

5. KESIMPULAN

Storyboard merupakan tahap penting dalam proses pembuatan animasi karena merupakan tahap pertama dalam memvisualisasikan sebuah cerita dari narasi *script*. Perancangan *scene* adalah tugas utama seorang *storyboard artist*. Dalam perancangan sebuah *scene*, ada beberapa elemen yang harus diperhatikan, yaitu, komposisi, *character layout*, dan *shot design*. Elemen tersebut dibutuhkan dalam proses perancangan adegan seperti untuk mengutarakan emosi dan suasana. Penggunaan elemen-elemen tersebut dapat membantu dalam memperjelaskan informasi di dalam sebuah *scene*. Oleh karena itu, *storyboard artist* mempunyai peran penting dalam *pipeline* animasi karena dapat memengaruhi pengertian penonton dalam menanggapi sebuah *scene*.

Penulisan ini mempunyai tujuan untuk merancang adegan untuk menggambarkan keresahan pada tokoh utama Airin dalam film animasi *Lament* dengan menggunakan *shot design* sebagai teori utama pembahasan serta penjelasan psikologis keresahan dalam suatu individu sebagai teori pendukung. *Lament* merupakan film animasi pendek yang bercerita mengenai seorang istri yang sedang mencoba untuk melanjutkan kehidupannya setelah kematian suaminya. Untuk mengaplikasikan teori *shot design* dan pengertian keresahan secara psikologis, terhadap perancangan *scene* 31 dan *scene* 44, dimana tokoh Airin sedang merasakan keresahan ketika ia selesai berhalusinasi mengenai suaminya yang mati.

Penggambaran *scene* 31 dan *scene* 44 di dalam *Lament* dimana tokoh Airin sedang merasakan keresahan setelah ia selesai berhalusinasi mengenai suaminya yang mati. Perasaan keresahan tersebut diperoleh dengan memvisualisasikan keresahan dengan menggunakan teori *shot design* dan penjelasan psikologis keresahan. Pada *scene* 31, kamera melakukan *dolly in* sebagai *camera movement*, *camera angle* berupa *eye level* dan *camera shot* berupa *medium size*. Ukuran *foreground* mengecil dan *background* membesar. *Scene* 44 juga menggunakan *vertigo shot*, *camera angle* berupa *eye level* dan *camera shot* berupa *medium size*.

Keterbatasan di dalam penelitian ini adalah untuk eksplorasi *shot design* dalam menghasilkan vertigo shot di dalam medium *2D animation*. Di dalam medium tersebut, untuk menghasilkan distorsi yang tidak natural maka pada background dan subjek harus dimanipulasi dalam ukuran dan jarak. Topik pembahasan yang dapat dibahas adalah penggunaan *camera movement* dinamis pada animasi 2D. Penelitian ini berharap bahwa topik diskusi mengenai *shot design* dan menggunakan berbagai referensi untuk mencapai perancangan scene yang sesuai sebagai medium komunikasi dari *filmmaker* ke para penonton.

