

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan perancangan *shot* dari menganalisis studi literasi dan acuan yang dilakukan penulis mendapatkan kesimpulan bahwa dalam merancang *shot* menggunakan editing berupa teknik montase perlu menentukan adegan apa yang ingin ditunjukkan intensitas yang ingin dibangun oleh teknik montase tersebut. Tak hanya, menentukan adegan apa yang ingin diaplikasikan teknik montase dan tidak, seperti adegan bertemu Kesamaan antar *shot* dapat membuat visual yang ingin ditunjukkan terasa *flat* maka penggunaan editing dan pengambilan kamera yang kontras dapat membuat intensitas yang ingin dibangun lebih baik. Dalam cerita animasi *hybrid* “Money-Maniac” dapat terbilang biasa saja namun dengan perancangan *shot* yang unik seperti penggunaan POV layar laptop dapat membuat cerita lebih menarik.

Dalam progres perancangan *shot* untuk animasi animasi *hybrid* “Money-Maniac” dapat terbilang menantang, karena secara studi literasi teknik montase dalam animasi sangat jarang dan berbeda dengan teknik montase yang biasa ditemukan dalam film *live action*. Penulis perlu merancang adegan yang seakan merupakan satu adegan yang sama namun dipotong-potong dan diselipkan adegan yang berbeda seperti misalnya ketika adegan tokoh sedang mengalami kekalahan yang kemudian dipotong dan diselipkan visual kekayaannya yang semakin hilang. Dari adegan tersebut dapat ditunjukkan kejatuhan tokoh dari

bermain judi berbeda dari adegan sebelumnya ketika Ia mengalami kemenangan.

Selama menulis laporan ini, penulis tak hanya membicarakan tentang perancangan *shot* tetapi menganalisis karya yang sudah ada dan bagaimana intensitas yang diberikan sudah sesuai dengan apa yang dirancang dan dicapai. Dalam merancang *shot* untuk animasi *hybrid* yang menggunakan 3D model untuk *environment* merupakan tantangan juga karena berbeda dengan animasi 2D pada umumnya, kita sebagai sutradara dapat membayangkan kamera *live action* yang benar-benar sedang berjalan pada kamar tokoh sehingga visual yang ditunjukkan dapat berupa 3 dimensi dan tidak rata seperti pada animasi 2D. Penggunaan POV layar laptop menjadi unik dalam perancangan ini karena penulis ingin audiens terfokus pada ekspresi karakter ketika sedang bermain judi. Dengan peletakan pencahayaan dan permainan judi berupa *slot machine* membuat POV tersebut menjadi lebih hidup.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan kepada pembaca adalah dalam merancang sebuah *shot* perlu adanya komunikasi dengan perancang karakter dan *environment* terutama jika ingin membuat animasi menggunakan 3D model pada *environment* karena perancangan tersebut saling berhubungan. Referensi tak hanya menonton film animasi tetapi film-film *live action* dapat membantu dalam perancangan terutama penggunaan kamera ketika sedang merancang *shot*. Studi literatur dapat menjadi landasan teori dalam perancangan dan jangan terlalu terfokus dengan teknik yang akan digunakan ketika sedang menganalisis studi literasi karena bisa saja ada informasi yang terlewat dan dapat membantu ketika proses perancangan.

Jika di tengah perancangan dengan kelompok terdapat pergantian cerita, tetaplah tenang dan diperhatikan jika pergantian cerita tersebut mengubah inti cerita atau tidak, jika tidak berubah kalian dapat mendaur ulang *shot* yang sudah ada agar tidak bekerja dua kali dan membuang banyak waktu.

Saran lainnya adalah menetapkan batasan masalah yang ingin dirancang. Batasan masalah tersebut dapat berupa adegan dan *shot* apa yang akan menjadi titik fokus perancangan. Konflik, resolusi dan resolusi visual dapat menjadi batasan masalah yang akan dirancang. Tujuan menentukan batasan masalah tersebut dapat membantu perancangan *shot* yang akan dirancang dan menentukan adegan apa yang ingin ditunjukkan intensitasnya menggunakan teknik montase dengan menarik.