



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 proses penelitian yang telah penulis lakukan dengan mengikuti skema tahapan kerja, analisis acuan berdasarkan studi literatur dan menerapkannya dalam perancangan *shot* film animasi "Tilako", penulis menarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Dari rangkaian *shot* terdesak dan menang, terdapat dua pasang *shot* yang memiliki fungsi serupa. Pertama. *shot* yang menunjukkan kejadian atau situasi yang menyebabkan tokoh utama terdesak pada rangkaian *shot* terdesak dengan *shot* yang menunjukkan hasil serangan akhir tokoh utama pada rangkaian *shot* menang. Kedua *shot* tersebut berfungsi untuk menunjukkan keadaan di sekitar tokoh utama. Kedua, *shot* yang menunjukkan ekspresi tokoh utama terhadap situasinya. *Shot* ini menunjukkan keadaan pikiran tokoh utama. Perbandingan terhadap kedua pasang *shot* ini dalam rangkaian *shot* terdesak dan menang dapat menunjukkan bagaimana perubahan kedudukan tokoh utama mempengaruhi elemen perancangan *shot* tersebut.
2. Perancangan *shot* yang ingin menunjukkan situasi tokoh utama yang terdesak karena didesak oleh lawannya dapat memperlihatkannya dengan menggunakan komposisi *unbalanced* dan *power dynamic two shot* dengan tokoh utama pada posisi lebih rendah menunjukkan tokoh utama lebih

lemah dari pada lawannya. Jarak kamera *medium shot* cukup dekat untuk menunjukkan ekspresi lawan yang saat itu berada di atas angin namun tetap dapat memasukkan tokoh utama yang sedang berusaha menahan serangan lawan. Sudut kamera *low angle* untuk membuat lawan tampak lebih kuat dan gerakan kamera *tilt* ke bawah untuk menunjukkan posisi tokoh utama yang tidak stabil.

3. Sementara, untuk menunjukkan hasil serangan akhir tokoh utama, penulis menggunakan jarak kamera *long shot* agar tokoh utama dan lawannya dapat terlihat dalam satu *shot* yang sama dengan komposisi *unbalanced* dan *power dynamic two shot* di mana posisi tokoh utama yang lebih tinggi serta sudut kamera *low angle*. Hal ini membuat tokoh utama tampak lebih kuat. Untuk menambah efek dramatisasi dapat digunakan gerakan kamera *tilt* ke bawah.
4. Perancangan *shot* untuk menunjukkan perasaan (ekspresi) tokoh utama, baik dalam keadaan terdesak maupun menang, menggunakan sudut kamera $\frac{3}{4}$ *front* pada wajah tokoh utama, dengan komposisi *rule of third* dan tanpa gerakan kamera. Sudut pandang *high angle* digunakan dalam keadaan terdesak untuk membuat tokoh utama tampak lemah, sementara dalam keadaan menang, menggunakan sudut pandang *medium angle* dapat membantu membuat penonton merasa terhubung pada perasaan tokoh utama tersebut. Supaya penonton dapat berfokus pada ekspresi tokoh, penulis menggunakan jarak kamera yang berada pada pembagian utama *close up* seperti *close up* atau *big close up*.

5.2. Saran

Setelah melalui proses perancangan *shot* adegan pertarungan ini, penulis mendapatkan beberapa hal yang dapat membantu penelitian lain mengenai perancangan *shot* dengan topik serupa, di antaranya adalah:

1. Jenis adegan pertarungan yang ada dalam film sangat beragam, untuk menemukan acuan yang tepat, diperlukan berbagai pertimbangan terhadap keadaan pertarungan, baik dari jumlah tokoh yang bertarung, gaya bertarung setiap tokoh, cerita yang disampaikan dalam pertarungan tersebut, hingga hasil akhir dari pertarungan tersebut.
2. Medium animasi 3D dapat digunakan untuk melakukan eksplorasi perspektif dan sudut pandang yang dinamis. Eksplorasi lebih lanjut dapat dilakukan pada penggunaan jarak fokus lensa kamera dan *depth of field*.