



### **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**

### **1.1. Kesimpulan**

Dari hasil perancangan *shot* untuk memperlihatkan hubungan jauh dan dekat tokoh dalam film animasi “CRAYON”, penulis kemudian mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam menunjukkan hubungan yang jauh, penggunaan *shot* yang terpisah dapat memperlihatkan ketidakdekatan tokoh. *Shot* kedua tokoh yang terpisah dalam satu tempat yang sama memberi informasi bahwa ada jarak di antara tokoh.
2. Penggunaan *high angle* dan *low angle* memberikan kesan dominasi antara satu tokoh terhadap tokoh yang lain. Memberikan informasi tokoh mana yang lebih lemah dan mana yang lebih kuat. Selain memberikan informasi tersebut, penggunaan komposisi ini juga membuat *shot* terlihat tidak membosankan dan lebih dinamis.
3. Dalam *shot* hubungan dekat, peletakkan kedua tokoh di tengah-tengah kolom *rule of thirds* membuat tokoh menjadi fokus utama dalam *shot* tersebut. Selain itu, tidak ada *negative space* di antara mereka membuat hubungan mereka terlihat dekat. *Negative space* yang tercipta di sekitar mereka membantu kedua tokoh menjadi fokus dalam *shot* tersebut.
4. *Medium shot* cocok digunakan pada saat kedua tokoh muncul bersama dalam satu *shot*. *Medium shot* dapat memberikan informasi tentang apa yang sedang

terjadi dalam *shot*, gestur tokoh, dan sedikit ekspresi tokoh. *Medium shot* sangat cocok digunakan untuk menunjukkan hubungan dekat antara kedua tokoh.

## 1.2. Saran

Setelah melihat kesimpulan di atas, penulis dapat memberikan saran untuk penulis lain yang ingin membahas topik yang sama agar lebih mudah melakukan observasi dan analisis. Saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Pada saat merancang sebuah *shot* tertentu, alangkah baiknya mencari referensi mengenai *shot* serupa pada film-film yang sudah ada. Mencari referensi akan membantu untuk menentukan apakah perancangan *shot* yang telah dibuat dapat digunakan pada adegan tersebut dan bagaimana dampaknya terhadap penonton.
2. Selain mencari referensi, pencarian terhadap teori narasi dalam *shot* juga dibutuhkan. Teori narasi memberitau perancang bagaimana dampak umum yang terlihat saat menggunakan sebuah komposisi atau jarak kamera tertentu. Hal ini akan memudahkan perancang untuk menentukan komposisi dan jarak kamera seperti apa yang tepat digunakan untuk menyampaikan maksud dari sebuah *shot*.
3. penggunaan 3D *software* dan akting *live action* sangat membantu proses perancangan *shot*. Terkadang perancang hanya memiliki kemampuan yang terbatas sehingga tidak dapat memvisualisasikan imajinasinya dengan akurat.
4. Perancangan *shot* yang masih berupa imajinasi, harus disesuaikan dengan *setting* tempat yang digunakan. Hal ini dilakukan agar penempatan tokoh, *background*, dan kamera tidak terlihat aneh dan membingungkan. Dalam perancangan *shot*

untuk adegan 3D, terkadang letak kamera tidak memungkinkan untuk menyesuaikan dengan perancangan dalam *storyboard*. Oleh karena itu, peletakkan kamera dalam *storyboard* harus sesuai dan bisa diaplikasikan pada saat dimasukkan ke dalam 3D.