



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.

Dari kedua *shot* terpilih pada *scene 10 shot 7* dan *10*, penulis merancang bagaimana penggunaan teknik pada perancangan *shot* dapat membantu untuk menyampaikan pesannya ke penonton. Tipe *shot* seperti *extreme long shot* dapat menunjukkan ketertarikan banyak orang pada pertunjukkan para tokoh utama. Kemudian *close up shot* dapat menunjukkan dengan jelas bagaimana ekspresi bahagia yang dirasakan oleh tokoh. Dari *shot* ini penonton dapat memahami bahwa pertunjukkan yang dilakukan oleh para tokoh utama mendapatkan respon yang positif dan berhasil mencapai tujuannya dengan memberikan penampilan yang baik di atas panggung.

5. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dari perancangan *shot*, dapat diketahui bahwa dalam perancangan sebuah *shot* diperlukan adanya berbagai penggunaan teknik di dalamnya. Apabila teknik yang digunakan tidak tepat maka akan berdampak pada kualitas *shot* serta pesan yang tidak tersampaikan kepada penonton. Proses perancangan *shot* pada penelitian ini melibatkan teknik penggunaan komposisi, jenis *shot*, *angle* hingga unsur *mise en scene* yang dipilih yaitu *lighting*.

Dari perancangan yang telah dilakukan pada *scene 4 shot 2* penggunaan komposisi seperti *look room* terbukti dapat membantu untuk mengarahkan mata penonton pada *shot* tersebut. *Camera pan* pada *scene 4 shot 3* berhasil mengarahkan mata penonton untuk melihat kondisi sekitar dari sudut pandang mata Bayu.

Pada *scene 4 shot 4*, penulis mendapatkan penggunaan jenis *shot*, *angle* dan *lighting* yang tepat. Penggunaan *medium close up* dan *horizontal camera angle* pada *shot* ini berhasil mencapai penyampaian pesan yang terfokus pada ekspresi wajah yang sedih dan aksi yang dilakukan tokoh Bayu. Penggunaan *hard light* dan *lowkey lighting* yang dibantu dengan efek *spotlight* berhasil untuk membantu pembangunan suasana sedih pada *shot* ini.

Perancangan *shot* pada *scene 10 shot 7* dan *10* menunjukkan bahwa penggunaan jenis *shot* yang dipilih dapat membantu untuk memperlihatkan suasana dan *mood* yang bahagia pada *shot* tersebut. Penggunaan *extreme long shot* pada *shot*

7 dapat membantu untuk memperlihatkan adanya keramaian dan kemeriahan di antara penonton. Kemeriahan ini menggambarkan bahwa para penonton tersebut senang dengan pertunjukkan yang telah dilakukan tokoh Bayu, Beni, dan Chyntia. Selain itu juga menunjukkan bahwa terdapat banyak orang yang tertarik untuk menonton pertunjukkan mereka. Pada *shot* 10 digunakan *close up shot* yang didapatkan telah mencapai tujuan penulis untuk memperlihatkan ekspresi bahagia yang terlihat dari setiap tokoh pada *shot* ini. Penggunaan *headroom* pada *shot* 10 ini juga membantu estetika *shot* pada *frame* ini sehingga dapat menunjukkan bagian yang ingin diperlihatkan tanpa terpotong oleh *frame*. Penggunaan *rule of thirds* membantu untuk memposisikan tokoh sehingga menjadi fokus utama pada *shot*.

Berdasarkan teknik-teknik yang diterapkan dari teori terpilih, dapat diketahui penyampaian suasana dan pesan yang ingin disampaikan pada *shot* ini telah tercapai sesuai dengan keinginan pembuat film. Penggunaan *medium close up* dan *medium shot* diketahui dapat membantu untuk menunjukkan ekspresi wajah tokoh secara jelas kepada penonton. Jenis *shot* ini sesuai apabila pembuat film ingin menunjukkan dengan jelas segala ekspresi wajah yang dibuat oleh tokoh. Kemudian *long shot* diketahui sesuai untuk menunjukkan suasana secara keseluruhan dan tidak hanya terfokus pada tokoh utama. Jenis *shot* ini sesuai untuk menunjukkan reaksi dan respon dari sekitar terhadap aksi yang sedang dilakukan oleh tokoh utama. *Hard light* dan *lowkey lighting* juga diketahui dapat menjadi unsur yang membantu penyampaian suasana sedih dan suram pada *shot* yang dirancang. Penulis menyimpulkan bahwa tidak hanya diperlukan pemahaman penggunaan secara teknis, tapi pembuat film juga perlu untuk memahami bagaimana penggunaan teknik ini dapat mempengaruhi setiap pesan dan kesan yang ingin disampaikan pada *shot* terkait.