



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan *shot* untuk membantu *storytelling* ditujukan untuk membuat penonton lebih mengerti akan latar belakang atau motif sebuah *shot*, tanpa perlu adanya dialog. Dalam membangun teknik *shot* untuk membantu *storytelling*, diperlukan kepekaan terhadap prinsip animasi *staging*, yang digunakan untuk memastikan bahwa mata penonton melihat objek-objek yang berperanan penting dalam cerita. Dalam menerapkan teknik *shot* yang untuk membantu *storytelling*, diperlukan proses perancangan, eksperimen, dan analisa yang memastikan teknik *shot* cocok dengan cerita. Dalam penelitian ini penulis menekankan teknik *shot* yang dibahas pada teknik posisi kamera.

Teknik posisi kamera *long shot* adalah teknik yang digunakan untuk menonjolkan lingkungan sekitar subjek, sehingga latar belakang atau motif sebuah *shot* dapat tersampaikan tanpa perlu dialog. Teknik *extreme long shot* digunakan sebagai *establishing shot*, yang bertujuan untuk membangun pengetahuan penonton akan situasi sebuah *scene*. Kemudian, *extreme close up shot* menaruh fokus total pada sebuah benda mati agar benda mati tersebut dapat bercerita. *Close up shot* digunakan untuk mensituasikan penonton ke dalam zona pribadi sebuah karakter, untuk meraih simpati penonton. $\frac{3}{4}$ *back angle shot* mengundang penonton untuk berpikir selayaknya ia mengalami sebuah kejadian bersama dengan karakter dalam cerita. Setelah melalui proses perancangan dan analisa, disimpulkan bahwa teknik-

teknik ini telah berhasil untuk merancang *shot-shot* yang ditujukan untuk membantu *storytelling*.

5.2. Saran

Melalui proses perancangan *shot* dan pembuatan film animasi 3 dimensi *The Spirit of Ansel*, penulis mengalami beberapa kesulitan dan menyarankan beberapa hal kepada para peneliti yang akan membahas perancangan *shot* di masa depan. Pertama, kajilah seluruh proses perancangan *storyboard* secara mendetail dari tahap sketsa kasar hingga tampak akhir. Kedua, sebelum proses pembuatan *storyboard* dimulai, pastikan cerita dan *script* sudah final agar proses revisi tidak memakan waktu lebih untuk penyesuaian dengan materi final. Ketiga, adanya referensi yang memiliki kaitan erat dengan cerita dari film animasi yang dibuat akan sangat membantu dalam pembahasan mendetail masing-masing *shot*.

UMMN