

Penggunaan teori *shot close up* oleh Bowen (2018) yang memberi fokus utama dan memperlihatkan jelas ekspresi Toshi yang *overwhelmed* selagi ia dikelilingi oleh stroberi yang memenuhi *frame*.



Gambar 4.8 Penggunaan *close up* pada *storyboard scene 4 shot 10* (Dokumentasi pribadi)

5. KESIMPULAN

Storyboard merupakan proses yang penting di dalam perancangan pembuatan sebuah animasi, dengan melakukan tahap *storyboard* dapat dirancanganya *shot* yang dapat membuat jalan cerita film semakin menarik. Selain merancang untuk bagian animasi *storyboard* dapat menentukan *framing*, *timing*, untuk penggunaan *montage* di sebuah film.

Penulis mempelajari banyak hal dalam melakukan proses perancangan *sequence shot montage* dan juga merangkai skripsi ini. perancangan ini membuat penulis belajar bagaimana merancang *shot* yang dapat menggambarkan kesan atau emosi tertentu, dan bagaimana perancangan *sequence montage* dapat mempengaruhi persepsi audiens terhadap konteks suatu *scene*. kesimpulan yang penulis dapatkan dari karya yang dihasilkan dan penulisan skripsi ini adalah:

1. *Storyboard* merupakan proses penting dalam perancangan *shot* film animasi, disini penulis belajar pada proses pembuatan *storyboard* dapat bereksperimen dan eksplorasi berbagai tipe *shot*, *angle*, maupun komposisi kamera, sampai menemukan hasil yang cocok untuk *scene* dalam sebuah film, selain itu *storyboard* akan berpengaruh terhadap proses pascaproduksi yang akan menentukan hal - hal seperti *timing*, *framing*, dan *editing*. Dalam tahap pembuatan *storyboard* penulis dapat membuat *planning* untuk *scene* dalam

animasi yang cocok untuk mengimplementasikan *kuleshov effect* seperti *scene 3 ballroom*, dan *scene* mana yang cocok untuk dijadikan *montage* seperti *scene 4* dimana Toshi terlihat ada di posisi yang tetap sementara background yang berubah - ubah. penulis melakukan sketsa kasar dengan pertama *thumbnailing* di kertas dan kemudian dipindahkan menjadi digital. setelah penulis mendapat kesan *thumbnail* yang dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, penulis merapikan *thumbnail* tersebut menjadi *storyboard* dan dijadikan *animatic* dan dipoles lagi menjadi animasi akhir ini.

2. Penggunaan tipe shot *close up* dan *medium close up* sangat cocok untuk memperlihatkan ekspresi subjek pada *shot*, sementara jika dibutuhkan sebuah subjek atau objek terlihat besar, kuat, superior dapat menggunakan *low angle shot*. Penulis mengimplementasikan penggunaan *shot close up* dan *low angle* di *scene 3* dimana yang menjadi pusat utama *scene* tersebut adalah emosi subjek orang di *frame* dan objek kue stroberi.
3. Penggunaan *kuleshov effect* dan *montage* dapat memberikan subteks atau membantu interpretasi suatu *scene* kepada audiens, montase juga dapat digunakan untuk menghasilkan visual yang menarik melalui penggabungan *sequence shot*. pada *scene 4* penulis menggunakan montase karakter utama toshi dengan background lokasi berbeda - beda dan repetitif, penggabungan posisi Toshi yang tetap dengan *background* yang berubah ubah dan semakin tertimbun oleh stroberi yang muncul seiring perubahan montase seakan memberikan subteks, bahwa Toshi yang berdiam tetap mengabaikan emosinya dengan melakukan kegiatan repetitif malah memperburuk keadaan sampai ia tenggelam karena emosinya yang menumpuk.
4. Penggunaan objek dalam film bisa berperan sebagai fungsi simbolisme, membantu menerjemahkan makna yang dimaksudkan dalam sebuah film. salah satu objek yang penulis gunakan di film ini adalah kue stroberi yang ada di *scene 3*, fungsi kue stroberi ini dapat berperan menjadi fungsi simbolisme yaitu sebagai representasi keadaan emosi dan mental dari karakter utama.