

## 5. ANALISIS



Gambar 5.1 Analisis *Green Screen Video Challenge* HUT Ke-27

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Jika melihat dengan jelas, video yang sedang berjalan di laptop, itu hanya *green screen* yang ditempel di layar laptop. Selain itu, pergerakan kamera dengan jenis *track in* mendapat kesan lebih *dramatic* dengan tujuan untuk fokus dan observasi. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Ward (dalam Ward,2003. hlm.203), yaitu adanya sebuah pergerakan kamera merupakan suatu pengembangan dalam hal visual dengan tujuan untuk memberikan informasi dan juga nantinya akan bisa menciptakan dan membangun sebuah suasana atau mood sesuai yang diharapkan. Selain itu juga, pengaruh dari adanya pergerakan kamera yang dilakukan dari jenis *track in* ini akan membuat penonton dapat merasakan adanya titik dramatis tertentu atau mencapai rasa ketegangan dari hasil pergerakan *track in* tersebut (Ward,2003:214).

## 6. KESIMPULAN

Setelah melakukan pembedahan dari seluruh proses pembuatan karya film pendek ini, penulis akhirnya dapat menarik sebuah kesimpulan dari proses pembedahan tersebut. Perancangan visual storytelling dalam editing visual dapat membangun sebuah cerita menjadi dramatis. Visual storytelling itu sendiri terdiri dari konsep cerita, *type of shot*, *camera movement* dapat membuat suatu komposisi dalam film menjadi lebih menarik dan dapat membangun cerita

menjadi lebih dramatis sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat akhirnya tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Dalam proses *editing*, diperlukan kemampuan untuk dapat memilah dengan baik dengan memanfaatkan *greenscreen* yang sudah ditentukan sejak awal untuk diberikan *effect ultra key*. Penulis menyadari pentingnya adanya referensi yang cukup dan mampu mengembangkannya dari referensi tersebut sehingga dapat menyajikan konsep visual dalam film yang dapat menarik perhatian penonton. Penulis dan tim berhasil menjadi pemenang juara satu dalam *Video Challenge* HUT Alam Sutera Ke-27. Salah satu keterbatasan yang terjadi selama proses perancangan karya ini adalah waktu yang diberikan kepada penulis untuk dapat merancang konsep hingga sampai dengan pengumpulan karya *video challenge* ini sangatlah pendek. Namun selain itu, penulis tidak menemukan adanya hambatan lain yang dapat mengganggu dalam pembuatan karya ini.

