BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Jadi, kesimpulan dari hasil analisa shot-shot pada bab sebelumnya, antara lain:

1. Pemilihan tipe *shot* harus berdasarkan pada informasi yang ingin ditampilkan kepada penonton pada saat itu. Setiap tipe *shot* memiliki tingkat efektivitas yang berbeda dalam mengungkapkan suatu informasi tertentu. *Shot* yang efektif adalah *shot* yang dapat menampilkan informasi tersebut secara jelas dan tidak bertele-tele kepada penonton. Dari hasil analisa *shot*, penulis mendapatkan beberapa hal penting mengenai tipe *shot*, yaitu:

    a. Untuk memberikan informasi tentang lokasi atau area dimana suatu adegan akan berlangsung, tipe *shot* yang efektif, yaitu *long shot* atau *extreme long shot*.

    b. Untuk mengungkapkan emosi karakter secara jelas, memberi penekanan pada suatu hal dan meningkatkan tingkat keterlibatan emosi penonton, tipe *shot* yang efektif adalah *close-up* dan *medium close-up*.

    c. Untuk mem*frame* dua karakter atau lebih dan memberikan informasi tentang sifat relasi antara karakter tersebut, tipe *shot*

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

yang efektif, yaitu *long shot, medium shot* dan *over the shoulder shot*.

d. Untuk memberi penekanan kepada detil dari karakter atau sebuah objek yang penting dengan ukuran kecil, *shot* yang paling efektif, yaitu *close-up* dan *extreme close-up*.

e. Untuk memfokuskan perhatian penonton kepada *gesture* serta *body language* dari karakter, *shot* yang efektif, yaitu *long shot, medium long shot* atau *medium shot*

f. *Shot-shot* sempit seperti *medium close-up* dan *close-up* dapat meningkatkan keterlibatan emosi penonton pada film, oleh karena itu, pemakaian kedua *shot* tersebut harus diperhatikan agar tidak terlalu sering digunakan. Pemakaian yang berlebihan dapat membuat kedua *shot* tersebut kehilangan efektifitasnya untuk mendramatisir dan memberi penekanan dalam cerita.

2. *Shot angles* sangat berguna untuk menampilkan kesan dan keadaan emosi dari karakter yang ingin disampaikan kepada penonton. *Low angle* akan membuat karakter terkesan superior, dominan, dan kuat sebaliknya *high angle* akan membuat karakter terkesan inferior dan lemah. Dalam menampilkan emosi karakter, *low angle* dapat mensugestikan rasa percaya diri yang tinggi, berani, kegembiraan dan perasaan positif lainnya sedangkan *high angle* mensugestikan ketakutan, kesedihan, kesepian, dan emosi-emosi negatif lainnya.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

Shot angle yang netral atau *eye level* dipakai untuk *shot-shot* yang tidak perlu diberi kesan-kesan khusus dan membuat penonton merasa nyaman. Namun, jika terlalu sering menggunakan *angle* ini, penonton akan cepat merasa bosan.

3. Tiap *shot* harus selalu memiliki *focal point*. *Focal point* dapat dicitptakan melalui berbagai hal, salah satunya adalah dengan menempatkan karakter atau objek yang ingin dijadikan *focal point* pada salah satu titik *rule of thirds*. Penggunaan *rule of thirds* akan membuat komposisi *shot* terasa seimbang dan nyaman.

   Penempatan *focal point* di tengah *frame* dapat memberikan kesan statis dan seimbang. Namun, jika terlalu sering digunakan tanpa tujuan akan membuat penonton merasa bosan.

4. Untuk mem*frame* sebuah percakapan atau interaksi antara dua karakter atau lebih selalu gunakan 180 *degree rule* kecuali memang ada tujuan untuk membuat penonton merasa tidak nyaman dan bingung.

5. Ukuran subjek atau objek dalam sebuah *frame* dapat mensugestikan tingkat kepentingan hal tersebut dalam cerita.

6. Pergerakan kamera harus diputuskan berdasarkan *mood* yang ingin ditampilkan. *Dolly* in dan *zoom ini* dapat meningkatkan ketegangan visual dalam *shot*. *Dolly out* dapat mensugestikan perasaan ditinggalkan dan kesepian. *Pan* dapat mensugestikan peningkatan tingkat emosi karakter dalam shot. *Crane* merupakan pergerakan kamera yang efektif

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

untuk memperkenalkan sebuah lokasi, karakter, dan memberi penekanan pada suatu kejadian.

7. Hal-hal yang menentukan durasi dari sebuah *shot*, antara lain: 1) Jumlah informasi yang ingin ditampilkan kepada penonton. 2) *Pacing* dan *mood* dalam sebuah adegan. Tidak ada aturan yang pasti dalam menentukan durasi *shot*.

5.2. Saran

Saran penulis untuk orang-orang yang ingin mengambil posisi sebagai *storyboard artist*, antara lain:

1. Banyak menonton film. Dengan menonton film-film, otak kita akan secara tidak sadar belajar untuk mengenali *shot-shot* dengan komposisi yang menarik dan efektif. Pemahaman tentang *shot-shot* yang menarik akan membantu kita dalam merancang *shot* untuk film kita sendiri.

2. Jika kesulitan dalam menggambar perspektif, jangan malu untuk menggunakan alat bantu, seperti *software* 3D (3DS max atau google SketchUp). Bahkan *professional storyboard artist* pun menggunakan hal tersebut.

3. Dalam membuat *storyboard*, gambar jangan dibuat bagus-bagus kecuali *storyboard* sudah tidak akan mengalami perubahan lagi. Dalam buku *Directing The Story*, Glebas juga menyarankan hal ini. Jangan ragu untuk membuang gambar-gambar yang tidak efektif.

Perancangan Storyboard Dalam..., Albert Dinata Rahardja, FSD UMN, 2014

4. Minta *feedback* dari orang-orang terdekat yang bukan bagian dari tim produksi film. Dengan *feedback* mereka, kita akan dapat mengetahui apakah pesan yang ingin kita sampaikan lewat gambar sudah dapat dimengerti apa belum. Minta juga saran mereka tentang *storyboard* yang kita buat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA