



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

Melalui berbagai proses penelitian mengikuti skema tahapan kerja, analisis teori serta acuan hingga penerapan-nya pada hasil akhir *shot* sesuai dengan batasan masalah untuk animasi 2D ‘Abi’, terdapat beberapa kesimpulan yang penulis dapatkan, yakni:

1. Dalam tahap awal perancangan sebuah *shot*, makna dan fungsi setiap *shot* akan berbeda satu sama lain. Apa yang hendak disampaikan dari *shot* tersebut kepada penonton harus dipikirkan sejak awal, hal ini dapat dilakukan dengan memakai beberapa elemen seperti komposisi visual, jarak kamera dan gerakan kamera.
2. Perancangan sebuah *shot* yang ingin menyampaikan hubungan tokoh anak dan orang tua dalam sebuah adegan perpisahan, dapat memperlihatkan dengan *rule of thirds* serta *negative space* untuk menciptakan keseimbangan dalam layar. Untuk menyampaikan perasaan sedih anak dan orang tua berpisah dapat menggunakan jarak kamera *medium close up shot* dengan gerakan kamera statis.
3. Sebuah *shot* yang ingin menampilkan bagaimana tokoh anak dan orang tua berada pada tempat yang berbeda namun dapat terlihat tetap memiliki koneksi atau hubungan, dapat dilakukan dengan menggunakan komposisi

split screen yang membagi layar menjadi dua dan memperlihatkan dua aksi berbeda secara bersamaan. Agar fokus menunjukkan hubungan antar tokoh yang ditampilkan lewat ekspresi dan gerakan yang sedang dibuat para tokoh maka dapat digunakan jarak kamera *medium close up shot* dan gerakan kamera diam.

4. Dalam merancang *shot* yang ingin memperlihatkan kesan tokoh anak dan orang tua yang awalnya terpisah, lalu pada akhirnya bertemu kembali pada sebuah tempat yang sama, penulis dapat menerapkan penggunaan *depth of field* untuk memisahkan latar belakang dengan tokoh, jarak kamera *medium close up shot* agar lebih fokus pada gerakan tokoh, serta *tracking shot* yang mengikuti gerakan karakter.

5.2. Saran

Dalam proses perancangan *shot* ini, penulis telah melalui berbagai proses dan kemudian mendapatkan beberapa hal yang dapat membantu dalam penelitian lain dalam topik pembahasan *shot*, beberapa diantaranya adalah:

1. Perancangan sebuah *shot* dengan medium animasi 2D, meski memiliki dasar teori penggunaan kamera seperti dalam film *live action*, keduanya memiliki proses yang berbeda dalam tahap persiapannya. Dengan pertimbangan waktu dan keuangan, pada awal perancangan *shot* dalam *storyboard* harus dilakukan dengan penuh pertimbangan agar dapat membuat hasil yang efektif tanpa mengorbankan kualitas.

2. Untuk pembuatan animasi 2D dalam kelompok, sangat disarankan agar sering berdiskusi dengan anggota kelompok yang bertanggung jawab dalam proses membuat animasi dan latar belakang (*environment*) sehingga dalam perancangan *shot* di awal dengan hasil final tetap konsisten dan tidak mengalami perubahan yang tidak terlalu besar.
3. Diperlukan eksplorasi lebih lanjut dalam merancang *shot split screen* dengan cara membuat koneksi atau interaksi antara barang-barang yang ada di dalam *environment* yang ditampilkan pada layar.
4. Dalam penggunaan komposisi *split screen* alangkah baiknya jika dapat dilakukan variasi lain selain garis di tengah layar, tentu dengan pertimbangan dan alasan yang kuat untuk menggunakan berapa layar dalam *split screen* yang ingin ditunjukkan dan bagaimana pengaturan letak *split screen* tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA