



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

Komunikasi merupakan cara utama manusia dalam menyampaikan sebuah informasi. Dalam sebuah karya animasi, komunikasi nonverbal seperti ekspresi dan bahasa tubuh tokoh memegang peranan penting dalam penyampaian cerita dari layar ke penonton. Sekalipun dalam karya animasi yang menggunakan dialog, gestur atau gerakan tubuh tokoh dapat menambah detail yang membuat tokoh tersebut terlihat ‘hidup’ dan nyata. Karenanya, setiap *shot* dalam sebuah karya animasi haruslah direncanakan dengan matang dengan membuat *storyboard* pada tahap pre-produksi. Hal ini bertujuan agar semua hal yang tampak di layar seperti; interaksi antar tokoh, ekspresi dan gestur tokoh, penempatan tokoh serta objek-objek lain dalam *frame* dapat membantu penonton menyimpulkan pesan yang ingin disampaikan oleh animator.

Setelah melalui proses perancangan komposisi *shot* dalam animasi pendek dua dimensi ‘Rancak!’, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan *shot* untuk menunjukkan hubungan antar dua tokoh yang berinteraksi di dalam sebuah *scene*, posisi masing-masing tokoh terhadap satu sama lain dan terhadap *setting* harus dipelajari terlebih dahulu agar tidak menimbulkan kerancuan dalam penempatan objek-objek yang harus terlihat menggunakan sudut-sudut tertentu. Aspek *staging* harus benar-benar diperhatikan untuk membantu penonton mengenali lingkungan disekitar

tokoh, dan dapat membantu menambahkan kedalaman dari informasi visual yang dapat dicerna oleh penonton. Komposisi *shot*, khususnya *180 degree rule*, diterapkan agar penonton dapat menyimpulkan posisi tokoh melalui interaksinya dengan tokoh lain meskipun salah satu dari mereka berada di luar *frame*.

2. Gestur atau bahasa tubuh tokoh ditunjukkan melalui pemilihan *shot* dan mengutamakan aspek naratif yang ingin disampaikan, yaitu dengan memperhatikan bagian mana yang perlu ditonjolkan untuk memberikan penekanan pada gerakan tertentu yang dilakukan tokoh. *Shot* yang luas dapat memperlihatkan gestur tokoh secara keseluruhan dengan baik, dan *close-up shot* pada wajah tokoh dapat menunjukkan ekspresi tokoh sebagai fokus utama. Gestur yang dipadukan dengan aspek komposisi tertentu juga dapat dirancang agar mengandung makna kiasan yang dapat lebih menjelaskan hubungan antar tokoh-tokoh yang sedang berinteraksi di dalam *frame*.
3. Aspek komposisi, seperti posisi dan ukuran tokoh dalam *frame*, teknik pencahayaan, penerapan *negative space* yaitu *lookroom* tokoh serta teknik-teknik komposisi lainnya dapat menambahkan makna tertentu yang mendukung cara penyampaian hubungan antar tokoh dalam sebuah *shot* tanpa perlu bergantung pada dialog. Dengan menerapkan aspek ini dengan baik animator dapat secara psikologis membuat penonton menarik kesimpulan tokoh mana yang memiliki maksud tidak baik terhadap tokoh lain, tokoh yang dianggap lebih mendominasi, serta dapat memvisualkan ketegangan konflik yang terjadi dalam suatu adegan.

4. Setiap *shot* harus dirancang sesuai dengan cerita, dan membentuk satu kesatuan utuh dengan alur (*flow*) yang jelas. Dengan demikian, penonton dapat mengerti esensi dan emosi yang ingin disampaikan dari cerita tersebut secara keseluruhan. *Shot-shot* juga dirancang agar hanya menyampaikan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton dengan tidak bertele-tele atau berkontradiksi antara satu *shot* dengan *shot* lainnya.

5.2. Saran

Sebelum melakukan proses perancangan *shot*, studi pustaka dan studi referensi secara mendalam sangat disarankan, guna memperkaya wawasan dan alternatif *shot* yang dapat dirancang untuk mengkomunikasikan makna cerita atau emosi tertentu terhadap penonton. Studi referensi juga dapat dipelajari sebagai bentuk pembuktian dari teori-teori yang telah dikumpulkan, dan *shot* seperti apa yang dapat menyampaikan makna serta emosi yang ingin disampaikan kepada penonton dengan baik. Selain itu memiliki banyak alternatif dari penerapan teori-teori *shot* yang telah dikumpulkan dapat memberikan opsi untuk memilih penerapan yang seperti apa yang dapat menyampaikan makna cerita dengan informatif namun estetik secara visual.

Dari segi produksi, tahap *storyboard* harus diselesaikan secepat mungkin dalam tahap pre-produksi agar tidak menghambat tahap selanjutnya yaitu tahap produksi. *Storyboard* sebaiknya digambar dengan sederhana dan mengutamakan *clarity* atau kejelasan dari gambar tersebut

agar dapat dimengerti oleh animator. *Storyboard artist* juga harus mengerti keseluruhan cerita dan pesan yang ingin disampaikan cerita, agar setiap *shot* dalam *storyboard* mendukung keseluruhan cerita dan tidak berkontradiksi dengan cerita yang ingin disampaikan.

