

5. KESIMPULAN

Animasi merupakan metode membuat gambar yang berurutan untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan, membuat film animasi harus melalui tahapan *storyboard* untuk mengarahkan jalan cerita dan bagaimana *shot* yang akan dibuat. Dalam perancangan *shot* ini, harus memperhatikan faktor yang dibutuhkan, seperti penelitian penulis lebih tertuju pada pembahasan emosi dengan merancang jenis *shot*, *angle* kamera, dan juga komposisi. Film yang dibuat merupakan film yang bernarasi, maka emosi sangat penting untuk merancang sebuah *shot* yang dapat membuat penonton memahami ceritanya sambil merasakan emosi yang dialami tokoh.

Penulis mempelajari banyak hal selama melakukan perancangan *shot* dan juga merangkai skripsi ini. Perancangan skripsi ini membuat penulis sadar bagaimana pentingnya merancang *shot* yang bagus dan memiliki arti pada *shot* tertentu. Setelah penulis membahas mengenai perancangan *shot* untuk menggambarkan emosi tokoh Olivia pada film *hybrid* “Better Tomorrow”, Kesimpulan yang penulis dapatkan adalah:

1. Pada saat ingin memperlihatkan perasaan sedih setelah terjadi sesuatu yang tragis (bukan sedih terharu/senang) dapat menggunakan *high angle* untuk membuat Tokoh terlihat lebih kecil, lemah. Menggunakan jenis *shot* sesuai kebutuhan, jika ingin memperlihatkan ekspresi, gunakan *Close up – medium close up*. Jika ingin memperlihatkan gerakan tubuh terhadap emosi, gunakan *medium long shot* atau *long shot*. Namun jika membutuhkan kedua ekspresi dan juga gerakan tubuh, *medium close up* sangat cocok untuk digunakan.
2. Penggunaan teori emosi yang penulis gunakan ada di hubungkan dengan permainan kamera. Mencari tahu peletakan kamera berdasarkan emosi tokoh yang ada pada adegan tertentu juga penting, disisi lain ada hubunganya dengan acuan atau referensi yang dapat membantu dalam perancangan. Oleh karena itu, teori dasar, teori kamera, dan pencarian acuan sangat bergantung satu sama lain dalam merancang sebuah *shot*.

3. Untuk memperlihatkan sebuah emosi yang ada pada tokoh, *shot* ini juga bisa berpengaruh dengan memberikan *close up shot* pada tokoh. Dengan itu, penonton dapat melihat raut wajah tokoh dan mengetahui apa emosi yang dirasakan tokoh pada saat itu.
4. Pembuatan storyboard yang baik dapat mempermudah pengerjaan pada saat membuat animasi, jalan cerita menjadi jelas dan tertata rapi.
5. Penggunaan komposisi kamera *rule of third* juga sangat penting untuk membuat *shot* yang rapi. Peletakan subjek jadi tertata. Karena *rule of third* adalah komposisi yang bisa mengambil fokus penonton.

Saran untuk mahasiswa yang akan membahas perancangan shot berhubungan dengan emosi, saran penulis adalah mencari tahu emosi apa yang dibahas dan mempelajari bagaimana emosi tersebut mengubah gestur tubuh manusia. Setelah sudah mengetahui dan mencari tahu, gunakan teori kamera yang ingin dibahas (contoh: emosi sedih dengan tipe *shot*, jenis *shot*, komposisi), sambil melihat acuan yang didapatkan. Gunakan acuan dengan teori kamera untuk membuat adegan emosi tersebut.

Coba untuk melakukan eksplorasi *shot*, buat beberapa sketsa berdasarkan teori kamera dan emosi untuk dipilih mana yang lebih cocok. Seperti adanya adegan antagonis yang sangat kuat. Sudut kamera mana yang lebih cocok? Tentunya menggunakan sudut bawah (*low angle*) agar antagonis terlihat besar dan kuat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA