



### **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

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengerjaan film animasi pendek “RANa”, penataan letak kamera pada film ini memiliki peran yang cukup penting dalam bagaimana cerita berlangsung selama durasi animasi dari awal hingga akhir. Setiap *shot* memiliki arti dan fungsi tersendiri, walaupun cukup banyak *shot* yang memiliki fungsi yang sama karena memang penggunaannya untuk hal yang sama.

Semua faktor dalam tata letak kamera mempengaruhi bagaimana *shot* menarasikan film, mulai dari berbagai macam jenis *shot* baik itu *wide shot* untuk menampilkan lingkungan serta karakter atau untuk memberikan keterangan singkat apa yang sedang terjadi pada salah satu adegan, *medium shot* untuk menampilkan pergerakan dan interaksi karakter secara lebih dekat sehingga penonton dapat merasakan apa yang dilakukan oleh karakter secara lebih penuh, *close up shot* untuk pendekatan yang lebih mendalam dan personal agar ekspresi dan emosi karakter lebih tertangkap di layar dan dapat tersampaikan kepada penonton.

Pergerakan kamera juga memiliki unsur penting dalam proyek ini, karena bagaimana cerita tersingkap dalam satu potongan adegan dapat terjadi bahkan dengan sedikit pergeseran kamera dari satu titik ke titik berikutnya.

*Screen direction* mempengaruhi bagaimana kesinambungan dalam satu *shot* dan *shot* berikutnya dalam satu adegan dapat terasa hubungannya satu sama

lain, karena kalau karakter yang berjalan keluar dari bagian kanan *stage*, maka pada *shot* berikutnya dia harus masuk dari arah kiri *stage* supaya penonton dapat memahami kesinambungan antar *shot*.

Sama halnya dengan komposisi dan *aspect ratio* terutama dalam penggunaan *split-screen*, bagaimana karakter ditempatkan dan seberapa banyak ruang yang tersedia dalam satu layar memiliki maksud sendiri dan fungsinya dalam mempengaruhi penceritaan film.

## 5.2. Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang penulis dapat berikan dalam perancangan tata letak kamera dan pengaruhnya dalam narasi film serta penerapan *split-screen* untuk menunjang narasi serta mencapai kebersamaan antara satu bagian layar dengan yang lainnya.

1. Penggunaan kamera dalam film *live-action* dan *animasi* itu berbeda, karena pada dasar perangkatnya memang sudah berbeda maka penggunaannya berbeda juga.
2. Kesamaan yang ada dalam hal perancangan tata letak kamera adalah fungsi narasinya, dalam hal ini unsur kreatif lebih dibutuhkan daripada teknik.
3. Dalam perancangan *shot*, amat disarankan untuk melakukan diskusi bersama dengan anggota kelompok untuk mencapai suatu kesepakatan dan masukan supaya bisa menjadi *shot* yang lebih baik.

4. Dalam penerapan rancangan *shot* ada baiknya untuk memahami aplikasi apa yang digunakan. Kalau menggunakan aplikasi manual atau tradisional yang menggunakan animasi dengan digambar maka tidak ada masalah dalam pemahaman aplikasinya, tetapi lain halnya kalau menggunakan aplikasi 3D. Ada baiknya untuk memahami jenis-jenis kamera yang ada terlebih dahulu sebelum mengaplikasikannya.

The image shows a large, light blue watermark of the UMMN logo. The logo consists of a stylized circular emblem with several white rectangular shapes inside, resembling a face or a specific architectural element. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, sans-serif font.