



### **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

Setelah melalui proses perancangan *shot* dalam animasi pendek dua dimensi ‘Slice of Life’, penulis mengambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dalam perancangan *shot* untuk membangun ketegangan konflik, ialah penting untuk mengidentifikasi bagian mana dari film yang memiliki suasana tegang atau yang hendak dikembangkan ketegangan konfliknya. Melalui studi pustaka, penulis mengetahui bahwa *shot* 47-49 memuat bentuk ketegangan *visual danger* yakni berupa keadaan menjelang bahaya yang akan terjadi menimpa tokoh utama Bubun. Perancangan *shot* untuk membangun ketegangan *visual danger* tersebut dilakukan dalam tiga *shot*.

*Shot* 47 utamanya menerapkan penggunaan komposisi *Hitchcock's rule* yang mampu menjadi tanda dan memfokuskan Dark Bubun selaku bahaya yang dimaksud, *shot* 48 menggunakan pergerakan kamera *dolly in* untuk memberi penekanan dan meningkatkan ketegangan, serta *shot* 49 *extreme close-up* untuk merepresentasikan ketegangan maksimal dari tanda bahaya

yang terkuak pada adegan ini. *Shot* 81-89 dipilih karena merupakan puncak utama dari konflik yang ada di dalam film sehingga memuat ketegangan maksimal berupa *tension of task*. Penulis memanfaatkan teknik repetisi *shot*

dengan menerapkan perubahan jarak kamera yang menjadi semakin dekat dan semakin dekat melalui serangkaian *shot*. Selain itu, penulis juga

memanfaatkan sudut kamera *low* dan *high angle*, komposisi *unbalanced*, serta efek kamera *handheld*. Melalui teknik ini, adegan klimaks terbukti mampu menjadi adegan yang menegangkan, penuh perjuangan, serta tegangan.

2. Perancangan *shot* memerlukan pertimbangan komposisi-komposisi serta tata letak *shot* untuk dapat membangun ketegangan konflik yang ada di dalam film. Penggunaan komposisi dan tata letak tertentu mempengaruhi ketegangan dan intensitas konflik yang dihasilkan. Adegan pada *shot* 81-89 yang sejatinya hanyalah sebuah adegan meraih panci untuk dapat memukul Dark Bubun, dapat menjadi sebuah adegan yang intens, menegangkan, dan penuh perjuangan melalui perancangan *shot* sedemikian rupa. Tata letak dan komposisi tersebut bagaikan sebagai seperangkat fasilitas yang dapat digunakan dalam membangun ketegangan konflik melalui perancangan *shot*. Merubah penggunaan jenis *shot* secara kontras baik berdasarkan jarak, sudut, atau pun keseimbangan mampu mendukung perubahan ketegangan konflik yang ada di dalam cerita secara signifikan. *Shot* luas dapat menggambarkan ketegangan konflik yang rendah, sedangkan *shot* sempit dapat memvisualisasikan intensitas penuh tekanan.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat melalui proses perancangan *shot* dalam film animasi dua dimensi 'Slice of Life', penulis dapat memberikan beberapa saran, yakni:

1. Memiliki pemahaman secara baik mengenai cerita yang dimiliki, karakteristik tokoh, serta latar tempat dan layout dari film yang dapat diperoleh melalui proses diskusi dan kesepakatan antar anggota kelompok. Hal-hal ini membantu dalam menciptakan kejelasan dalam pekerjaan dan mengurangi kerancuan dan kebingungan pada saat perancangan *shot*.
2. Mengidentifikasi dan menentukan sejak dini mengenai bagian-bagian mana dalam film yang menjadi fokus bahasan. Penentuan fokus bahasan ini kemudian digunakan sebagai titik berangkat guna menentukan konsep awal mengenai hasil seperti apa yang hendak dituju. Konsep awal ini kemudian diharapkan dapat menjadi visi dan arah yang menuntun untuk mencapai tujuan perancangan *shot*. Kebimbangan yang berlebihan dalam menentukan fokus bahasan akan menghambat proses perancangan.
3. Melakukan studi pustaka dan referensi mendalam. Memiliki pemahaman dan wawasan luas akan teori-teori yang akan digunakan serta memiliki referensi yang banyak sangatlah disarankan untuk dapat merealisasikan visi serta konsep yang dituju. Dalam perancangan *shot* untuk membangun ketegangan konflik, teori-teori bentuk ketegangan harus dipelajari dan dimengerti terlebih dahulu sehingga bisa dimanfaatkan secara maksimal dan menghindari terjadinya kerancuan dan salah tafsir.
4. Miliki mentor atau teman-teman yang bersedia melakukan *review* serta memberi saran pengembangan secara jujur selama proses perancangan *shot*.