

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa untuk merancang *shot* yang ingin memvisualkan proses interaksi asosiatif maupun disosiatif, diperlukan pengertian yang mendalam tentang konteks utama yang ingin divisualkan dalam shot – shot rancangan tersebut.

Untuk merancang shot yang memvisualkan kontras interaksi disosiatif konflik dan interaksi asosiatif konsiliasi, diperlukan penggunaan elemen shot yang kontras agar dapat menciptakan mood dan pesan yang berbeda.

Observasi pada acuan – acuan film yang memiliki konteks cerita serupa akan sangat membantu dalam proses perancangan. Teori – teori dan teknik yang digunakan pada acuan – acuan tersebut dapat menjadi pedoman yang berguna dalam proses perancangan sebuah shot.

Penggunaan aspek – aspek sebuah shot seperti jarak kamera, pergerakan kamera, angle , komposisi, space, dan garis sangat krusial dalam merancang sebuah shot karena setiap aspek tersebut akan berinteraksi dengan aspek – aspek lainnya. Begitu pula pemahaman pada setiap aspek tersebut akan membantu pengertian penggunaan setiap aspek dalam sebuah shot.

Penggunaan aturan kontras dan afinitas menurut Bruce Block pada setiap aspek visual dalam perancangan shot sangat penting untuk menghasilkan shot yang memiliki intensitas visual tinggi.

Perancangan environment dan desain karakter harus diperhitungkan saat merancang shot karena dapat mempengaruhi framing dan penggunaan elemen – elemen shot.

Pada proses pembuatan film, perancangan shot pada *storyboard* sampai ke finalisasi 3D akhir film animasi memiliki kemungkinan yang tinggi dalam mengalami perubahan.

## **5.2. Saran**

Penulis menyarankan untuk mencari tahu sedalam mungkin setiap aspek visual yang ada di dalam ranah film ataupun animasi untuk mengembangkan pengalaman dan cara bercerita melalui karya.

Finalisasi cerita harus selesai sebelum masuk ke dalam tahap perancangan shot agar menghindari pembuatan ulang storyboard maupun visualisasi 3D.

Pembagian pekerjaan, kerja sama, dan komunikasi sangatlah penting dalam proses pembuatan sebuah film. Saran ini ingin ditekankan agar visi dan misi dari setiap anggota tetap sama dan menghindari pengunduran timeline yang disepakati.

Finalisasi dari rancangan sangat penting untuk tidak dirubah – rubah kedepannya. Hal ini sangat penting agar tidak menghambat tahap – tahap produksi berikutnya dari pembuatan film.

Perancangan shot – shot mengikuti teori – teori yang ada, dan melakukan observasi acuan, dan tidak asal dalam merancang shot lalu mengait – ngaitkannya dengan teori yang ada.

Selain elemen – elemen visual yang ada, pembelajaran lebih lanjut mengenai topik sosiologis dapat membantu cara *storytelling* pada karya yang akan dibuat kedepannya.