



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

Hal yang dapat penulis simpulkan selama melakukan perancangan *shot* dalam film animasi tiga dimensi “Balanceo” ini antara lain:

1. Sebelum melakukan perancangan *shot*, pertama-tama sangat diperlukan pengertian yang mendalam terhadap hal-hal utama yang ingin divisualkan didalam *shot* rancangan. Perlu juga untuk memahami cerita maupun script terlebih dahulu untuk mengetahui relasi yang dimiliki oleh kedua karakter agar nantinya dapat dengan mudah merancang *shot* yang sesuai dengan cerita.
2. Setelah mengetahui hal yang akan dibahas, khususnya untuk pembahasan yang hendak membandingkan dua adegan yang berseberangan. Diperlukan adanya penerapan elemen *shot* yang kontras diantara kedua *shot* tersebut agar dapat menciptakan mood dan pesan yang berbeda diantara keduanya.
3. Perancangan akan sangat terbantu dengan adanya pengumpulan teori-teori / teknik-teknik yang kiranya akan digunakan pada perancangan. Teori-teori tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman yang berguna dalam proses perancangan *shot*. Penggunaan aspek-aspek sebuah *shot* seperti jarak kamera, pergerakan kamera, sudut kamera, dan komposisi akan sangat penting dalam perancangan karena aspek-aspek tersebut akan saling

berhubungan dan memberikan kesan baru untuk mengvisualkan suatu hal didalam *shot*.

4. Selain teori dan teknik, perlu juga untuk mencari dan menggunakan acuan-acuan pada film yang memiliki konteks cerita serupa, karena hal tersebut akan sangat membantu dalam proses perancangan *shot*.
5. Memperhatikan aspek staging dirasa akan sangat penting karena diperlukan terutama dalam memvisualisasikan kedudukan antara kedua karakter. Hingga terlihat siapa yang lebih kuat dan lebih akan terlihat lemah.

Selanjutnya, di dalam perancangan *shot*, storyboard yang dibuat pada tahap pra-produksi akan sangat berperan penting dalam pembuatan film. Storyboard tersebut disajikan dalam bentuk sketsa dan ada kemungkinan untuk membuat beberapa alternatif *shot*. Perlu diingat bahwa sketsa *shot* nantinya akan sangat membantu *layout artist* dalam pemasangan kamera di dalam bentuk 3D. Perancangan *shot* dari yang awalnya dalam bentuk storyboard sampai dengan finalisasi 3D akan besar kemungkinannya untuk terjadi perubahan.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang telah penulis lakukan dalam proses perancangan *shot* dalam film “Balanceo” saran yang dapat penulis berikan adalah :

1. Saat akan mengerjakan *shot*, hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu adalah cerita. Karena dari cerita yang telah jadi dan dirancang dengan jelas maka pembuat film akan otomatis mengetahui hubungan, konflik dan

peran yang dimiliki kedua karakter. Sehingga *shot* yang akan dirancang dapat terbentuk dengan baik dan sesuai dengan yang ingin divisualkan.

2. Cerita yang baik akan terbangun jika telah melakukan proses diskusi dan kompromi, khususnya dalam pembuatan film kelompok. Unsur-unsur dari cerita itulah yang nantinya akan membantu dalam menciptakan perancangan *shot* dan mengurangi kerancuan dan kebingungan.
3. Berdasarkan cerita, baik jika setelah itu untuk menentukan sejak awal mengenai bagian-bagian mana dalam film yang menjadi fokus bahasan. Penentuan fokus bahasan ini kemudian digunakan sebagai titik awalan berangkatnya menciptakan konsep awal.
4. Kemudian melakukan studi pustaka dan observasi referensi dari materi-materi yang telah dikumpulkan sebelumnya secara mendalam. Teori dan acuan yang digunakan memiliki kesamaan inti adegan.
5. Jangan mudah puas dengan eksplorasi pertama yang dibuat. Dalam perancangan *shot* ini perlu dilakukan berbagai macam eksplorasi terlebih dahulu sebelum akhirnya menentukan eksplorasi yang akan digunakan.

Rancangan juga akan terbantu jika melakukan diskusi dan meminta saran kepada teman. Karena dari masukan-masukan yang masuk dapat membuka sudut pandang untuk dapat membuat eksplorasi lebih baik lagi.

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