

Penulis menggunakan *camera movement dolly in* untuk menciptakan perubahan *shot size* pada *shot 5* dan *6*. Pergerakan tersebut digunakan untuk memberi penekanan kepada momen, dan keseriusan Bayu ketika ia menonton iklan Sabtu Sulap Spektakuler. Seperti yang dikatakan oleh Brine (2020), bahwa pergerakan kamera mendekati subjek dapat memperkuat reaksi dari karakter. Selain itu, penulis juga mengacu kepada Kocka (2019) yang mengatakan bahwa *camera movement* ini bisa membangun kedekatan penonton dengan karakter dan membuat penonton fokus pada reaksi, emosi, dan perasaan dari karakter tersebut.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam karya tugas akhir ini, penulis menyimpulkan bahwa perancangan *shot* dapat menggambarkan karakterisasi ambisius. Penulis menemukan bahwa penggambaran karakterisasi dari karakter yang ambisius, dapat dicapai dengan penggunaan *shot size close up* dan *medium close up*, *camera height eye level*, *low angle*, dan *high angle* dan juga *camera movement handheld* dan *dolly in*. Hal tersebut dapat terlihat ketika penulis menganalisis perancangan *shot* pada *act 1*, terutama *scene 1 shot 2, 8, 9* dan *scene 2, shot 5* dan *6*.

Perancangan *shot* pada *act 1* ini sangat signifikan dan penting karena *act 1* merupakan pertama kali penonton dikenalkan dengan karakter Bayu, maka karakterisasinya perlu digambarkan dengan baik agar penonton dapat memahami karakter Bayu di kedepannya.

Meskipun perancangan *shot* dalam penelitian ini bisa menggambarkan karakterisasi, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Seperti, penelitian ini hanya berfokus kepada perancangan *shot* saja. Dalam penelitian selanjutnya, penulis berharap perancangan *shot* dapat dieksplorasi lebih luas lagi oleh sutradara. Seperti menggabungkan perancangan *shot* dengan teori *editing* untuk memastikan

bahwa semua *shot* yang dirancang dapat berfungsi dengan baik ketika digabungkan di meja *editing*.

Terlepas dari keterbatasan tersebut, penulis berharap penelitian ini bisa berguna untuk menjadi referensi bagi para sutradara yang ingin merancang *shot* dalam sebuah film agar dapat merancang *shot* yang memiliki motivasi. Karena bagaimanapun juga, sebuah *shot* adalah kunci untuk memvisualisasikan apa yang tertulis dalam naskah oleh sebab itu perlu dirancang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Barsukova, O. V. (2015). Bad ambition. *Journal of Process Management and New Technologies*, 3(4), 8-11.
- Brine, K. G. (2020). *The Art of Cinematic Storytelling: A Visual Guide to planning shots, cuts, and Transitions*. Oxford University Press.
- Bowen, C. J. (2018). *Grammar of the shot: Christopher J. Bowen*. Routledge.
- Katz, S. D. (2016). *Film Directing: Shot by Shot - 25th Anniversary Edition*.
- Kocka, L. (2019). *Directing the Narrative and Shot Design: The art and Craft of Directing*. Vernon Press
- Lestari, N. P. D. A. (2023). *A Study on the Characterization of the Main Characters in "Luca" Movie*.
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). *Directing: Film Techniques and aesthetics* (6th ed.).
- Ratih, N. W. N., Buadiarsa, M., & Rajeg, G. P. W. (2022). Characterization of the characters in the Pursuit of Happyness movie. *Udayana Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(1)
- Syauqie, M., & Heriyati, N. (2022). Analisis Karakter Jack dalam Film Wonder (2017). *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 31-36
- Yager, K., & Kay, J. (2023). Ambition and its Psychopathologies. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 211(4), 257-265