**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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB V

# PENUTUP

## 5.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses perancangan *shot* dalam video musik 'Mundur' sebagai translasi visual lagu, Penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Perancangan *shot* pertama-tama harus mempertimbangkan dengan baik konteks naratif adegan, sekaligus makna atau emosi yang hendak disampaikan sebagai esensi dari adegan yang terkait. Dengan ini, *shot* akan dapat memenuhi peran utama sebagai medium penyampaian cerita visual, yaitu dengan menyampaikan informasi-informasi yang dibutuhkan kepada penonton hanya dengan menyajikan susunan gambar ataupun bentukan visual lainnya yang dapat dilihat, tanpa membutuhkan bantuan dari maksud komunikasi verbal ataupun tulisan.
2. Dari segi teknis, perancangan *shot* juga harus mempertimbangkan aspek *staging*, di mana elemen-elemen yang relevan dalam sebuah *shot* harus dapat terlihat dengan jelas oleh penonton, untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman ataupun kelalaian dalam mengenali informasi visual yang seharusnya disampaikan oleh *shot* yang bersangkutan.
3. Memadukan kedua poin sebelumnya, aspek-aspek pemaknaan dan teknis dalam sebuah *shot* harus mampu berdiri saling mendukung satu dengan yang lainnya, sehingga esensi dari *shot* yang relevan dengan konteks naratif dapat didukung oleh *staging* yang baik, untuk menjamin tersampaikannya

informasi yang hendak disampaikan kepada penonton dengan jelas. Untuk memenuhi hal ini, komponen-komponen penyusunan *shot* harus dipertimbangkan dengan baik, misalkan dari segi jarak kamera, sudut kamera, dan sebagainya. Komponen-komponen ini dapat diasumsikan sebagai kumpulan alat yang dapat dipergunakan oleh pencipta dalam mengatur sebuah *shot*, dan satu perbedaan komponen sekalipun akan dapat mengubah makna yang disampaikan oleh *shot* yang bersangkutan, begitu pula dengan susunan *staging* yang sesuai untuk *shot* tersebut.

4. *Setting* atau *environment* tentunya juga harus diperhitungkan dalam merancang *shot*, mengingat perannya sebagai "panggung" bagi subjek atau objek yang akan tampil di dalam *shot*. Dari sini, *setting* juga berpengaruh kepada *staging* sebuah *shot*; meskipun konten adegan, atau emosi yang hendak disampaikan ada baiknya tetap berperan sebagai titik tumpu utama dari pendekatan perancangan *shot*, logis *setting* akan tetap memegang peranan penting dalam proses penyusunannya, karena rancangan *shot* tidak boleh berkontradiksi dengan *layout* dari *environment* yang seharusnya bersifat konkrit.

## 5.2. Saran

Penulis menyarankan untuk memperbanyak kajian studi pustaka ataupun referensi sebagai bagian dari persiapan perancangan *shot*. Hal ini menjadi penting, karena *shot* merupakan sebuah bahasa universal yang seharusnya dapat dimengerti oleh

penonton dari kalangan manapun yang memiliki pengalaman menyaksikan produk audiovisual, sehingga proses pengkajian sangat dibutuhkan sebagai upaya pembuktian dari makna atau efek yang dapat dihasilkan kepada penonton oleh jenis-jenis *shot* tertentu. Terkait dengan hal tersebut, perancang *shot* juga harus mampu untuk berpikir kritis, agar dapat menjadi lebih awas dengan berbagai konteks penerapan *shot* sebagai medium penyampaian cerita. Kesempatan untuk menerapkan aturan-aturan dasar dari *shot* yang telah telah diakui secara universal dalam konteks yang baru dan inovatif terbuka sangat lebar, terutama dalam proses eksplorasi perancangan *shot*, dan dibutuhkan cara berpikir yang kritis untuk mampu mengenali sekaligus memaksimalkan potensi tersebut.

Selain itu, perancangan *shot* dalam medium animasi dapat dikatakan bersifat lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan kamera fisik, mengingat semua aspek visual dalam medium animasi, mulai dari penempatan kamera, subjek dan objek, serta kemampuan menciptakan efek-efek visual berada sepenuhnya dalam tangan pencipta, dan tidak sepenuhnya bergantung kepada komponen perangkat keras, seperti jenis lensa yang berbeda, perangkat kamera beserta pengaturannya, dan sebagainya. Dari sini, fleksibilitas visual tersebut ada baiknya diterapkan tidak hanya terbatas kepada konten naratif atau *setting* yang fantastis, tetapi juga untuk mewujudkan perancangan *shot* yang lebih luwes, yang dapat dikatakan tidak berbatas dalam fungsinya untuk mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu.