



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Selama Proses perancangan *shot* dan pembuatan *storyboard* dalam animasi “Get Home Sam” ini penulis menemukan 2 kesimpulan yang harus diperhatikan.

1. Dalam merancang sebuah *shot*, pemilihan jenis *shot*, *camera angle* dan *camera movement* sangatlah penting, *staging camera* harus diperhatikan karena peletakan kamera yang berbeda dapat membuat suasana yang berbeda pula. Maka dari itu pengetahuan tentang penggunaan jenis *shot*, *camera angle*, dan *camera movement* sangat penting dalam perancangan sebuah *shot* dan pembuatan *storyboard* nantinya.
2. Pada pembuatan *storyboard*, konsistensi gambar dan kesinambungan antara *frame* harus dijaga. Penggambaran setiap *frame* juga harus diperhatikan. Pembuatan *storyboard* harus memiliki acuan yang jelas, dalam hal ini yang menjadi acuan dari *storyboard* adalah *shot list*. Pembuatan *shot list* yang detail, dapat sangat membantu dalam proses pembuatan *storyboard*. Pada awalnya penulis tidak memiliki *shot list* yang detail sehingga banyak menemukan kesulitan untuk menentukan *timing* dan menjaga kesinambungan antar *frame*.

## 5.2. Saran

Berikut adalah beberapa hal yang penulis sarankan berkaitan dengan proses perancangan shot dan pembuatan *storyboard*.

1. Dalam merancang sebuah *shot*, perbanyak referensi film yang kiranya dapat membantu untuk menemukan pengaturan yang tepat untuk memunculkan mood yang diinginkan
2. Sebelum langsung membuat *storyboard*, pastikan cerita/*script* sudah tidak ada perubahan yang terlalu banyak agar tidak memakan waktu yang banyak untuk menyesuaikan *storyboard* dengan cerita.
3. Buatlah *shot list* serinci mungkin agar dapat membantu saat pembuatan *storyboard*, tentukan waktu setiap *frame*, jenis *shot* yang ingin digunakan, *camera movement* yang sesuai dan jangan takut untuk membuat beberapa *alternative shot* pada *frame* yang sama.

UMMN