



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.

5. BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses perancangan *shot* untuk memvisualkan kontras adegan pada film *Immortal Theater*. Penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Perancangan *shot* selalu bergantung pada konteks naratif adegan yang ada pada film, maka dari itu sebelum menjadi *shot* yang utuh, proses penentuan pesan yang ingin disampaikan haruslah jelas. Dengan begitu, *shot* yang akan dirancang dapat memiliki tujuan dan acuan yang sesuai. Sehingga di akhir, penyampaian emosi dan pesan yang ingin disampaikan menjadi tepat sasaran.
2. Penyampaian pesan pada *shot* dipengaruhi oleh persepsi audiens terhadap gambar yang ditampilkan pada *shot*. Penerapan komposisi dan *angle* dapat membantu proses manipulasi persepsi agar pesan yang disampaikan sesuai dengan yang diinginkan. Selain kedua hal tersebut, jenis *shot* juga dapat mempengaruhi bagaimana gambar ditampilkan di dalam *shot*. Dengan pemilihan jenis *shot* yang tepat, informasi yang ingin disampaikan akan tersampaikan dengan baik.
3. Eksekusi beberapa elemen visual seperti *line*, *space*, dan *movement* turut serta dalam proses memanipulasi makna dan persepsi. Ketiga elemen ini merupakan alat yang dapat membantu menciptakan intensitas pada suatu

elemen visual di dalam *shot*, sehingga direksi perhatian audiens dapat difokuskan pada hal tertentu di dalam *shot* yang dinilai memiliki arti penting sebagai pesan utama yang ingin disampaikan.

4. Untuk menciptakan kontras nilai yang terjadi pada *shot* atau adegan maka perlu eksekusi yang sesuai dari sisi elemen – elemen visualnya. Untuk menciptakan adegan menegangkan, eksekusi elemen visual dibuat cenderung sangat dinamis dan memiliki intensitas visual yang kuat, seperti penggunaan *deep space*, garis diagonal, gerakan yang berlawanan arah, dan kualitas garis yang memadukan garis lurus dan melengkung. Kesan menegangkan juga didukung oleh lensa *wide* dan komposisi *unbalanced* yang sama – sama menambahkan atmosfer berbahaya. Sedangkan untuk adegan yang tenang, eksekusi elemen – elemen visual dibuat cenderung statis dan flat, mulai dari penggunaan *flat space*, garis horisontal, gerakan satu arah, dan penggunaan satu jenis garis saja. Lensa normal dan komposisi *balanced* dapat menambah kesan tenang pada *shot* atau adegan tersebut.
5. Kontras percaya diri dengan pesimistis yang terdapat pada *shot* 61 dan *shot* 143 dapat diraih karena manipulasi persepsi menggunakan komposisi dan *angle* kamera yang berbeda. Untuk menunjukkan percaya diri, komposisi *balanced* dipilih karena dapat memberi kesan bahwa semuanya teratur dan dibawah kendali. Lalu, *low angle* dipilih agar menciptakan persepsi kedudukan yang lebih tinggi. Sedangkan untuk menggambarkan karakter yang pesimis, eksekusi berlawanan dapat dilakukan, seperti penggunaan *high angle* untuk menunjukkan kedudukan karakter yang sedang berada di

bawah dan komposisi *unbalanced* yang memberi kesan kacau dan tidak teratur.

5.2. Saran

Sebagai mahasiswa animasi yang pada setiap proses pembelajarannya berkuat dengan penciptaan dunia visual, ada baiknya untuk mempelajari terlebih dahulu elemen – elemen dasar yang membangun dunia visual tersebut. Hal – hal seperti garis, ruang, dan gerakan adalah sebagian kecil dari beberapa elemen – elemen visual lain. Mengapa ini menjadi penting adalah karena dengan memahami dasar – dasar elemen visual tersebut, seseorang dapat mengatur cepat – lambat, serius – tidak serius, bahkan seberapa menyeramkan – menenangkan dunia visual yang ingin mereka ceritakan. Dengan memahami dasar – dasar elemen visual ini juga seseorang dapat memiliki pengetahuan yang benar tentang bagaimana momen – momen tertentu di dalam film harus dieksekusi agar memberikan emosi yang sesuai.

Yang kedua adalah pemahaman mengenai lensa. Hal ini menjadi saran karena pengalaman penulis sendiri yang mendapati banyaknya mahasiswa animasi, termasuk penulis sendiri, yang kurang memahami penggunaan lensa di dalam filmnya. Hal ini menjadi penting karena setelah memahami bagaimana lensa dapat mempengaruhi impresi, atmosfer, dan logika yang tercipta di dalam *frame*, penulis dapat memproduksi *shot* yang lebih *believable* meskipun gambar di dalamnya tidaklah bergaya realis.