



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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Animasi adalah medium yang memberikan fleksibilitas tinggi pada animator untuk mengolah cerita komedinya. Komedi dapat dikategorikan menjadi berbagai jenis sesuai dengan konsep dan tekniknya. Jenis komedi *Sight Gag* adalah jenis komedi yang cocok untuk diaplikasikan pada film animasi tanpa dialog. Jenis komedi *Sight Gag* mengandalkan tampilan visual untuk menghadirkan elemen-elemen yang dapat mengundang tawa penonton. *Switch Image* adalah salah satu dari berbagai jenis *Sight Gag* yang berpotensi mengundang tawa penonton dengan memberikan *surprise* lewat antisipasi serta keganjilan realita yang dihadirkan melalui rangkaian *shot*. Berikut adalah kesimpulan dari penulis setelah melakukan proses penelitian dan perancangan *Shot* pada adegan *Switch Image* untuk memperlihatkan ketangguhan tokoh utama pada film:

1. Komedi adalah sebuah bentuk kritik yang pada umumnya dapat lebih diterima oleh masyarakat karena memiliki elemen-elemen yang berpotensi untuk menghibur dan mengundang tawa. Untuk mengkaji sebuah komedi secara akademik dibutuhkan teori-teori pendukung mengenai komedi yang dapat digunakan sebagai parameter karena komedi merupakan hal yang sangat subjektif, sehingga tawa tidak dapat menjadi tolak ukur satu-satunya.

2. Jenis komedi *Sight Gag* yang mengandalkan visual adalah sebuah pendekatan komedi yang menarik untuk diterapkan pada medium gambar bergerak untuk melatih *visual storytelling*. Dalam hal ini melalui perancangan *shot* yang dapat memberikan persepsi alternatif terhadap suatu visual.
3. Jenis *Sight Gag Switch Image* yang ada pada awal *film* atau *sequence* dapat diterapkan untuk menanam gagasan tertentu terhadap tokoh dengan cara yang unik, menarik, dan berkesan bagi penonton karena terdapat elemen antisipasi, keganjilan, dan *surprise* yang dapat dihadirkan pada penonton yang belum memiliki banyak informasi mengenai suatu narasi.
4. Antisipasi, keganjilan, dan *surprise* berperan sangat penting pada jenis *Sight Gag Switch Image*. Penonton digiring untuk memiliki persepsi dan antisipasi tertentu terhadap suatu hal kemudian diberikan *surprise* dengan realita yang ganjil. Adegan pada *shot* harus disusun sedemikian rupa agar dapat terbentuk antisipasi tertentu pada penonton. Susunan *shot* harus diperhatikan agar penonton tidak menebak realita yang akan ada sebelum diberikan *surprise*. Tanpa adanya adegan pada *shot* yang membangun antisipasi, *shot* tidak dapat berfungsi untuk memberikan *surprise*.
5. Antisipasi dapat dibangun dengan cara memberikan *exaggeration*, memperkuat emosi pada adegan, dan menambahkan unsur *realism*. *Exaggeration* berarti melebih-lebihkan suatu hal. Jika target yang dituju dari komedi *Switch Image* adalah tokoh pada animasi, maka *Exaggeration* dapat diterapkan pada aksi yang dilakukan oleh tokoh. Emosi pada suatu

adegan juga merupakan elemen penting untuk membangun antisipasi emosional pada penonton. Emosi tersebut dapat diperlihatkan melalui gestur tubuh dan mimik wajah tokoh sebagai pelaku komedi. Unsur *Realisme* juga dapat digunakan untuk membangun antisipasi sehingga penonton dapat mengaitkan hal yang dilihatnya pada film dengan hal yang sudah umum atau diketahui sebelumnya.

