



### **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

#### 5.2. Kesimpulan

Pada rancangan *shot* perjuangan untuk menyelamatkan diri dari tenggelam, yang harus diperhatikan adalah: ekspresi tokoh dan pergerakan tubuhnya saat memperjuangkan hidupnya, serta keadaan di sekitar yang dapat menjelaskan mengapa si tokoh dapat tenggelam. Penulis memakai *mid long shot* untuk mendapatkan ekspresi yang lebih jelas, pada *shot* ini penonton berperan sebagai pengamat namun berada diposisi yang cukup dekat untuk bersimpati dengan Ivy. kemudian *high angle* untuk memberi kesan lemah dan tidak berdaya pada Ivy yang sedang berjuang. Dan terakhir adalah komposisi *balance* untuk menunjukkan bahwa tidak ada apa pun di sekitarnya yang dapat menolongnya, sehingga dirinya harus berjuang untuk menentukan nasibnya.

Pada rancangan *shot* yang menunjukkan perjuangan untuk mencapai tujuan, yang perlu diperhatikan adalah keadaan sekitar dan pergerakan tubuh. Penulis menerapkan *long shot* untuk mendapatkan detail lingkungan sekitar yang lebih luas, namun aktifitas tokoh masih dapat terlihat, sehingga penonton dapat berperan sebagai pengamat. Kemudian *high angle* yang berguna untuk menunjukkan ketidakberdayaan tokoh, sehingga dirinya harus berjuang. *canted shot* dipakai untuk menambah kesan menegangkan pada saat tokoh sedang berjuang untuk melewati batang pohon.

### 5.3. Saran

Dalam merancang sebuah *shot* sutradara tidak hanya mengandalkan insting saja, pengetahuan tentang teori *shot* dan penerapannya pada film-film karya sutradara yang lebih berpengalaman juga dibutuhkan untuk mengasah kemampuan bagi sutradara pemula. Dalam merancang *shot*, sutradara tidak selalu harus terpaku kepada referensi yang ada. Pakailah elemen yang sesuai dengan kebutuhan cerita anda. Setelah memahami elemen-elemen yang dapat dipakai untuk mendukung cerita, tema dan pesan yang ingin disampaikan dalam *shot*, cobalah bereksperimen dengan merusak aturan yang ada dan membuat sudut pandang baru. Dengan begitu, kemampuan sutradara akan lebih terasah dan dapat menemukan rancangan *shot* yang unik.

Pada rancangan yang penulis buat pada skripsi ini hanya menggunakan aturan dasar dari elemen-elemen *shot* seperti komposisi, *camera angle* dan *frame size*. Dalam animasi, permainan dalam merancang *shot* sangat luas. penulis perlu mengeksplorasi kembali elemen-elemen yang dapat digunakan untuk menunjukkan *shot* perjuangan yang dilakukan oleh tokoh utama dalam film ini. Dengan memainkan elemen-elemen *shot*, *shot* yang dirancang dapat lebih unik dan terasa *exaggeration* yang menjadi ciri khas dari animasi dan membuatnya menjadi lebih menarik untuk ditonton serta efek menegangkan pada tokoh yang berjuang lebih terasa.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A