



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

5. KESIMPULAN

Dalam perancangan shot pada animasi hybrid singkat Memory Isle dapat dilihat bahwa warna dan perancangan shot dapat menyampaikan suatu perasaan. Dimana tanpa jenis shot dan warna yang tepat perasaan tidak dapat disampaikan dengan benar. Lalu dengan teknik animasi hybrid dalam menggabungkan animasi 2d dengan *background* 3d yang dilapisi dengan *digital painting* menjadikan mood pada Memory Isle cukup menyampaikan perasaan sedih dan depresif. Morgan yang berjalan sendirian pada Memory Isle memperlihatkan bagaimana environment pada Memory Isle berpengaruh dengan memperlihatkan bangunan tua yang sudah tidak ditinggali dan terbengkalai. Selain itu penulis juga memberikan mood berdasarkan teori yang sudah di analisa dan berdasarkan referensi yang sudah dicari oleh penulis.

Pada shot yang sudah dirancang pada Memory Isle dapat memperlihatkan bagaimana audiens merasakan kesendirian Morgan pada pulau tempat dia tinggal. Penulis menggunakan teori shot berdasarkan hasil analisa teori dan pencarian referensi pada karya lain. Dan pada Memory Isle penulis menyampaikan bagaimana shot *medium close up* dan *close up* dapat menggambarkan emosi karakter. Lalu selain itu penulis juga memanfaatkan *wide shot* untuk memperlihatkan keadaan pada tempat Morgan tinggal sebelum dan sesudah semua teman-temannya meninggal.

Pada Memory Isle perasaan yang ingin disampaikan adalah perasaan sedih. Jika mood warna tidak disampaikan dengan benar maka perasaan sedih juga tidak dapat disampaikan kepada audiens. Penulis menggambarkan perasaan sedih pada Memory Isle dengan menyampaikan warna dan pencahayaan yang dramatis. Pada Memory Isle banyak shot yang memperlihatkan warna yang cenderung hangat. Namun setelah itu shot langsung berubah dan memperlihatkan warna gelap untuk dapat memperlihatkan kesendirian dan rasa depresi yang dirasakan oleh Morgan.

Lalu dengan menyatukan kedua konsep shot dan teori perasaan sedih penulis dapat menghasilkan karya yang menyampaikan tema *reminiscence*. Dengan memperlihatkan warna hangat dan memberikan gap setelahnya, penulis menyampaikan rasa sedih yang ingin dilihat oleh penonton. Lalu rancangan shot yang dikerjakan oleh penulis digunakan agar dapat mengarahkan mata audiens dalam menonton animasi ini.

Dengan demikian pada tulisan ini, diharapkan dapat memberikan dampak kepada penulis maupun mahasiswa lainnya dalam menciptakan shot untuk dapat menyampaikan perasaan sedih pada animasi maupun film.

