

5. KESIMPULAN

End of Kleshas merupakan sebuah film pendek berformat *hybrid animation* dengan genre *adventure, action, romance, fiction, drama*. Ide cerita ini berfokus pada perjalanan emosional dan perjuangan seorang pemuda untuk menyelamatkan orang tercintanya walaupun nyawanya menjadi taruhan. Pada penciptaan karya ini, penggunaan *camera view* yaitu *camera angle* dapat berpengaruh dalam menjelaskan perubahan konsep superioritas dan inferioritas yang dialami tokoh utama pada animasi pendek *End of Kleshas*. *Frontal angle shot, low angle shot, dan high angle shot* menjadi pilihan penulis dalam merancang adegan Yuan Yi yang sedang berusaha dan berjuang untuk menyelamatkan istrinya yang sudah mati. Teori tersebut juga digabungkan dengan teori *camera shot* seperti *close up, extreme close up, medium shot dan full shot* yang bertujuan untuk membantu memperjelas penggunaan *shot* dalam setiap adegan.

Penggunaan *camera angle* yang ada dapat memperkuat kesan dramatis dan inferioritas dari tokoh. Seperti halnya pada *frontal angle shot* difokuskan pada objek dan ekspresi yang ingin ditunjukkan pada suatu adegan. Lalu penggunaan *low angle shot* untuk memberikan kesan bahwa objek atau tokoh pada adegan tersebut memiliki kuasa atau kendali atas dirinya dan lingkungan disekitarnya.

Kemudian *high angle shot* dapat memberi kesan tidak berdaya pada tokoh, sehingga terciptanya konsep inferioritas. Serta diperkuat dengan teori *close up shot* yang dapat memberi kesan berkuasa, dan teori *full shot* yang dapat memberi kesan lemah. Selain teori utama penggunaan teori pendukung seperti teori *storyboard*, dan teori mengenai konsep superioritas & inferioritas dapat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penggunaan teori *storyboard* dapat membantu proses produksi dalam menciptakan *shot design* yang diinginkan oleh *storyboard* artist.

Lalu penggunaan konsep superioritas dan inferioritas dapat menjadi pendukung teori *camera angle* khususnya pada bagian *low angle shot* dan *high angle shot*. Sehingga semua faktor ini bertujuan untuk memvisualisasikan penerapan *camera view* kedalam konsep superioritas dan inferioritas yang dialami tokoh utama pada pembuatan animasi *End of Kleshas* khususnya pada bagian *scene*

8 *shot* 1-4. Dengan terciptanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahamanyang baru mengenai konsep superioritas dan inferioritas pada *camera view* melalui *camera angle*, serta dibantu dengan jenis *camera shot* yang digunakan. Mungkin dilain kesempatan konsep superioritas dan inferioritas dapat diperdalam lagi dengan menggunakan teknik pengambilan gambar lainnya.

