

Kakak, mencoba untuk fokus dengan dirinya sendiri dan penonton hanya fokus dengan tokoh Si Kakak.

Referensi dari *Digimon* (gambar 3.8) menjadi acuan utama dalam perancangan komposisi adegan tersebut. Di mana seperti bagaimana penonton hanya berfokus pada tokoh Si Kakak, referensi juga ingin penonton fokus pada tokoh Taichi dan Agumon, di mana pada momen tersebut penonton hanya ingin difokuskan pada tokoh.

5. KESIMPULAN

Pada dasarnya sebuah film baik animasi maupun *live-action* dapat menceritakan sebuah kisah dengan atau tanpa sebuah dialog. Dalam konteks penelitian ini, sebuah animasi dapat memvisualkan emosi pada tokoh hanya melalui perancangan *shot* dalam film. Shot yang dirancang meliputi perancangan jenis shot atau di mana kamera diletakan untuk menangkap frame, angle kamera untuk bagaimana ingin diposisikan dan akhirnya perancangan komposisi pada kamera tersebut.

Penulis mengutamakan penggunaan jenis *shot* dan *angle* pada bagian *Storyboard* setelah mendalami penelitian terdahulu mengenai topik perancangan *shots*, untuk menggunakan penyusunan terbaik dalam memvisualkan emosi tokoh, seperti *extreme long shot*, *high angle* dan *low angle*. Pengaturan terhadap komposisi juga menjadi faktor utama dalam perancangan *shot*, penulis menggunakan komposisi seperti *leading lines* dan *center framing* sebagai panduan dan arahan untuk mata penonton. Semua elemen-elemen yang digunakan penulis dalam merancang *shot* menjadi alat utama dalam memvisualkan tahapan emosi tokoh Si Kakak dan ingin penonton untuk juga merasakan apa yang dirasa pada tokoh di adegan tersebut.

Perancangan tersebut tidak dapat tercapai tanpa melakukan observasi referensi dari animasi dan film yang telah diproduksi sebelumnya sebagai acuan untuk bagaimana sebuah *shot* dapat digunakan untuk memvisualkan emosi tokoh. Proses penelitian dan eksekusi penggunaan teori pada karya animasi pendek tersebut

memberi penulis banyak wawasan mengenai apa yang membuat sebuah shot begitu menarik dan berdampak.

