



### **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**

Berdasarkan perancangan shot yang telah dilakukan, maka penulis memiliki kesimpulan bahwa di dalam sebuah adegan aksi diperlukan beberapa *shot* yang mendukung jalannya adegan, baik itu sebagai persiapan sebelum adegan aksi yang sebenarnya, maupun sebagai *shot* tambahan untuk meningkatkan intensitas *mood* dari adegan, tergantung dari keinginan sutradara. Hal ini dikarenakan bahwa di dalam sebuah adegan aksi terdiri atas beberapa *shot* dengan tingkat intensitas berbeda-beda, dan agar sebuah adegan aksi dapat dieksekusi dengan baik, tidak hanya *shot* utama saja yang diperhatikan, tetapi *shot* lainnya yang membantu membangun adegan aksi tersebut. Karena shot pendukung masih merupakan bagian dari adegan aksi, maka faktor-faktor yang menentukan keberhasilan sebuah adegan aksi juga di-aplikasikan, agar penceritaan dan *mood* keseluruhan adegan menjadi tersampaikan dengan baik.

Penggunaan beberapa jenis komposisi pada *shot* memberikan efek yang berbeda-beda, seperti *balanced composition* yang membuat penonton menjadi lebih fokus ke arah tokoh yang terdapat di titik tengah *shot*, penggunaan *rule of thirds* yang memberikan acuan arah penonton melihat di dalam *shot*, *Hitchcock's rule* yang memperlihatkan perbedaan ukuran tokoh dalam *shot* dan sekaligus menentukan siapa yang lebih terlihat kuat, dan *open frame* yang mengurangi informasi dalam adegan sehingga membuat penonton penasaran pada *shot* yang

akan terjadi selanjutnya. Penggunaan jenis *shot*, *angle shot*, dan pergerakan kamera yang berbeda-beda juga memengaruhi *mood* dan informasi yang ingin diperlihatkan kepada penonton. Misalnya, jenis *shot close-up* digunakan untuk memfokuskan pada ekspresi tokoh, *angle shot high angle* untuk memberikan kesan tidak dominan pada tokoh, dan pergerakan kamera *dolly in* dipakai untuk memberikan kesan pergerakan dalam *shot*. Selain itu, posisi tokoh di dalam *shot* juga memberikan petunjuk terhadap arah penglihatan dan pergerakan tokoh. Tidak hanya itu, posisi tokoh juga menentukan tingkat dominansi dalam adegan dan simpati dari penonton.

Analisis *shot* referensi yang berasal dari adegan film lain sangat membantu dalam proses perancangan, karena penulis dapat mencoba melihat bagaimana sutradara lain merancang *shot* yang memiliki tujuan yang mirip dengan penulis dalam film mereka, dan mengobservasi seberapa berhasilnya perancangan *shot* dalam segi penceritaan dan penyampaian emosi, lalu membandingkan dengan *shot* yang dirancang oleh penulis.

## **5.2. Saran**

Perancangan sebuah *shot* yang akan menjadi *blueprint* dari adegan film yang dibuat, sangat menentukan apakah pembuat film berhasil menyampaikan pesan yang ingin diutarakannya, baik secara informasi, emosi, ataupun visual. Oleh karena itu, di saat membuat *storyboard*, sutradara perlu memikirkan tujuan dari *shot* yang telah dibuat secara kritis, karena jumlah *shot* akan memengaruhi durasi dan *pacing* dari film. Lebih baik membuat *shot* yang jumlahnya sedikit tetapi

berhasil menyampaikan pesan dengan lebih akurat daripada memperbanyak *shot* tetapi membuat penonton bingung dengan apa yang sebenarnya ingin diceritakan oleh sutradara.

Setelah melalui segala tahap produksi animasi, penulis menyadari bahwa tidak hanya pengetahuan mengenai tahap produksi yang harus diperhatikan, tetapi juga aspek lain yang berhubungan dengan pekerjaan yang dilakukan secara berkelompok, seperti komunikasi antar anggota kelompok dan kondisi fisik dan mental setiap anggota kelompok. Berhubung setiap anggota memiliki kehidupan dan masalahnya masing-masing, maka harus dimengerti bahwa sebuah produksi animasi yang tidak sesuai dengan ekspektasi dan terjadi banyak kesulitan untuk menjalankan sesuai *timeline* yang telah ditentukan merupakan hal yang lumrah. Ketika hal seperti ini terjadi, setiap anggota kelompok selalu dapat saling berdiskusi satu sama lain untuk mencari jalan keluar. Proses *bonding* yang terjadi antar anggota kelompok juga sangat penting untuk meminimalisir miskomunikasi dan meningkatkan *team chemistry* agar film dapat diselesaikan dan tidak terjadi konflik yang dapat menghambat proses pengerjaan film.