



### **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

Dalam membuat sebuah adegan pengejaran, penulis menemukan bahwa aspek dalam *shot* sangatlah penting dalam menggambarkan sebuah *scene*, khususnya *scene* pengejaran dalam karya ini. Aspek-aspek tersebut mencakup *shot*, *angle* kamera, dan komposisi. Tentunya ketiga aspek ini harus dipelajari, dan juga di eksperimenkan untuk membuat ketegangan dalam sebuah *scene* tersampaikan dan tidak terkesan datar.

Terkadang dalam menambah sebuah ketegangan dalam sebuah pengejaran adalah dengan menghentikannya untuk sesaat, teknik ini dikenal dengan nama *the closing attacker*, sebuah teknik yang sangat sering kita lihat pada adegan pengejaran, sang pengejar yang terlihat mendekati ataupun menangkap sang tokoh akan membuat ketegangan para audiens naik dengan cepat, dan akhirnya kembali menurun setelah sang tokoh berhasil melepaskan diri dari cengkraman sang pengejar dengan cara yang tidak sempat terpikirkan oleh audiens. Adegan pengejaran tentu memiliki akhir, baik sang tokoh berhasil melarikan diri, ataupun gagal dan tertangkap, ketegangan terakhir dari sebuah adegan pengejaran adalah ketika sang tokoh menghadapi sang penjaga terakhir yang menghalanginya dalam pelarian, adegan ini dikenal sebagai *almost there*, umumnya adegan ini digambarkan dengan sang tokoh yang sedang berusaha membuka pintu yang macet, sementara sang pengejar makin mendekati sang tokoh untuk menangkap,

adegan ini adalah puncak ketegangan audiens karena adegan ini adalah adegan akhir, dimana sang tokoh akan menghadapi akhir dari pelariannya.

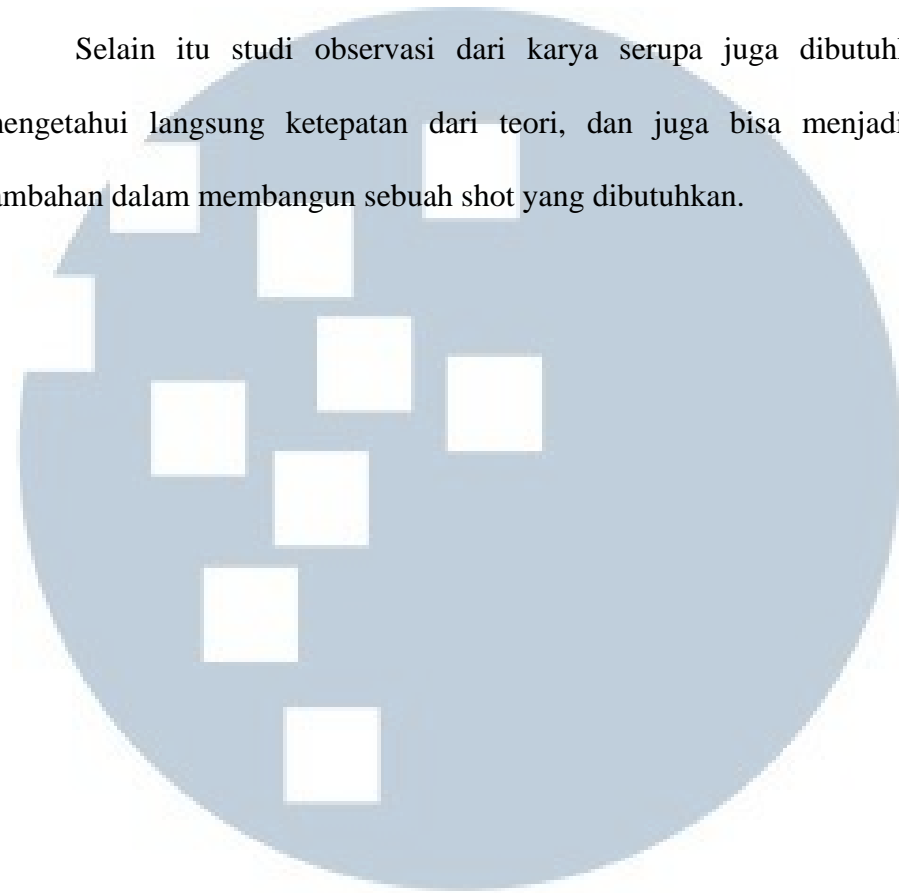
Dalam adegan pengjaran aspek-aspek tersebut memiliki peran pentingnya tersendiri, dalam shot, jauh dekatnya pengambilan gambar dapat dilakukan untuk menampilkan latar tempat yang sedang terjadi seperti pada shot 50 yang menggambarkan jarak yang harus ditempuh untuk lolos dari pengejaran, dan shot 46 dimana penghalang terakhir dari kebebasan sang tokoh muncul. Sementara angle kamera digunakan untuk menambah kesan dramatis dari sebuah adegan ataupun ekspresi sang tokoh seperti contohnya angle kamera 3/4 yang mampu memberi kesan dramatis pada sebuah scene. Komposisi dalam sebuah shot memiliki peran untuk membantu peletakan tokoh dalam sebuah adegan, dan menggiring fokus penonton pada tokoh, atau adegan yang sedang terjadi.

## **5.2. Saran**

Dari pengerjaan motion comic ini, Penulis menyarankan untuk para pembaca yang ingin membuat motion comic, khususnya yang ingin membahas tentang shot, yang terpenting untuk dapat membangun sebuah shot yang efektif adalah dengan memperbanyak studi literatur dan studi observasi dari karya karya serupa yang telah ada sebagai referensi tambahan.

Eksplorasi dan eksperimen shot juga dibutuhkan untuk membangun shot yang tidak terpaku pada satu jenis saja, selain itu dengan bereksperimen kita dapat menambahkan kepekaan dalam membangun shot untuk situasi tertentu, mampu memainkan angle, komposisi dan shot untuk mencapai shot yang dibutuhkan.

Selain itu studi observasi dari karya serupa juga dibutuhkan untuk mengetahui langsung ketepatan dari teori, dan juga bisa menjadi referensi tambahan dalam membangun sebuah shot yang dibutuhkan.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA