



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

Di dalam seluruh proses perancangan *shot*, penulis mempelajari cara-cara untuk merangkai *shot* agar mendukung sebuah narasi dari dialog. Progresi dari fase awal hingga fase akhir ini memberikan penulis pelajaran bagaimana mengalih perhatian penonton. Fokus dari sebuah subjek dapat diperbesar, diperkecil, dihubungkan, dan dihilangkan. Oleh karena itu, kemampuan untuk menentukan perancangan *shot* memiliki peran besar untuk menentukan arah perhatian penonton, menciptakan impresi dan ide berdasarkan penyusunan komposisi. Dengan hasil analisis ini, berikut merupakan kesimpulan yang dirumuskan oleh penulis:

1. Penggunaan *pan* dan *zoom* memiliki fungsi untuk mengatur bagaimana perhatian penonton kepada sebuah subjek berubah. Perubahan ini dapat berupa penambahan maupun pengurangan *detail* yang diperoleh dari pergerakan kamera tersebut.
2. Penggunaan komposisi kamera seperti *split-screen*, *center of view*, dan *rule of thirds* memiliki fungsi untuk membuat fokus penonton dari sebuah *frame*. Fokus tersebut diperoleh dari posisi spesifik yang dapat meningkatkan ataupun melemahkan intensitas dari sebuah fokus berdasarkan penyusunan komposisi.

3. Untuk mengirimkan ide, impresi, maupun gambaran yang diharapkan, fokus dan titik perhatian dari penonton memiliki pengaruh besar untuk meraih target apa yang ingin ditunjukkan. Sebuah *shot* tidak akan bisa menyampaikan pesan yang akurat dengan pesan oleh pencipta cerita apabila komposisi dan pergerakan kamera. Kedua komposisi dan pergerakan kamera merupakan aspek penting dalam *shot* yang menentukan dimana penonton akan berfokus melihat. Selain itu, komposisi yang tidak jelas akan menyulitkan penonton untuk mengetahui *point* fokus dalam sebuah *shot*. Kasus pendukung narasi yang dibahas dalam Skripsi ini dapat dieksekusi dengan baik apabila terdapat penyusunan *shot* sesuai dengan kebutuhan narasi, dimulai dari signifikansi, *point* fokus, dan intensitas sebuah komposisi.
4. Pergerakan kamera dalam film merupakan metode untuk mengatur, menambahkan, mengurangi, dan mengubah fokus perhatian dari audiens. Dengan gabungan komposisi *shot*, pergerakan kamera dapat menyampaikan sebuah ide yang muncul oleh karena perjalanan waktu. Selain itu, pergerakan kamera merupakan salah satu fungsi *shot* yang berperan untuk menjaga kontinuitas dalam film. Oleh karena keterbatasan objek yang dapat dimasukkan dalam satu *frame*, pergerakan kamera memberikan ruang untuk menunjukkan lebih banyak detail dengan eksposisi bagian gambar yang belum ditunjukkan oleh karena pergerakan kamera.
5. Komposisi dan pergerakan kamera dalam film memiliki pengaruh dalam menciptakan koneksi sebuah subjek tempat, waktu, ataupun hubungan

lainnya. Koneksi tersebut dapat dibentuk untuk mendukung ide yang baru dan makna yang berbeda melalui bagaimana kamera diletakkan maupun digerakkan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan pengalaman dalam proses perancangan *shot* dan penciptaan film motion graphic "BAGAIMANA PHYSICAL DISTANCING MENCEGAH PENULARAN COVID-19?", berikut merupakan saran yang diberikan oleh penulis:

1. Memiliki pengetahuan dan rencana tentang apa fokus dari sebuah *shot*, serta mengetahui bagaimana fokus dari *shot* tersebut berubah berdasarkan pergerakan kamera dan komposisi. Kemampuan untuk berencana ke depan mengenai perubahan fokus dapat menolong pembaca untuk merancang *shot* yang sesuai dengan keperluan ide yang perlu dikirim kepada penonton.
2. Untuk menciptakan komposisi dan pergerakan kamera yang mendukung narasi, pencipta film memerlukan pengetahuan mengenai jenis-jenis *shot* dan pergerakan kamera. Pengetahuan tersebut berupa hal seperti ciri-ciri, intensitas, dan implikasi yang diperoleh dari masing-masing jenis *shot* maupun pergerakan kamera.
3. Melakukan penelitian dan referensi yang mencukupi. Dengan pelajaran ekstensif mengenai teori-teori *shot design*, pembaca dapat mengetahui fungsi sebuah visual, serta mengetahui metode untuk mencapai tujuan

storyboard untuk sebuah film. Selain itu, referensi yang banyak dalam film *live-action*, film animasi, *motion graphics* dan seterusnya dapat menolong pembaca untuk mengetahui impresi dan gambaran pembaca kepada *shot design* film-film tersebut sebagai penonton. Melakukan referensi merupakan keperluan seseorang untuk menciptakan sebuah informasi yang dapat diterima oleh orang lain dengan lebih mudah.

4. Penulis menganjurkan pembaca untuk tidak terikat pada satu metode untuk *shot design*. Terdapat berbagai kombinasi yang dapat dilakukan untuk merangkai sebuah *shot*, dan rangkaian tersebut tidak terjamin sempurna. Apabila sebuah *shot* rancangan tidak memberikan gambaran yang dikehendaki, pembaca dianjurkan untuk memperbaiki, memperbaharui, atau mengulang *shot design* tersebut.