



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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dalam membangun intensitas dramatis dalam sebuah film, seorang *storyboard artist* harus memahami dulu *script* cerita film dan mengetahui atmosfer yang ingin diciptakan dalam film tersebut. Intensitas dramatis dapat dibangun dengan berbagai cara, salah satunya dengan perancangan *shot*. Perancangan *shot* dalam film tentunya dipengaruhi oleh *shot angle* dan *camera movement*. Dalam hal ini, perancangan *shot* untuk film animasi pendek *Danadipa* berhubungan dengan terhadap psikologi manusia, terutama emosi.

Perancangan *shot* yang penulis tempuh dalam membangun intensitas dramatis dalam film animasi pendek *Danadipa* adalah penggunaan *shot angle* yang cenderung memvisualisasikan kepanikan, kecemasan dan ketakutan yaitu, *close-up* dan *ducth tilt*.

Hasil penelitian yang terdapat dalam penulisan ini menjadi landasan acuan penulis dalam melakukan eksplorasi *shot*. Hasil eksplorasi akan diaplikasikan pada *scene 8* dalam film animasi pendek *Danadipa*. Dasar dari visualisasi kepanikan, kecemasan dan ketakutan dalam film menjadi landasan penulis dalam membangun intensitas dramatis yang penulis ingin capai dalam *scene 8* film animasi pendek *Danadipa*.

Berdasarkan hal itu, dalam merancang *shot* dalam *scene* 8 penulis cenderung menggunakan *shot* yang *close-up* ataupun *extreme close-up* agar dapat memperlihatkan secara jelas ekspresi karakter.

5.2. Saran

Menjadi seorang *storyboard artist* harus mengerti beberapa hal, yaitu berpikir secara konseptual yang berarti mampu untuk mengerti sebuah cerita yang akan di rancang *shot*-nya dan juga memiliki konsep dalam membuat rancangan *shot*. Saat seorang *storyboard artist* dapat mengerti cerita dan memiliki pemikiran yang konseptual, maka hal selanjutnya adalah mengerti bagaimana membangun intensitas dramatis dalam sebuah film dan menentukan alur *mood* yang menuntun kepada adegan klimaks.

Pembentukan intensitas dramatis dalam film tidak dilakukan secara sembarang melainkan harus mengetahui tujuan dari *shot* tersebut, keadaan atau suasana apa yang ingin dimunculkan. Seperti yang dilakukan oleh penulis, dalam proyek ini ingin memunculkan kesan kepanikan, kecemasan dan ketakutan dengan cara membedah terlebih dahulu *script* cerita untuk mendapatkan *shotlist*. Dalam merancang sebuah *shotlist* harus terlebih dahulu mengetahui fungsi dan kegunaan dari jenis-jenis *shot* dan *camera movement*. Setelahnya barulah bisa membuat eksplorasi *shot* yang sesuai dengan atmosfer dalam cerita yang ingin di munculkan.

Seperti yang sudah dijelaskan dalam BAB II, dalam memvisualisasikan suasana seperti itu penggunaan *angle* yang sesuai merupakan *close-up* karena

cenderung memperlihatkan secara detail ekspresi dan emosi karakter kepada penonton dan juga penggunaan *dutch tilt* yang menunjang kesan dramatis dalam sebuah film.

