

sebagai referensi teori *shot size*, *camera angle*, dan *headroom* untuk emosi cemas dan lega.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Teori utama yang digunakan pada perancangan *shot* ini adalah teori *storyboard*, teori *camera angle*, teori *shot sizes*, teori *headroom*, teori emosi cemas dan lega

2.1 STORYBOARD

Menurut Hart (2008), *storyboard* merupakan cara untuk memvisualisasikan alur cerita sebelum proses produksi dimulai. *Storyboard* dapat menjelaskan narasi naskah sehingga seluruh tim dapat memahami dan membuat proses pembuatan animasi menjadi lancar. *Storyboard* juga dapat mengatur setiap adegan, menentukan musik, suara efek, menentukan dialog, mengatur pengambilan sudut pandang dan jenis *shot* kamera, komposisi, menentukan timing yang cocok serta kontinuiti antar adegan

2.2 CAMERA ANGLE

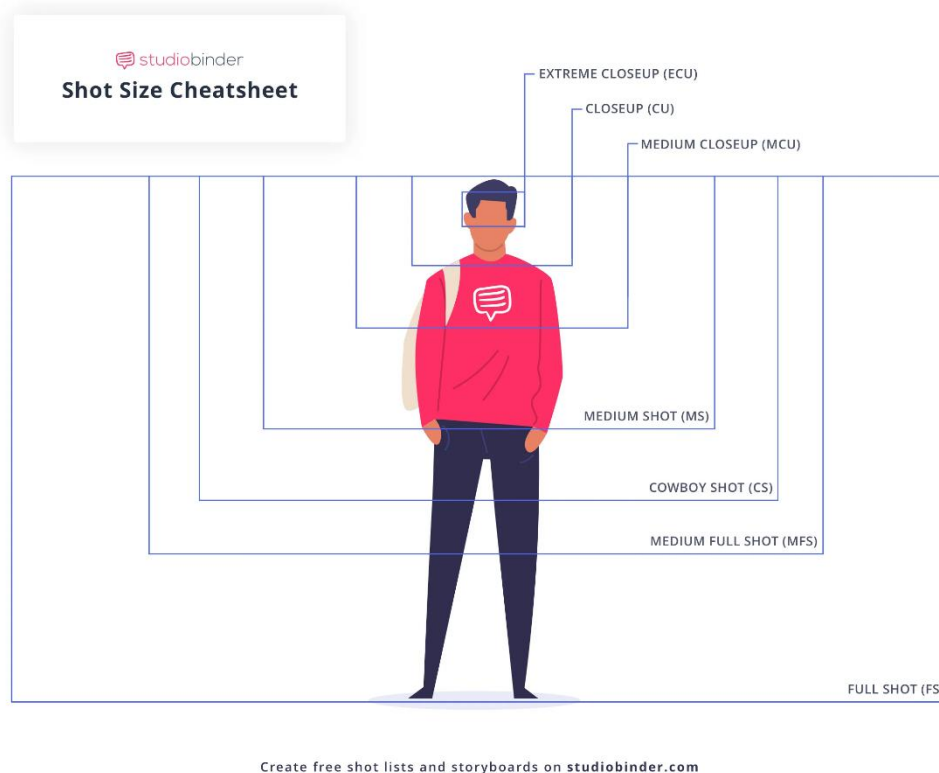
Camera angle adalah perspektif yang menggambarkan penonton, area yang tertangkap dalam sebuah *shot* dan memilih sudut pandang kamera yang tepat dapat membuat perjalanan cerita menjadi lebih menarik. Menurut Bowen & Thompson (2013), sudut kamera merujuk kepada arah di mana kamera menangkap gambar subjek, objek, atau suatu kejadian. Beberapa aspek dari *camera angle* termasuk *low angle* merupakan sudut pandang kamera diletakkan dibawah untuk membuat karakter terasa besar dan kuat. *High angle* diletakkan diatas untuk membuat karakter terasa kecil, dan takut. *Overhead shot* seperti burung, digunakan untuk situasi kompleks, koneksi ilahi, dan lokasi TKP.

Dutch angle kamera sedikit miring sehingga penonton merasa rasa tidak nyaman, ketegangan, kebingungan, dan terror. *Eye level* kamera setara dengan mata karakter membuat karakter netral, dan penonton lebih terhubung dengan karakter. *Pov shot* kamera ditempatkan menjadi mata karakter, sehingga lebih imersif dan rentan. *Shoulder shot* kamera seperti *low angle*, sampai ke bahu karakter. Biasanya

dipakai saat percakapan. *Knee level* kamera menelusuri langkah perjalanan karakter sehingga penonton dapat mengikuti pergerakan karakter secara lebih detail

2.3 SHOT SIZE

Shot size adalah cara menarik fokus penonton dan menciptakan efek makna tertentu dengan memilih bagaimana menempatkan subjek melalui ukuran dan posisi dalam bingkai kamera relatif terhadap lingkungan sekitarnya. *Shot* adalah unit terkecil dari liputan fotografi seseorang, aksi, atau peristiwa dalam sebuah film dari Bowen & Thompson (2013). Sutradara dapat mengontrol apa yang terlihat di kamera membuat penonton merasakan dunia yang diceritakan.



