

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui proses perancangan *shot* pada video musik ‘Blue’ untuk menunjukkan perubahan emosi, Penulis dapat menarik beberapa kesimpulan:

1. Proses awal perancangan *shot* adalah memahami konteks pesan dan makna yang hendak disampaikan pada adegan terlebih dahulu. Melalui ini, fungsi *shot* sebagai medium utama penyampaian cerita dan makna dapat berfungsi maksimum karena setiap *shot* yang dirancang telah didasari maksud dan makna yang kuat.
2. Proses perancangan *shot* harus didasari pada pemahaman yang kuat mengenai fungsi dasar dan dampak psikologi yang dihasilkan dari setiap jenis *shot* melalui studi literatur maupun studi referensi karya yang sudah diterbitkan.
3. Perancangan *shot* harus melalui perbandingan setara antara studi literatur dan studi referensi, karena *shot* merupakan aspek teknis yang sangat fleksibel penerapannya tergantung konsep dan kondisi adegan yang hendak diciptakan. Pada adegan satu dengan adegan lainnya meskipun memiliki maksud yang sama, bentuk penerapan *shot* bisa berbeda tergantung konsep besar dan konteks yang hendak diciptakan. Hal ini bisa dibentuk melalui perbandingan studi referensi karya satu dan karya lainnya hingga tercipta konsep *shot* yang sesuai dengan konsep, konteks dan maksud.

4. Perancangan *set* pada *shot* sangat mempengaruhi pemaknaan yang hendak diciptakan oleh *shot*. *Set* yang di rancang harus memiliki keterikatan konteks makna yang hendak disampaikan, karena perancangan *shot* dan *set* adalah dua hal yang berjalan secara paralel dan menguatkan satu sama lain.
5. Merancang sebuah *shot* untuk menunjukkan motivasi intimasi romansa adalah dengan kata kunci dekat. Setelah mendapatkan kata kunci “dekat”, setiap rancangan *shot* harus memperhatikan karakteristik *shot* yang mampu menghasilkan visual “dekat” tersebut. Penggunaan tipe *shot close up* dapat memperkuat kesan “dekat” karena *framing* terfokus pada objek tertentu saja dan dalam ukuran yang besar. Aspek *focal length telephoto* yang memiliki karakteristik distorsi aksis Z yang mendekat dapat memperkuat visual “dekat” karena lensa ini mendistorsi *background* seolah terlihat lebih dekat daripada sesungguhnya.
6. Merancang sebuah *shot* untuk menunjukkan motivasi kesendirian dapat memanfaatkan kekosongan dan *negative space*. Aspek *shot* yang memanfaatkan *negative space* adalah penggunaan tipe *shot* berupa *long shot*, yang memunculkan suasana sekitar objek dengan objek utama yang terlihat kecil. Penggunaan lensa *wide lens* juga membantu memperkuat visual kesendirian, karena karakteristik lensa ini mendistorsi aksis Z semakin jauh dengan realita sesungguhnya. Distorsi ini membuat *background* terlihat seolah lebih jauh dari objek utama.
7. Pergerakan kamera dapat mempengaruhi psikologi penonton. Pergerakan kamera yang cenderung teratur dan stabil dapat menimbulkan efek psikologis yang tenang, sesuatu yang wajar dan baik. Penggunaan

pergerakan kamera *handheld* yang cenderung tidak stabil dapat menghasilkan efek psikologis berupa sesuatu yang tidak wajar dan sesuatu yang buruk.

5.2 Saran

Pada proses perancangan *shot* sebagai medium utama dalam penyampaian cerita, harus terlebih dahulu memahami konteks yang hendak disampaikan dalam adegan yang akan di rancang. Konteks tersebut meliputi apa yang sedang terjadi dalam adegan, apa emosi yang dirasakan oleh tokoh dalam adegan, serta apa makna tersirat maupun tersurat yang hendak penonton pahami. Tujuan dari memahami dasar konteks naratif ini adalah agar *shot* yang dirancang sesuai dengan apa yang hendak disampaikan dalam cerita tanpa dibantu secara verbal maupun tulisan dalam visualnya.

Proses setelah memahami konteks naratif adalah memahami secara dasar fungsi setiap *shot* dan efek psikologi yang dihasilkan melalui studi literatur. Setelah memahami fungsi dasar, dilanjutkan dengan studi referensi untuk membandingkan penerapan *shot* dan konteks adegan yang sesuai. Pada dasarnya, *shot* adalah medium yang sangat fleksibel dimana proses eksplorasi dalam perancangannya sangatlah luas. Konteks satu bisa sama dengan konteks lain, tetapi bisa dicapai melalui perancangan *shot* yang berbeda. Eksplorasi menjadi kunci untuk mendapatkan tipe *shot* yang sesuai dengan ciri khas perancang dan sesuai dengan konteks maksud yang hendak disampaikan pula.

Bentuk eksplorasi perancangan *shot* dalam medium animasi menambah keleluasaan. Dalam hal ini, animasi dapat menciptakan segala bentuk *shot* yang bisa

diciptakan oleh kamera fisik sekaligus animasi dapat menciptakan *shot* yang tidak dapat diciptakan oleh kamera fisik. Kebebasan dalam eksplorasi medium ini menjadi hal positif untuk menambah kemungkinan rancangan *shot* yang lebih luas serta unik dan sesuai dengan konteks makna yang hendak disampaikan.

Penggunaan konsep didunia masa depan harus memiliki visualisasi dengan keterkaitan apa yang terjadi di kehidupan nyata. Seperti contohnya, penggunaan alat *virtual reality* pada video musik 'Blue' digambarkan seperti bentuk alat reproduksi pada bunga di era sekarang.