



### **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

Setelah menjalani proses pengerjaan karya animasi horor “Beguganjang” dari awal hingga akhir, penulis telah banyak belajar mengenai proses produksi sebuah karya animasi, khususnya dari sisi perancangan *shot*. Perancangan *shot* sangat penting dalam sebuah film karena secara tidak disadari, *shot* merupakan salah satu penentu apakah sebuah film dapat dinikmati dengan baik atau tidak. *Shot* yang ditampilkan dalam film haruslah memiliki tujuan. Dalam tulisan ini, *shot* khususnya penting sekali untuk membangun *suspense* dalam animasi horor ‘Beguganjang’. Berikut ini adalah beberapa hal yang berhasil penulis dapatkan dan simpulkan:

1. *Suspense* harus dibangun secara bertahap agar ketegangan lebih terasa. Untuk membangunnnya, diperlukan lebih dari satu dua *shot* yang saling berkesinambungan satu sama lain.
2. Pemilihan jarak kamera dalam *shot* ‘Tokoh Merasa Diawasi Saat Tidur’ adalah *Long Shot*, *Medium Long Shot*, *Medium Shot*, dan *Close Up*, cenderung jauh (tidak terlalu dekat) dengan tokoh. Pemilihan jarak kamera dalam *shot* ‘Tokoh Mendekati Hantu’ adalah *Medium Long Shot*, *Medium Shot*, *Close Up*, dan *Extreme Close Up*, cenderung sangat dekat dengan tokoh. Jarak yang jauh bertujuan agar *suspense* dapat terbangun melalui suasana *environment* yang hening di sekitar tokoh karena tokoh berada

dalam keadaan tidak menyadari bahaya yang mungkin akan menimpanya, sedangkan jarak yang dekat bertujuan agar *suspense* yang telah terbangun sebelumnya dapat meningkat intensitasnya. Selain itu, penggunaan *shot* jarak dekat juga untuk menggambarkan tokoh yang telah menyadari bahwa ada bahaya yang mungkin akan menimpanya sehingga ketakutan dan ketegangan yang disampaikan kepada penonton pun juga harus lebih intens dan kuat.

3. *Angle* kamera yang digunakan dalam *shot* 'Tokoh Merasa Diawasi Saat Tidur' adalah *normal angle*, *bird eye view*, dan *high angle*. *Angle* kamera yang digunakan dalam *shot* 'Tokoh Mendekati Hantu' adalah *normal angle* dan *high angle*. *Angle* kamera yang digunakan harus dapat mempengaruhi perspektif penonton terhadap tokoh tersebut dan apa yang sedang tokoh itu alami. Dalam 2 adegan tersebut, perspektif penonton yang diinginkan adalah untuk melihat bahwa tokoh sedang takut dan terancam sehingga digunakan *angle* yang kameranya diletakkan lebih tinggi daripada tokoh.
4. Pergerakan kamera yang digunakan dalam *shot* 'Tokoh Merasa Diawasi Saat Tidur' adalah *tracking*, *handheld*, dan *still*. Pergerakan kamera yang digunakan dalam *shot* 'Tokoh Mendekati Hantu' adalah *tracking in*, *handheld*, *still*, *tilt*, dan *push in*. Gerakan kamera yang dilakukan dapat mendukung terbangunnya suasana menegangkan yang dapat menambah *suspense*. Namun, kamera yang tidak bergerak pun juga tidak menghalangi untuk menambah *suspense* sehingga pergerakan kamera ini harus dipilih

baik-baik agar maksud yang ingin disampaikan dalam *shot* tersebut dapat disampaikan dengan baik.

5. Komposisi yang digunakan dalam *shot* ‘Tokoh Merasa Diawasi Saat Tidur’ adalah *rule of thirds*, *Hitchcock’s Rule*, *balance*, *unbalanced*, dan *Dutch angle*. Komposisi yang digunakan dalam *shot* ‘Tokoh Mendekati Hantu’ adalah *unbalanced*, *no headroom*, *180° Rule*, *open frame*, dan *balanced*. Dalam 1 *shot*, komposisi yang digunakan tidak terbatas pada 1 komposisi saja melainkan bisa lebih, asal komposisi yang digunakan tersebut dapat membantu menegaskan maksud dari *shot* itu.
6. Elemen-elemen *suspense* yang digunakan dalam perancangan *shot* ‘Tokoh Merasa Diawasi Saat Tidur’ adalah *Dark Voyeur POV*, *subtle dolly*, *foreshadowing*, dan *surprise*. Elemen-elemen *suspense* yang digunakan dalam perancangan *shot* ‘Tokoh Mendekati Hantu’ adalah menciptakan klaustrofobia, *surprise*, dan *subtle dolly*. Dalam usaha membangun *suspense*, elemen *suspense* memang sangat penting. Namun rupanya *suspense* tidak hanya bisa dibangun melalui elemen tersebut melainkan dapat juga dibangun melalui aspek-aspek *shot*: Jarak kamera, *angle* kamera, komposisi *shot*, dan pergerakan kamera.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman dalam merancang *shot* untuk membangun *suspense* dalam animasi horor “Beguanjang”, berikut beberapa saran yang penulis

tujukan bagi pembaca yang ingin melakukan perancangan dengan topik yang sama di masa depan:

1. Memahami dan menyelesaikan keseluruhan cerita serta aspek lainnya dalam cerita, mulai dari latar waktu, tokoh, hingga *environment* untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dalam merancang *shot*. Konsep juga harus dimatangkan sejak awal agar pembuatan *shot* berulang yang harus menyesuaikan dengan konsep baru tidak diperlukan. Pembuatan *shot* berulang tersebut dapat membuang waktu serta menguras pikiran dan tenaga sehingga sedapat mungkin harus dihindari.
2. Memperbanyak studi literatur dari buku maupun jurnal sebagai fondasi untuk lebih mendalami ilmu tentang aspek-aspek perancangan *shot*. Selain itu juga memperbanyak studi referensi dari film berbagai media, komik, ataupun media visual lainnya untuk lebih memperluas wawasan mengenai cara penyampaian emosi dan informasi secara visual kepada penonton sebagai wawasan bahwa terkadang untuk menyampaikan maksud tertentu, peraturan yang tertulis dalam teori pun dapat dilanggar. Studi yang dilakukan ini sangat berguna untuk membantu *filmmaker* dalam merancang *shot* agar *shot* yang dirancang dapat menyampaikan maksudnya dengan baik kepada penonton. Selain itu, dengan studi tersebut memungkinkan *filmmaker* membuat tatanan *shot* baru bahwa referensi yang telah ada sebelumnya tidak dapat menyampaikan maksud yang diinginkan.

3. Selalu pastikan bahwa rancangan *shot* yang digambar dalam *storyboard* beserta penjelasannya dapat dipahami oleh anggota tim yang lain demi kelancaran proses produksi.