5. KESIMPULAN

Heart of Gear merupakan film animasi pendek yang bercerita mengenai seorang anak manusia yang tumbuh dibesarkan oleh sebuah Robot Medis dalam dunia pasca perang. Penulis dan tim mendapatkan ide untuk membuat animasi ini setelah melihat betapa banyaknya perkembangan teknologi pada masa sekarang ini di abad ke-21.

Konsep utama yang digunakan dalam proses perancangan *shot* untuk animasi *Heart of Gear* adalah penggunaan *camera shot*, *camera movement*, *staging camera angle* dan relasi interpersonal yang tepat untuk menentukan penggunaannya pada tiap adegan. Seperti pada adegan yang menggambarkan kehangatan dan kedekatan antara tokoh Ily dan M3DI, penggunaan *shot* yang dipilih banyak menggunakan *close up* dan *medium* serta *normal camera angle* dimana keduanya terlihat dalam satu *frame* yang sama serta tidak ada pergerakan kamera atau pergerakan kamera *pan* dan *tilt* yang stabil. Pemilihan *shot sizes* ini dilakukan untuk memperlihatkan kedekatan antara kedua tokoh utama. Sementara itu pada adegan pertengkaran antara tokoh Ily dan M3DI, penggunaan *shot* yang dipilih banyak menggunakan *long medium* dan *full body* dengan *top* dan *low camera angle* dimana kedua tokoh digambarkan dalam *shot* yang berbeda serta pergerakan kamera yang *shaky*. Pemilihan *shot sizes* ini bertujuan untuk menunjukkan perasaan tokoh Ily yang tidak nyaman dan ketidak-percayaannya pada M3DI. Penulis menerapkan teori milik Jimmy & Aditya (2021) yang menuliskan bahwa kamera yang berada di posisi tetap dan bergerak dengan stabil dapat memberikan rasa ketenangan, sedangkan pengambilan gambar yang bergoyang dapat membuat penonton tidak nyaman dan tidak tenang.

Dengan pemilihan *shot sizes* dan penggunaan *camera movement* yang tepat untuk memvisualisasikan relasi antar tokoh pada suatu adegan, penonton dapat lebih memahami relasi antar kedua tokoh dalam animasi pendek *Heart of Gear*.