



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Untuk memperlihatkan dominasi seorang karakter dalam sebuah *shot*, terdapat banyak aspek yang harus diperhatikan, terutama mengenai komposisi yang diambil.

Dalam komposisi *frame*, setiap karakter bisa dimanipulasi keberadaannya, supaya dapat memperlihatkan kondisi-kondisi tertentu, walaupun bentuk karakter tersebut besar, atau tidak bergerak sekalipun.

Walaupun banyak teori-teori *shot* yang umum digunakan dalam meraih kesan tertentu, seperti penggunaan *low-angle* untuk memperlihatkan keadaan berkuasa, atau *high-angle* pada keadaan terpuruk, sebagai pengatur *shot*, kita harus lebih peka dengan adegan yang akan berlangsung di layar. Dalam film "ARDEN" ini, penulis banyak mengalami kesulitan seperti tidak cocoknya teori-teori tersebut pada adegan yang diambil, atau ketidakcocokan dengan suasana yang akan dibentuk.

Pemilihan *shot* yang diambil sebagai batasan masalah di dalam penelitian harus memiliki kesinambungan satu sama lain, sehingga *shot* yang dibahas memiliki pengaruh yang signifikan dalam keseluruhan film.

Setiap pengambilan shot memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, dan sebagai pengatur *shot* dalam sebuah film, kita harus peka dalam mengatur komposisinya agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat tertutupi.

5.2. Saran

Penulis menyarankan, dalam merancang sebuah *shot*, harus lebih banyak menonton film untuk mendapatkan studi referensi. Sehingga, kepekaan dalam komposisi melihat komposisi dalam sebuah shot dapat terlatih dengan baik.

Kemudian, membaca buku tentang *storyboard* dan *shot* juga sangat penting untuk dilakukan, karena, banyak sekali teori yang menurut penulis tidak dapat kita ketahui dengan hanya menonton film saja.

Eksplorasi dalam *shot* animasi seharusnya dibuat berulang kali sehingga memiliki pilihan yang cukup banyak dalam perancangannya. Karena pada dasarnya, film animasi adalah film yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi lebih, daripada banyak menekankan pada profile atau frontal shot saja.

Kemudian dalam mempelajari *shot* tentunya kita akan menemukan komposisi yang diatur oleh *rule of third*, namun, ada baiknya jika menggunakan *rule of third* sebagai landasan komposisi *shot*, juga mempertimbangkan golden ratio jika adegan yang dibuat sesuai. *Rule of third* juga tidak selamanya akan menjadi patokan utama dalam menyusun sebuah shot. Jika adegan yang diinginkan sedang menceritakan yang tidak baik, kita dapat menggunakan dutch angle yang dikombinasikan dengan komposisi yang imbalance, sehingga suasanya

yang dibentuk semakin terkesan berantakan, atau lain sebagainya yang bisa dikombinasikan dengan teori tertentu.

Dalam perancangan cerita animasi yang ingin dilakukan, penulis menyarankan agar perancangan cerita harus dibuat dengan sangat sederhana, yang kemudian dapat diatur lagi kompleksitasnya di dalam perancangan *storyboard*. Jika cerita yang dirancang pada awalnya sudah memiliki kompleksitas yang rumit, biasanya akan mempersulit proses *storyboard*nya.

Selain itu, metode perancangan harus terstruktur dengan jelas dan rapi, tidak boleh ada yang disampingkan atau didulukan, hal ini akan memudahkan *film-maker* dalam bekerja.

Terakhir, sebagai perancang *shot* film animasi, seharusnya kita dapat merancang dengan cakupan yang lebih luas, karena, mengatur kamera dalam *shot* animasi lebih mudah dibandingkan dengan mengatur kamera dalam sinematografi.

UMMN