

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah melalui serangkaian proses perancangan *shot* dalam animasi 2 dimensi berjudul “Berbeda”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam membuat sebuah film animasi, pertama-tama diperlukan adanya pengetahuan mengenai *shot*, komposisi, sudut kamera dan hal-hal lain yang mendukung proses perancangan *shot* yang akan digunakan agar dapat menyampaikan pesan secara efisien. Pengambilan referensi yang tepat juga dapat membantu dalam melakukan perancangan.
2. Dalam perancangan *shot* dimana bertujuan untuk menampilkan konflik yang terjadi, penggunaan komposisi *two shot* sangat cocok dan efisien digunakan karena menampilkan kedua tokoh dalam satu *frame* secara *balance*. Penggunaan *two shot* juga dapat menampilkan secara jelas interaksi dan relasi antara kedua tokoh.
3. Pemilihan jenis *shot* yang tepat dapat mendukung penyampaian informasi. Dalam menggambarkan konflik yang menunjukkan kontak fisik, akan lebih efektif jika menggunakan *long shot* dibandingkan dengan jenis lain karena akan menunjukkan pergerakan dengan jelas. Pemilihan penempatan sudut kamera juga menjadi salah satu pendukung yang dengan jelas memberikan informasi dalam aspek *shot* yang digunakan.

## 5.2. Saran

Setelah melakukan proses perancangan *shot* yang berpusat pada adegan konflik dalam film animasi pendek 2 dimensi berjudul “Berbeda”, maka penulis memiliki saran untuk para perancang selanjutnya:

1. Sebelum membuat film animasi, sangat disarankan untuk masing-masing individu untuk memilih kelompok yang tepat untuk mengurangi kendala dan konflik yang mungkin terjadi pada masa produksi animasi.
2. Melakukan komunikasi yang baik dengan kelompok baik melalui *chatting online* maupun bertemu secara langsung untuk berdiskusi. Hal tersebut akan mempermudah pembagian kerja dan koordinasi dalam menjalankan produksi animasi yang akan dikerjakan.
3. Sering-seringlah melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing dan juga jangan ragu untuk bertanya kepada dosen atau orang yang ahli dalam bidangnya karena mendapatkan lebih banyak informasi dan wawasan untuk produksi animasi nantinya.
4. Rajinlah melakukan observasi pada film dengan jenis film yang serupa sebagai acuan yang dapat melancarkan proses pengerjaan produksi animasi dan tinjauan pustaka sebagai ilmu pengetahuan dalam pengaplikasian *shot* yang sesuai dengan tema film yang akan dibuat.