



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

Pada film “Mengejar Layangan”, *shot* dirancang untuk memperlihatkan aksi pengejaran yang dilakukan oleh tokoh untuk mendapatkan kembali layangannya yang terbang terbawa angin. Pergerakan tokoh saat mengejar menjadi informasi penting untuk disampaikan karena dapat memperlihatkan suasana yang sedang terjadi dalam adegan tersebut. Perlu adanya dasar literatur untuk membantu merancang *shot* sehingga terbentuk adegan yang memperlihatkan pengejaran. Rancangan *shot* pengejaran dalam film ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti sinematik, jenis pengejaran dari teori Kenworthy (2013), serta film yang dijadikan referensi.

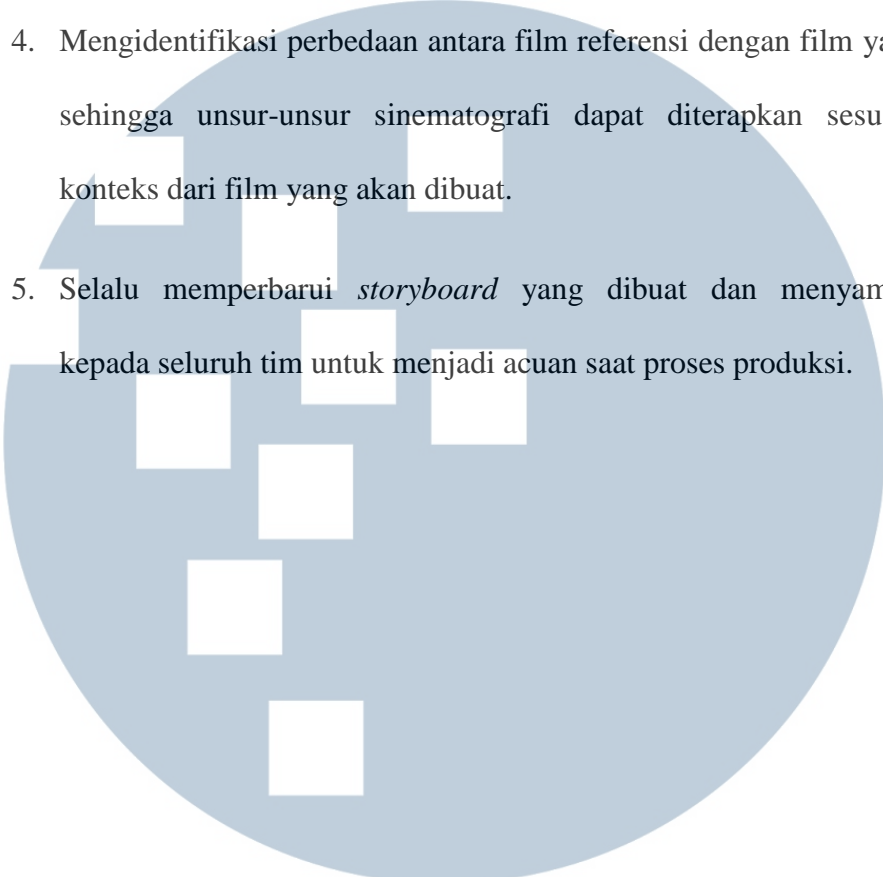
Unsur sinematik menjadi penting dalam merancang *shot* pengejaran karena adanya aspek teknis seperti komposisi, jenis *shot*, *angle camera*, dan juga pergerakan kamera. Pada pengejaran, komposisi membantu penempatan tokoh dan objek ke dalam layar sehingga keseluruhan komponen dapat terlihat dengan jelas. Komposisi juga dapat memperlihatkan kekuatan yang dimiliki tokoh maupun rintangan yang akan dilaluinya. Selain komposisi, jenis *shot* digunakan untuk mengukur seberapa besar intensitas tokoh pada sebuah layar. *Shot* dengan adegan pengejaran pada umumnya menggunakan *long shot* karena hal tersebut dapat memperlihatkan keseluruhan bagian tubuh dari tokoh dan lingkungan sekelilingnya. Lalu, penempatan *angle camera* dapat mempengaruhi perspektif

penonton terhadap seorang tokoh. Tokoh dapat terlihat kuat ataupun lemah tergantung dari ketinggian kamera yang digunakan. Aspek teknis lainnya adalah pergerakan kamera. Perpindahan posisi kamera dapat memberikan efek tersendiri untuk penonton yang sedang menyaksikan. Intensitas ketegangan saat tokoh dalam pengejaran dapat diatur dengan adanya pergerakan kamera. Kesan terburu-buru hingga suasana yang tegang dapat dicapai melalui adanya pergerakan kamera.

5.2. Saran

Setelah perancangan *shot* pengejaran dalam film pendek animasi 3D “Mengejar Layangan” melewati tahap eksplorasi hingga penyelesaian, berikut adalah beberapa saran yang diberikan untuk melakukan perancangan *shot* dengan tema serupa.

1. Merancang dan memahami keseluruhan cerita dari film secara matang, seperti 3 dimensional tokoh, dan latar tempat lingkungannya sehingga membantu dalam membentuk visual yang memperlihatkan adegan pengejaran.
2. Memperhatikan komposisi dari komponen yang terdapat dalam layar dengan didasari oleh literatur. Hal tersebut berguna agar pergerakan tokoh saat melakukan aksi dapat terlihat lebih jelas.
3. Memperbanyak referensi film bergenre aksi terutama yang terdapat adegan pengejaran. Lalu, analisis film tersebut melalui unsur-unsur sinematografi yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan *shot*.

- 
4. Mengidentifikasi perbedaan antara film referensi dengan film yang dibuat, sehingga unsur-unsur sinematografi dapat diterapkan sesuai dengan konteks dari film yang akan dibuat.
 5. Selalu memperbarui *storyboard* yang dibuat dan menyampaikannya kepada seluruh tim untuk menjadi acuan saat proses produksi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA