakan *high angle* dan menggunakan *POV* subjektif serigala sebagai upaya agar penonton dapat berada pada situasi tersebut dan memperlihatkan Mayra yang secara fisik dan kekuatan jauh lebih kecil serta lemah dibanding sekumpulan serigala. Pergerakan kamera *tracking* digunakan sebagai pendukung transisi *wide shot* hingga ke *close-up shot*, dan juga menggambarkan serigala-serigala yang berlari mulai mendekat ke Mayra.

Perancangan ketiga *shot* diatas cenderung lebih menekankan ketakutan dan penyebab ketakutan Mayra. Aspek-aspek sinematografi yang diteliti dapat saling berhubungan sehingga menghasilkan perasaan seperti cemas, tegang, dan sendiri. Perasaan-perasaan tersebut yang menunjang rasa takut pada Mayra. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perancangan *shot* pada penelitian ini dapat mendukung ketakutan tokoh Mayra pada film animasi pendek *7,6 SR* (2025).