



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

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Selama merancang *shot* pada adegan aksi Xiao Di dalam mengejar naga yang terbang dalam film animasi 2d “The Beard of Dragon”, penulis memiliki kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam melakukan perancangan *shot* pemilihan sudut pandang kamera, pergerakan kamera, dan komposisi *frame* merupakan bagian penting dalam menentukan visual dalam film. Dalam perancangan *shot* untuk memvisualkan adegan aksi, sebagian besar menggunakan sudut pandang kamera *longshot*, *low angle*, dan pergerakan kamera yang mengikuti aksi Xiao Di. Penggunaan sudut pandang kamera *longshot* ini berfungsi untuk menunjukkan detail keseluruhan kondisi Xiao Di berdiri. Sudut pandang kamera ini memperlihatkan latar tempat dan kondisi Xiao Di secara keseluruhan yang melewati rintangan. Kemudian, aksi dari Xiao Di digambarkan secara detail kembali dengan medium *shot* dan *low angle* untuk memberikan kesan jarak dan ditambah pergerakan kamera untuk memasukkan unsur sinematik mengikuti gerakan Xiao Di. Hal ini digambarkan dalam *shot* 5 pada *scene* 2 yang membuat aksi Xiao Di. Ketika melompati atap rumah yang satu dengan atap rumah lainnya menjadi sinematik.

2. Pada tahap pembuatan *storyboard* dapat dengan leluasa merancang komposisi yang masuk dalam *frame*. Pembuatan *storyboard* ini merupakan tahap yang penting juga untuk menentukan sudut pandang kamera, komposisi kamera, pergerakan kamera.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat melalui proses perancangan *shot* dalam film animasi dua dimensi 'The Beard of Dragon'. Penulis dapat memberikan beberapa saran, yakni:

1. Memperkuat pemahaman yang mendalam tentang rancangan *shot* dari apa yang ingin dicapai dalam visual film. Penulis memfokuskan pada sudut pandang kamera yang dapat dipakai dalam memvisualkan aksi Xiao Di ketika melewati tiap tantangan.
2. Mengidentifikasi *shot* mana yang harus digambarkan terlebih dahulu karena hal ini berhubungan dengan tingkat kesulitan dalam menggambarkan *shot*. Pada *scene 2 shot 5*, sulit untuk menggambarkan adegan aksi Xiao Di karena menggunakan pergerakan kamera yang mengikuti pergerakan Xiao Di melompat dari satu atap rumah ke atap rumah lainnya. Selain itu, tingkat kesulitan menggambarnya juga semakin sulit. Maka dari itu, dalam pengerjaannya digunakanlah visualisasi 3D sebagai patokan perspektif yang kemudian digambarkan ulang 2d dengan objek aslinya.
3. Terdapat kesulitan untuk *maintenance* skill karena ada beberapa *shot* yang sangat susah digambarkan karena adanya pergerakan kamera yang cukup

ekstrim, seperti *scene 2 shot 5* dan 15. Kekurangan ini berpengaruh terhadap sumber daya manusia. Untuk mengatasi kekurangan sumber daya manusia dalam pengerjaan film pendek animasi “The Beard of Dragon” ini, penulis menggunakan *outsorce* untuk membatu kru Taque Motion dalam mengerjakan animasi pendek “The Beard of Dragon”.