



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

Berdasarkan proses perancangan *shot* bergenre komedi dalam film animasi *hybrid* berjudul “Bruu Bruu”, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam merancang *shot* diperlukan persiapan dan konsep cerita yang matang. Rancangan *shot* yang dibuat harus dipertimbangkan dengan referensi yang digunakan.
2. Merancang *shot* untuk *storyboard* film-film dengan genre komedi banyak menggunakan *shot* yang lebih fokus terhadap ekspresi dari karakter dan tidak banyak menggunakan pergerakan kamera karena lebih difokuskan terhadap gerakan objek yang ada di dalam frame.
3. Menentukan *angle* kamera menjadi hal yang sangat penting dalam perancangan *shot* komedi. Untuk memfokuskan kepada ekspresi dari karakter harus memilih *angle* yang tepat. Contohnya seperti *angle close up*, *big close up* dan *medium shot* pada *scene 2* dan *scene 4* yang lebih memfokuskan pada ekspresi dari karakter “Bruu Bruu”.
4. *Shot* dalam adegan komedi sedikit menggunakan pergerakan kamera karena ingin memfokuskan kepada ekspresi atau adegan terjadi di dalam frame.

5. Kemampuan menggambar juga diperlukan dalam perancangan *shot* karena harus menggambar seluruh kunci adegan-adegan dari awal hingga akhir yang bisa di bilang sangat banyak, maka dari itu gambar yang stabil sangat diperlukan dalam pembuatan *shot* agar setiap *shot* yang ditampilkan bisa dimengerti oleh rekan-rekan lain yang ada di dalam tim produksi.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam merancang *shot* untuk film dengan genre komedi adalah sebagai berikut :

1. Dalam merancang *shot* bergenre komedi perlu dipertimbangkan *angle* kamera apa yang akan dipakai dalam pembuatan film. Sebuah *angle* kamera sangat berpengaruh terhadap kejadian yang ingin disampaikan lewat adegan.
2. Dalam pembuatan *shot* bergenre komedi lebih baik sedikit menggunakan pergerakan kamera yang *extreme* agar fokus dengan adegan yang sedang ditampilkan.
3. Konsistensi dalam menggambar sangat dibutuhkan agar *storyboard* yang dibuat dapat dipahami oleh anggota tim lain sehingga bisa mengerti adegan seperti apa yang akan dibuat.