

## 5. SIMPULAN

Perancangan *shot* merupakan salah satu tahap yang krusial dalam proses pembuatan animasi karena tahap tersebut merupakan tahap awal bagaimana cerita dari *script* bisa terealisasi dalam bentuk visual. Tugas utama seorang *storyboard artist* adalah membuat perancangan *shot* dengan matang agar maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dapat tercapai kepada penonton.

Penelitian ini menghasilkan sebuah karya perancangan *shot* pada *storyboard* untuk animasi Petualangan Mencari Jembatan Dunia dengan fokus utama untuk menampilkan kontras perbedaan waktu antara masa kini dan masa lampau, melalui representasi kakak beradik yang masuk kedalam dunia buku sejarah Bahasa Inggris. Pada *scene 2 shot 1* dan *scene 2 shot 5*, terdapat penggunaan *long shot*, *extreme long shot* dan komposisi *flat space* serta *aspect ratio* untuk memperlihatkan perbedaan waktu yang signifikan, sedangkan *scene 1 shot 6* digunakan sebagai pembanding bagaimana *type of shot*, komposisi, dan *aspect ratio* sangat berpengaruh dalam menggambarkan perbedaan dunia masa kini dan dunia buku sejarah.

Proses perancangan *shot* memberikan pemahaman baru terhadap penulis bahwa setiap *shot* dalam film membutuhkan perencanaan visual yang matang dan mendetail untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan pembuat film kepada penonton. Penerapan komposisi dan *type of shot* sangat berpengaruh dalam memperkuat makna dan mengoptimalkan penyampaian pesan secara visual, baik dengan adanya dukungan dialog dan musik ataupun tidak. Penggunaan unsur-unsur visual yang beragam tentu akan berpengaruh dalam perancangan sebuah *shot* karena bisa menghasilkan interpretasi yang berbeda-beda di akhirnya.