Gambar 2.1 Jenis-Jenis *Shot*

(Sumber : Studiobinder.com, 2025)

Beberapa aspek dari *shot size* yaitu *full shot* melihat seluruh subjek dari atas ke bawah. Membuat pernyataan tentang fisik subjek. Biasanya diletakkan di tengah. *Medium full shot* diletakkan tepat di bawah pinggang subjek. Membuat subjek

percaya diri, berbahaya, konfrontatif. *Medium shot* berada di bawah dada subjek, memperlihatkan fisik subjek, dan perbandingan ukuran dengan lingkungan. *Medium Close Up* mulai dari setengah dada keatas. Fokus pada detail, ekspresi, dan karakteristik subjek. *Close Up* memakai *eye shot level*. Lebih dekat dengan ekspresi karakter untuk keputusan dan kecemasan. *Extreme Close Up* menyoroti objek atau bagian tubuh tertentu dengan lebih detail

2.4 COMPOSITION

Composition merupakan penataan atau susunan berbagai elemen visual di dalam bingkai saat pengambilan gambar video. Melalui penerapan komposisi yang tepat dan terencana, sebuah video tidak hanya menjadi lebih estetik, tetapi juga mampu menyampaikan pesan atau narasi cerita secara jauh lebih efektif kepada penonton. Menurut Brown (2016), *Composition* memilih dan menekankan elemen-elemen seperti ukuran, bentuk, keteraturan, dominasi, hierarki, pola, resonansi, dan ketidaksesuaian dengan cara yang memberikan makna pada hal-hal yang difoto yang melampaui sekadar: "ini dia."

Berikut adalah beberapa contoh teknik *Composition*, *Rule of Thirds* yaitu teknik membagi frame menjadi 9 kotak identik menggunakan 2 garis horizontal dan 2 garis vertikal, lalu menempatkan subjek utama di titik potong atau sepanjang garis tersebut. *Negative space* adalah Area kosong atau "ruang bernapas" di sekitar subjek utama untuk menghilangkan distraksi atau menyampaikan kesan kesepian, kebebasan, ketenangan, atau keterasingan dalam cerita. *Leading Lines* adalah Pemanfaatan garis alami atau arsitektural di dalam frame yang mengarah langsung ke subjek.

Headroom menurut Mascelli (1998) menjelaskan bahwa jarak antara bagian atas kepala pemain dan garis bingkai atas frame kamera. *Headroom* yang kepala hampir terpotong bingkai frame atau nol meningkatkan intensitas emosi, membuat penonton merasakan kepanikan atau tekanan langsung. *Headroom* jarak sepertiga dari kepala menciptakan stabilitas visual yang mencerminkan resolusi emosional. *Headroom* lebih dari jarak sepertiga dari atas kepala subjek membuat karakter

tampak kecil dan terisolasi dalam lingkungan luas, mencerminkan kondisi internal cemas atau takut dengan menekankan konteks lingkungan yang mengancam.

2.5 EMOSI CEMAS

Emosi cemas merupakan kondisi emosional negatif yang muncul ketika individu menghadapi atau mengantisipasi situasi yang dianggap mengancam. David H. Barlow (2002) menjelaskan bahwa kecemasan bersifat *future-oriented*, yaitu berkaitan dengan antisipasi kegagalan terhadap keadaan yang belum terjadi. Secara karakteristik, emosi cemas memiliki ciri-ciri seperti ekspresi wajah tegang, mata yang fokus atau melebar, adanya keringat, serta gesture tubuh yang kaku atau defensif. Secara sifat, kecemasan cenderung menekan, membatasi ruang gerak, dan membuat individu merasa tidak nyaman atau terjebak dalam situasi tertentu. Menurut Navaro (2016), bahu yang terangkat ke arah telinga menyebabkan “efek kura-kura”; kelemahan, rasa tidak aman, dan emosi negatif adalah pesannya.

2.6 EMOSI LEGA

Emosi lega merupakan respon emosional positif yang muncul ketika tekanan atau ancaman yang sebelumnya dirasakan berkurang atau tidak terjadi. Nico H. Frijda (1986) menyatakan bahwa lega dialami ketika suatu kondisi negatif tidak terjadi atau berhasil diselesaikan. Secara karakteristik, emosi lega ditandai dengan ekspresi wajah yang lebih rileks, napas yang lebih tenang, serta gesture tubuh yang terbuka seperti bahu yang turun, tangan yang tidak lagi tegang, atau bahkan gerakan ekspresif seperti mengangkat tangan. Secara sifat, emosi lega bersifat melepaskan, membuka ruang, dan memberikan kesan ringan serta bebas dari tekanan. Menurut Navaro (2016), perilaku yang menentang gravitasi dikaitkan dengan perasaan positif. Ketika seseorang merasa baik atau percaya diri, ia mengayunkan lengannya dengan tegas, misalnya saat berjalan.