



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

Setelah merancang *shot* untuk menggambarkan proses perkembangan karakter antar tokoh Alva dan Elise dalam film animasi 3D *Cadenza*, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal:

1. Penguncian naskah atau skrip film merupakan bagian terpenting sebelum memulai merancang *Storyboard*. Kendala yang ditemukan oleh penulis dalam penciptaan *shot* film *Cadenza* adalah fluktuasi alur cerita akibat belum disepakati jalan cerita yang detil dalam bentuk naskahlm. Hal tersebut mengakibatkan pergeseran waktu dalam merancang *shot* sehingga banyak yang harus diubah dan *Shot-Shot* lama pun tidak terpakai karena sudah tidak ada kepentingan naratifnya lagi.

2. *Medium Shot* dan *Medium Close Up* adalah *Shot* yang paling banyak digunakan oleh penulis untuk menggambarkan interaksi 2 tokoh atau lebih. Hal tersebut dikarenakan adanya ruang yang cukup luas bagi tokoh dalam *frame* bergerak dan berinteraksi, namun cukup terbatas sehingga audiens dapat memahami dan mengerti ekspresi serta kepribadian tokoh melalui komposisi tersebut. Jika digabungkan dengan prinsip *depth of field*, maka *shot* menjadi lebih dinamis dan mampu memberikan kesan akan adanya jarak yang jauh/memberikan efek kedalaman gambar dengan memainkan *focal length* dari kamera.

3. Untuk mendukung proses *visual storytelling* melalui *shot*, penulis menemukan panduan batasan yang sangat membantu yaitu merancang *shot* berdasarkan jenis *shot*, jarak kamera, *Staging/blocking* tokoh, komposisi, dan kedalaman gambar. Hal teknis tersebut memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan eksplorasi namun masih terbatas dengan hal-hal yang menjamin terbentuknya sebuah *Shot* yang berjalan sesuai kepentingan cerita. Tetapi batasan teknis tersebut bukan menjadi tolak ukur satu-satunya untuk menggambarkan situasi atau perkembangan karakter dalam film. Harus diseimbangkan dengan *editing*, alur, dan durasi lamanya *shot* dapat dilihat oleh mata audiens. Sebuah *scene* atau *shot* dapat berjalan selambat atau secepat yang diperlukan oleh *filmmaker* asalkan audiens dapat memahami kepribadian para tokoh/aktor, dan mengikuti alur cerita film secara keseluruhan.

4. Komposisi yang *balance* atau *unbalanced* jika digabungkan dengan *mise en scene* yang mendukung akan sangat menambah informasi untuk *visual storytelling* bagi audiens yang menonton. Yang termasuk dalam elemen *mise en scene* disini mencakup desain karakter, gerakan animasi (terutama ekspresi wajah dan gerak gerik detil yang mencerminkan kepribadian tokoh), pemilihan warna, tata letak obyek di lingkungan tempat tinggal karakter (*environment design*), dan tata pencahayaan. Tanpa disadari, gabungan komposisi tersebut memberikan informasi visual mengenai kepribadian, hobi, atau motivasi tokoh jika diatur dengan untuk mendukung naratif cerita.

5.2. Saran

Dalam merancang sebuah adegan atau *Shot*, referensi teori dan acuan film sangat diperlukan. Tujuannya adalah membuka pikiran penulis atau *filmmaker* dengan membekali ilmu sebanyak mungkin sebelum mulai merancang. Referensi teori mengajarkan penulis untuk mencari tahu terlebih dahulu teori, prinsip, dan teknik apa saja yang sudah dipercaya di industri perfilman baik dalam film animasi maupun *live action*, untuk merangkai sebuah cerita hanya dengan tata letak dan pengaturan kamera tanpa adanya faktor pendukung seperti dialog antar tokoh.

Sedangkan karya film mengajarkan penulis bahwa peraturan dan fondasi teori tersebut dapat dilanggar, dimodifikasi, atau dirancang ulang sesuai dengan kebebasan kreatif *filmmaker*, hanya kalau memiliki tujuan bercerita yang penting bagi naratif film yang dibuat. Jika tidak berkepentingan, bermain amanlah ketika merancang *Shot*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA