



### **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

#### 1.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses perancangan *Shot* untuk memperlihatkan perubahan relasi antara dua belah pihak yang berlawanan dalam film animasi 2D “*Village of Hope*”, penulis mendapatkan hasil dan menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Shot* yang terdapat dalam sebuah film memiliki kekuatan untuk menggambarkan relasi antar tokoh maupun kelompok yang terdapat di dalamnya. Relasi antar tersebut dapat berupa relasi asosiatif maupun relasi disosiatif. Relasi tersebut juga dapat berubah seiring dengan berjalannya cerita. Proses perancangan *shot* harus dipikirkan secara matang supaya relasi antar tokoh yang terdapat di dalamnya dapat tergambarkan dan tersampaikan dengan baik kepada penontonnya.
2. Terdapat teori dan juga referensi yang sebaiknya dijadikan acuan oleh perancang *shot* dalam proses rancangannya. Referensi perancangan *shot* tersebut dapat diikuti oleh perancang secara keseluruhan untuk membuat *shot* yang diinginkan. Namun tidak juga menutup kemungkinan bahwa perancang dapat merancang komposisi baru dengan menggunakan lebih dari satu referensi yang di ambil guna memperkuat penggambaran relasi antar tokoh dalam *shot* tersebut. Eksplorasi perancangan tersebut dapat membawa perancang *shot* untuk menemukan komposisi baru yang dapat digunakan untuk membuat *shot* yang diinginkan.

3. Dari hasil perancangan penulis, maka diketahui bahwa hal yang terpenting dalam melakukan perancangan *shot* untuk memperlihatkan perubahan relasi antara dua belah pihak yang berlawanan adalah dengan menggunakan *rule of third* dalam melakukan peletakan tokoh dan juga dalam penggambaran komposisi *shot*. Ketika pertama kali perancang *shot* menentukan *shot* seperti apa yang ingin dibuat, maka perancang harus memahami bagaimana relasi antar tokoh yang ingin digambarkan dalam *shot* tersebut apakah yang ingin digambarkan merupakan sebuah relasi asosiatif ataukah disosiatif. Setelah memahami relasi antar tokoh yang ingin disampaikan maka perancang harus menentukan dominasi pada salah satu tokoh yang digambarkan atau keduanya dalam posisi yang seimbang. Selanjutnya adalah tahap di mana perancang memasukkan objek benda maupun elemen *negative space* yang dapat membantu perancang untuk menggambarkan relasi antar tokoh ke dalam komposisi *shot* tersebut. Setelah itu perancang dapat menaruh *angle camera* yang sesuai untuk memperkuat relasi antar tokoh yang terdapat dalam adegan tersebut. Sebuah relasi disosiatif dapat digambarkan oleh perancang dengan memasukkan unsur *the power dynamic two-shot*, teknik *barrier*, penerapan *low angle camera*, dan juga penerapan unsur *imbalance* dengan memanfaatkan *negative space*. Sedangkan relasi bersifat asosiatif dapat tergambarkan dengan menghilangkan unsur *the power dynamic two-shot*, menghilangkan unsur *barrier* di antara tokoh, menyeimbangkan kedua

belah *frame* dengan menyeimbangkan unsur *negative space*, dan juga pemanfaatan *eye level angle*.

## 1.2. Saran

Penulis memberikan saran untuk penulis lain di masa mendatang yang ingin membahas topik yang sama maupun saran untuk pembaca sebagai berikut:

1. Pada saat perancangan *shot*, ada beberapa pertimbangan yang harus dibuat perancang. *Shot* yang dibuat harus mendukung karakteristik tokoh dan adegan yang ada di dalamnya. Sehingga, *shot* yang dibuat dapat menyampaikan karakteristik tokoh dan adegan yang ada dengan baik kepada penonton tanpa mengubah karakteristik tokoh yang sebelumnya telah ditentukan. Perubahan karakteristik tokoh dalam *shot* dapat terjadi karena penerapan komposisi *shot* yang berlebihan sehingga membuat tokoh yang ada di dalamnya terlihat lebih mengintimidasi atau terlihat lebih tak berdaya dari karakteristik yang telah ditentukan.
2. Pada saat melakukan perancangan *shot*, penting untuk perancang mencari banyak acuan film dan teori sebagai referensi yang akan digunakan dalam perancangan *shot*. Acuan film maupun animasi dapat digunakan sebagian atau keseluruhannya untuk membuat *shot* yang diinginkan. Meskipun dalam merancang *shot* animasi, referensi *shot* pada film *live action* pun dapat digunakan perancang sebagai acuan dalam merancang karyanya. Namun harus dipahami bahwa perancangan film animasi dapat lebih bebas daripada film *live action* karena dalam perancangan *shot* animasi, perancang dapat lebih berkreasi dalam pembuatan *shot*.

3. Perbanyak melihat karya-karya film *live action* maupun animasi. Karena pada keduanya, banyak referensi yang dapat diambil untuk meningkatkan kemampuan perancang dalam merancang *shot*. Meskipun perancang bergerak dalam bidang animasi, film *live action* juga menyediakan banyak pengetahuan baru terutama dalam hal komposisi *shot*. Ketika perancang menonton sebuah film, ada baiknya selain menikmati film tersebut perancang juga mencoba mengidentifikasi bagaimana penggambaran komposisi *shot* yang digunakan untuk memperlihatkan relasi antar kedua belah pihak yang terlibat dalam *shot* pada film tersebut sehingga suasana yang sedang terjadi dapat tersampaikan dengan baik. Dengan begitu perancang dapat memperluas pengetahuannya dalam pemilihan komposisi *shot*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA