

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis banyak belajar tentang perancangan *shot* melalui skripsi ini. Dengan membahas perancangan *shot*, penulis merasakan bahwa *shot* sangat penting untuk digunakan demi menyampaikan perasaan karakter dalam sebuah animasi. Setelah membahas mengenai perancangan *shot* untuk menggambarkan emosi tokoh utama dalam animasi 2D “Katresnan”, maka berikut ini adalah kesimpulan yang dapat diambil penulis:

1. Ketika ingin menyampaikan perasaan kecewa saat karakter menunggu orang yang disayanginya tak datang ke hari pentingnya, maka bisa menggunakan *long shot* untuk menunjukkan betapa sepi dan kecewanya si karakter utama ketika menunggu sendirian.
2. *Close up* dapat digunakan untuk menggambarkan ekspresi karakter. Baik ekspresi senang, sedih, kecewa atau apapun itu, *close up* sangat cocok dipakai.
3. *Long shot* dan *very wide shot* dapat digunakan untuk adegan-adegan kecewa dimana penulis ingin menggambarkan kesendirian karakter. Dengan *long shot* dan *very wide shot*, penonton dapat ikut merasakan suasana yang dialami karakter pada saat itu. *Long shot* dan *very wide shot*

tidak terbatas untuk menunjukkan karakter saja, tetapi juga environment menjadi unsur penting dalam adegan tersebut.

4. *Medium shot* dapat digunakan untuk menggambarkan relasi antar tokoh dalam animasi. Gestur tokoh menjadi penting ketika menggambarkan kedekatan antar 2 tokoh.
5. Normal *angle* atau netral atau disebut juga dengan *eye level*, dapat digunakan untuk menggambarkan adegan yang ingin memberikan kesan “*familiar*” atau “dekat” dengan penonton. Ketika *angle* diletakkan sejajar dengan mata penonton maka penonton akan merasakan seakan-akan mereka menempatkan diri pada posisi karakter dalam film tersebut.
6. Komposisi yang tepat digunakan untuk menggambarkan emosi karakter adalah *rules of third*. Dengan *rules of third*, karakter ditempatkan menjadi pusat dalam *frame* dari suatu adegan sehingga mata penonton akan otomatis terfokuskan pada karakter tersebut.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis akan memberikan saran kepada mahasiswa yang sekiranya akan membahas hal yang serupa. Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan:

1. Carilah teori *shot* terlebih dahulu dari buku dan literatur supaya dapat memahami makna dari setiap *shot* yang ada sehingga dapat membuat *shot* yang akurat untuk menyampaikan adegan yang ingin disampaikan.

2. Tidak hanya teori saja yang penting, mahasiswa juga harus mampu mencari referensi film terkait yang sekiranya memiliki adegan yang serupa supaya *design shot* yang dirancang penulis tidak dibuat secara asal saja melainkan memiliki dasar yang kuat.
3. Penggunaan *close up* dan *medium close up* menjadi penting ketika ingin menggambarkan perasaan atau emosi tokoh. Tidak hanya memfokuskan penonton kepada ekspresi karakter saja tetapi juga membawa penonton untuk memahami keadaan atau suasana di sekitar karakter yang membuat karakter merasakan emosi tertentu.
4. Dalam *shot* yang menggambarkan perasaan senang, *shot* yang paling sering dipakai adalah *close up* bila karakter yang ingin ditunjukkan perasaannya hanya satu dan *medium shot* bila terdapat dua karakter yang ingin ditunjukkan perasaannya. *Medium shot* dapat digunakan untuk memperlihatkan hubungan antar tokoh. Kedekatan antara kedua karakter ini menjadi sangat penting sehingga menggunakan komposisi *rules of third*. Sementara bila karakternya hanya satu, pastikan tidak hanya ekspresi karakter yang terlihat namun juga memperlihatkan barang yang membuat karakter senang dalam komposisi *rules of third* ini.
5. Walaupun animasi 2D, terkadang apa yang direncanakan dalam *storyboard* belum tentu dapat diterapkan dalam animasi. Apa yang dibayangkan belum tentu berhasil saat diterapkan sehingga perlu disadari bahwa imajinasi terbatas dan terkadang berbeda dengan kejadian di dunia

nyata. Maka itu penting untuk mengeksplorasi sebuah adegan sebelum mendesain *storyboard*nya supaya tidak menghambat proses animasi.