



### **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

Setelah melakukan penelitian dan eksplorasi dalam merancang *shot* untuk memvisualisasikan hubungan antar Ayah dan Karuhei, maka penulis menyimpulkan beberapa hal yang perlu dilakukan dalam merancang *shot* hubungan ayah dan Karuhei tersebut :

1. Penggunaan *close up* pada suatu adegan dimana dapat memperlihatkan ekspresi karakter dengan jelas apakah itu sedang sedih , marah, senang atau kecewa. Hal ini sama seperti yang dikatakan oleh Bowen dan Thompson (2013) bahwa dengan menggunakan *close up* merupakan hal yang tepat untuk mengambil *shot* ekspresi dari karakter
2. Penggunaan *angle* merupakan hal yang patut diperhatikan tergantung pada adegan yang sedang terjadi dan hal ini berpengaruh dengan emosi, contohnya; ketika seorang karakter sedang merasa kesepian atau ketakutan gunakan *shot high angle* ( kamera dari atas) adalah pilihan yang tepat agar karakter terlihat kecil dan ruang kosong banyak, sehingga memberikan *figure* karakter kesepian hal ini bertujuan agar dampak visual yang ditampilkan dapat memberikan emosi kepada *audience* agar dapat merasakan emosi yang dirasakan karakter.
3. Penggunaan *Medium Long Shot* pada suatu adegan dapat berfungsi untuk menunjukkan kepada penonton adanya jarak dan hubungan dan *shot* ini

sering digunakan dalam, *grup shot*, *two shot* dalam satu *frame*. seperti yang dikatakan oleh Mercado (2011), *medium long shot* dapat menjadikan situasi yang ideal dalam menunjukkan bahasa tubuh, kedekatan relasi antar karakter. Penggunaan *very long shot* juga berfungsi sebagai *establishing*.

4. Pengambilan shot yang menangkap hubungan antara karakter dan situasi, berpengaruh pada *shot* yang memiliki jarak antar karakter di mana *shot* tersebut dapat memperkuat relasi, dengan *close up* memperlihatkan emosi pada detail wajah, sementara *long shot* yang lebih lama dapat memperlihatkan keterikatan emosional.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dan eksplorasi dalam merancang tokoh, maka penulis menyimpulkan beberapa hal yang perlu dilakukan dalam merancang *shot* yang untuk memvisualisasikan hubungan Ayah dan Karuhei, yaitu :

1. Sebelum mulai merancang shot, semua diawali dengan cerita atau script yang nantinya akan dibuat *shotlist*, dari *shotlist* tersebut nanti akan jadi *storyboard* dan setelah itu pilih *shot* yang perlu dibahas, mengapa *shot* itu penting untuk dibahas? .Untuk itu perlunya proses dan revisi agar bisa lanjut ke proses selanjutnya.
2. Sering berkomunikasi dengan kelompok untuk saling mengetahui progress masing-masing anggota yang sedang dikerjakan, hal ini agar tahu dan

mengerti ketika ada *shot* atau gerakan animasi yang berubah tidak akan ada salah paham sehingga process animasi bisa berjalan lancar.

3. Banyak menonton film karena hal tersebut akan membantu sebagai referensi dalam pembuatan film. Tidak hanya dengan menonton film, namun, akan lebih baik lakukan studipustaka seperti membaca buku, artikel, sehingga ketika mau memulai observasi sudah memiliki acuan shot dari referensi.
4. Ada baiknya banyak melakukan observasi, jangan hanya mengikuti dari referensi, lakukan improvisasi dalam mengambil *shot* dan pahami teori-teori yang digunakan dalam pembahasan sudah cocok dan apa sudah sesuai dengan yang dirancang.

UMMN