



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa untuk merancang *shot* yang memvisualisasikan emosi putus asa pada animasi hybrid pendek Nendo's Story diperlukan teknik kamera yang tepat seperti penggunaan angle kamera, jarak subjek dengan kamera yang tepat, dan komposisi yang disertai lighting yang baik. Semua teknik tersebut sangat dibutuhkan dalam kedua *shot* animasi pendek Nendo's Story yang dikarenakan kedua *shot* tersebut merupakan salah satu awal dari *scene turning point* cerita. Teknik tersebut dapat dilihat dari bagaimana penulis menggambarkan *scene 5 shot 6* yang mengandalkan komposisi *rule of third* yang meningkatkan fokus ke subjek dan sekitar, penggunaan *high angle* untuk menggambarkan kelemahan tokoh Nendo dihadapan konsol baru, dan *medium shot* untuk memperlihatkan detail wajah tokoh Nendo ketika berhadapan dengan konsol baru.

Kedua *shot* yang dipilih penulis memiliki jenis emosi kesedihan yang sama namun memiliki fungsi yang berbeda dalam penyampaian pesan yang terkandung, seperti pada *scene 5 shot 6* memperlihatkan lemahnya tokoh Nendo dihadapan konsol baru yang lebih canggih dan *scene 5 shot 7* yang menekankan kembali emosi Nendo yang sudah kehilangan harapan setelah teringat kembali alasan dia berada di tong sampah saat ini. Kedua *shot* tersebut menggunakan teknik kamera tertentu untuk sepenuhnya menyampaikan poin penting yang ingin disampaikan penulis.

Dari penelitian ini, penulis berharap dapat berguna untuk membantu mahasiswa film ataupun animator yang merasa hasil karyanya kurang mampu untuk menyampaikan ceritanya dapat mengembangkan karyanya lebih lagi sehingga semua pesan dan ceritanya tersampaikan kepada penonton. Keterbatasannya dalam penelitian ini adalah kurangnya anggota untuk memperkaya ide dalam cerita pendek "Nendo's Story" sehingga penulis hanya mendapatkan 2 *shot* yang layak untuk dibahas.