



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Setelah menyelesaikan proses perancangan *shot* untuk memvisualkan konflik pada film pendek 2D “Back to Life”, maka beberapa kesimpulan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk memvisualkan perbandingan konflik antara tokoh ukuran normal dengan tokoh yang berukuran lebih besar dan kecil, maka perlu ada teknis kamera yang menciptakan berbagai *shot* dengan *low* dan *high angle*, serta juga memerlukan komposisi yang *balance-imbalance* agar dapat menciptakan *storytelling* yang ingin disampaikan. Shot dapat didukung melalui observasi referensi film, animasi, ataupun *game* yang memiliki adegan konflik yang berdasarkan perbedaan ukuran.
2. *Sequence of shot* konflik pertama adegan pertarungan antara Ben melawan *zombie* Tiny, yaitu dari *scene* 6 *shot* 7 sampai *shot* 10, semua teori dari teori animasi, *storytelling*, *storyboarding*, *shot*, dan konflik serta observasi referensi sudah sangat dapat mendukung memvisualkan konflik ini. Untuk menyesuaikan dengan *storytelling*, maka beberapa teknis kamera dan lensa dengan perpaduan observasi referensi juga diaplikasikan pada bahasan *shot*. Sehingga terciptalah kualitas *shot storytelling* yang sudah berdasarkan teori dan referensi. Namun setelah dieksplorasi lebih lanjut, ada beberapa hal yang masih kurang dapat meningkatkan kesan konflik

yang menegangkan sehingga perlu ditambahkan sebuah teknis kamera *hand-held* dan *sound* yang mendukung. Setelah mengaplikasikan *hand-held* dan diberikan *sound* yang pas, *shot* konflik ini sudah mencapai tujuan yang ingin disampaikan.

3. *Sequence of shot* konflik kedua adegan pertarungan antara Ben melawan *zombie* Giant, yaitu *scene 19 shot 3* dan *scene 23 shot 1-2*, tidak jauh berbeda dengan kesimpulan konflik pertama. Observasi referensi yang digunakan adalah sebuah adegan yang memiliki konflik pertarungan yang berdasarkan perbandingan ukuran juga. Sehingga dapat menciptakan sebuah kesesuaian dengan teori yang sudah didapatkan dan mendukung konsep yang akan dirancang.

5.2. Saran

Selama proses perancangan *shot* untuk animasi pendek “Back to Life” telah mendapatkan cukup banyak pengalaman baru, berikut beberapa saran yang dapat dipaparkan bagi pembaca yang ingin mengambil topik atau tugas akhir yang serupa:

1. Selama proses perancangan *shot*, perlu banyak sketsa *shot* dari berbagai *angle*, berbagai tipe *shot*, berbagai gerakan kamera, agar dapat mendapatkan *sequence of shot* yang pas dan sesuai dengan yang ingin disampaikan.
2. Merancang *shot* dapat dibantu dengan *software* 3D sehingga dapat membuat perspektif dan *staging* yang pas untuk *shot*.

3. Perlunya kesabaran sebagai pembuat *shot* karena perubahan cerita yang minor saja dapat mempengaruhi sebagian besar *sequence of shot*.
4. Jika ingin mengambil topik dunia *game*, *filmmaker* tidak hanya terbatas menonton dari referensi film atau animasi yang umum, namun dapat mendapatkan referensi dari anime, bermain *game* secara langsung, *cinematic trailer* promosi *game*, menonton orang bermain *game*.