



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

Melakukan perancangan *shot* untuk memperlihatkan perubahan relasi memiliki tujuan untuk membuat penonton mengerti terhadap situasi dan hubungan dari tokoh – tokoh yang ada pada cerita tanpa adanya percakapan dialog. Perubahan relasi bisa dengan tokoh yang tidak saling kenal atau saling membenci kemudian menjadi lebih dekat begitu juga sebaliknya, dan proses perubahan relasi itu bisa dengan interaksi berupa asosiatif dan juga disasosiatif.

Cara yang bisa dilakukan untuk mencapai *visual storytelling* ini ialah dengan memperhatikan dan mempelajari jenis *shot*, komposisi serta *angle* dari kamera. Teknik khusus seperti *headroom*, *180 degree rule*, dan *eyeline match* juga perlu diperhatikan untuk membantu menerjemahkan *shot – shot* agar dimengerti oleh audience. *Shot* yang menunjukkan suatu interaksi asosiatif biasa menggunakan jenis kamera *two shot* dengan *neutral angle* dan komposisi *balanced*. Sedangkan *shot* yang menunjukkan suatu interaksi disasosiatif sering menggunakan jenis *shot two shot* dan *reaction shot*, dan dalam penggunaan *angle*, interaksi disasosiatif hampir menggunakan semua jenis *angle* yaitu *neutral* jika dua atau lebih tokoh berhadapan, *high* dan *low angle* pada dua atau lebih tokoh yang sedang berkonflik. Kontras atau tidaknya suatu garis yang ada di dalam frame juga mendukung tinggi atau rendahnya intensitas visual yang akan mempengaruhi emosi dan reaksi dari *audience*.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan dalam proses perancangan *shot* serta *storyboard* film animasi 'Jailbreak' adalah :

1. Dalam merancang sebuah cerita pastikan cerita tersebut adalah cerita yang sudah *final* dan disetujui oleh semua anggota kelompok apabila proyek dikerjakan secara berkelompok, baru kemudian bisa melanjutkan ke dalam tahap pembuatan *storyboard*. Begitu juga dengan pembuatan *storyboard*, pastikan *storyboard* yang sudah selesai dibuat ialah *storyboard final*. Ini bertujuan untuk mengurangi terjadinya pengulangan pembuatan yang akan memakan waktu serta mengurangi revisi.
2. Memperkuat komunikasi yang baik di dalam kelompok terutama yang mengambil bagian merancang *shot* dan animator sehingga tidak terjadi kesalahpahaman.
3. Perbanyak referensi dan acuan film dalam melakukan perancangan *shot*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA