



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

Perancangan *shot* sangat penting berkenaan ragam fungsinya. Perancangan *shot* tak hanya sebagai media ekspresi. Perancangan *shot* juga mengomunikasikan pesan dalam sebuah adegan pada film. Selain itu, perancangan *shot* pada tahap pra-produksi membantu kelancaran proses produksi setelahnya. Dalam proses perancangan *shot* pada film animasi 3D ‘RAMPAG!’, pemvisualan adegan adegan pengejaran dicapai dengan:

1. Penyesuaian antara teori, referensi dan cerita menjadi hal yang penting dalam merancang *shot*. Unsur naratif (cerita yang ingin disampaikan) menjadi penentu utama dalam merancang *shot*. Teori mendukung dalam hal produksi. Sementara itu, referensi dapat diikuti maupun dilanggar sesuai dengan unsur naratif yang ingin kreator sampaikan.
2. Pembatasan akan satu atau lebih gaya pembacaan / pengkajian *shot* dapat mempersempit bahkan menghilangkan aspek-aspek spesifik yang dapat menyampaikan pesan naratif tertentu dalam sebuah cerita. Oleh karena itu, ada baiknya, perancang *shot* terlebih dahulu mengerti cara pembacaan *shot* secara umum, sebelum menentukan gaya pembacaan yang khusus dalam batasan masalah.

5.2. Saran

Khususnya untuk perancangan *shot*, pemilahan materi secara terperinci dan menjurus kepada topik perancangan haruslah diperhatikan dengan baik semenjak awal pemilihan judul. Tak hanya karena banyaknya sumber informasi mengenai teori *shot*, baik dari segi teknis maupun produksi, melainkan pula karena teknik keterbacaan *shot*, yang luas itulah, yang harus dikuasai penulis dari sejak awal pemilihan judul. Selain itu, pembendaharaan acuan haruslah diseleksi dengan ketat. Semakin banyak kesesuaian variabel antara acuan dengan perancangan yang akan dibuat, akan memudahkan kreator untuk mengembangkan gagasan yang ingin disampaikan.

Secara produksi, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan berkenaan dengan topik perancangan *shot*. Pertama, kecepatan dan ketepatan adalah kunci utama dalam pembuatan *storyboard*. Dalam artian, seorang *storyboard artist* seyogyanya memiliki kecepatan dalam menginterpretasi visi direktor, memahaminya, hingga memvisualiskannya kembali secara tepat dalam bentuk *storyboard*. Kecepatan pembacaan dan pemahaman materi, baik naskah, literatur pendukung, dan acuan, menjadi dasar mutlak untuk merancang *shot* yang tepat guna sesuai kebutuhan narasi dan visi direktor sehingga tidak terjadi berulang kali revisi yang dapat mengganggu tahap produksi. Kejelasan dan kesederhanaan gambar dalam perancangan juga perlu diperhatikan guna memudahkan keterbacaan saat produksi animasi yang berjalan setelahnya.

Terakhir, komunikasi internal, dalam kelompok, maupun eksternal, dengan kawan yang memiliki pembahasan topik *shot* beserta tim dosen (pembimbing maupun penguji), juga sangatlah penting. Perancangan *shot* adalah tentang mengomunikasikan cerita lewat visual. Komunikasi Anda dengan kelompok amat sangat diperlukan, terutama untuk perancangan *shot* dalam film laga, karena dibutuhkan koreografi yang spesifik (yang berasal dari direktor/ produser/ animator), yang nantinya akan menjadi elemen visual dalam *shot* yang akan dirancang. Kesepakatan bersama dalam internal kelompok juga menjadi penting dalam penentuan *shot* yang akan divisualisasikan. Pun, interaksi dengan kawan yang memiliki topik pembahasan *shot* akan sangat membantu dalam pembendaharaan materi sekaligus penyeleksian acuan. Tak lupa, revisi eksternal dari tim dosen (pembimbing maupun penguji) merupakan masukan penting yang perlu diperhatikan. Kecepatan dan ketepatan kembali menjadi faktor utama dalam mengerjakan revisi yang diperlukan.

Sayangnya, perancangan *shot* yang memvisualkan adegan pengejaran masih belum tercapai efektifitasnya. Kendala pertama disebabkan sulitnya mencari teori spesifik pengejaran. Menerapkan ke dalam film pendek pun sulit karena mayoritas diadopsi dari film panjang. Kendala kedua adalah sangat banyaknya acuan pengejaran yang harus dipilah. Tetapi, relevansinya minim dengan adegan pengejaran pada film pendek animasi 3D dengan subjek spesifik manusia dan monster berukuran sedang. Kedua hal ini mengurangi intensitas komunikasi perancang dengan kelompok dan pembimbing sehingga menimbulkan tidak tercapainya jumlah tanda tangan bimbingan sebagai syarat sidang.