6. Dalam memvisualkan *Sight Gag Switch Image*, teknis-teknis *shot* juga dapat diterapkan untuk mencapai *exaggeration*, emosi, dan *realism* tersebut. Sudut kamera dapat digunakan untuk menunjukkan *exaggeration* emosi dari suatu adegan. Sudut kamera yang tinggi dapat menekankan emosi tertekan atau terpuruk sementara sudut kamera rendah dapat memberikan emosi berkuasa.
7. Jika adegan komedi berasal hanya dari tokoh dan *environment* tidak berperan penting, jarak kamera *Close Up* hingga *Long Shot* sudah cukup untuk memperlihatkan adegan tersebut. Tergantung dari ide komedinya, ada baiknya rangkaian shot diawali dengan jarak kamera yang lebih dekat untuk menutupi suatu fakta kemudian perlahan-lahan kamera menjauh untuk memperlihatkan realita ganjil yang sebenarnya dan memberi efek *surprise*.
8. Pergerakan *Zoom Out* yang cepat juga tepat digunakan untuk memberikan *surprise* ketika memperlihatkan bagian dari *frame* yang sebelumnya tersembunyi dari penonton. Kontinuitas komposisi juga sebaiknya diterapkan untuk memandu mata penonton terhadap hal yang ingin

ditunjukkan, terlebih ketika *timing* antar *shot* cepat. Namun diskontinuitas komposisi juga dapat diterapkan jika sesuai dengan adegan dan dapat memberi efek *surprise*. Tergantung ide komedinya, *timing* yang cepat sendiri dibutuhkan agar penonton tidak memiliki banyak waktu untuk menebak realita ganjil yang akan dihadirkan.

5.2. Saran

Perancangan *Shot* komedi pada film “MAMAKE” adalah kali pertama bagi penulis dalam merancang komedi. Jika belum memiliki pengalaman menghasilkan karya komedi sebelumnya ataupun memahami maksud dan elemen-elemen dari komedi sendiri, penulis menyarankan bahwa tahap yang dilakukan pertama adalah dengan melakukan studi literatur mengenai komedi. Dengan cara itu penulis menjadi lebih memaknai komedi dan elemen-elemen dasar namun penting di dalamnya yang membuat suatu komedi dapat berhasil. Dari proses perancangan *Shot* pada cerita komedi “MAMAKE” penulis juga sadar bahwa eksplorasi pada proses *storyboard* adalah hal yang sangat penting. Penulis menyarankan kreator lainnya untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan adegan komedi maupun penerapan *shot* seluas mungkin.

Sebelum masuk pada proses produksi ada baiknya kreator sudah sangat yakin pada *storyboard* dan adegan komedinya sehingga bisa memanfaatkan tenaga dan waktu secara efektif saat produksi. Penulis menyarankan untuk memperluas referensi film-film komedi dan jika memungkinkan menonton film-film komedi tersebut bersama orang lain. Reaksi tawa orang lain pada adegan-

adegan tertentu pada film tersebut dapat menjadi bahan analisa mengenai adegan komedi yang berhasil atau menghibur.

Penulis juga menyarankan untuk berani dan aktif mengujicobakan *shot* komedi hasil eksplorasi pada sebuah audiens. Ada baiknya ujicoba dengan *screening animatic* tersebut dilakukan secara berkala setiap ada perubahan dan kepada jenis audiens yang beragam. Komedi merupakan hal yang subyektif sehingga dengan ujicoba kepada cakupan audiens yang lebih luas dapat memberi perspektif yang beragam. Perspektif beragam tersebut kemudian dapat dipertimbangkan untuk diterapkan atau diabaikan sesuai dengan tujuan cerita. Menurut penulis topik mengenai perancangan *shot* untuk memvisualkan komedi pada sebuah film animasi adalah hal yang menarik untuk diteliti lebih lanjut kedepannya. Ada banyak kemungkinan yang dapat dieksplorasi baik pada medium animasi yang imajinatif dan fleksibel dengan komedi yang kritis namun menghibur kedepannya. Untuk itu penulis menyarankan pihak kampus untuk menyediakan lebih banyak literatur mengenai komedi.