



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam penelitian ini, tahap awal untuk menentukan *Shot* yang dipakai adalah mencari referensi untuk *Shot*. Pada tahap ini, penulis mendapatkan referensi *Shot* masuk dan keluar dunia fantasi secara terpisah, karena belum ada referensi film animasi yang dapat menunjukkan masuk dan keluar dari dunia fantasi serta memiliki kesamaan jalan cerita atau emosi yang dirasakan oleh karakter terdapat pada satu film. Pada penelitian ini, penulis belum menemukan teori yang langsung merujuk kepada perpindahan *Shot* untuk film genre fantasi, sehingga penulis membuat sebuah indikator berdasarkan teori, yang berisi daftar dari *Shot* mana saja yang dapat di pakai untuk menunjukkan ekspresi dan *environment* dari sebuah film. Indikator tersebut berguna untuk memilih referensi mana yang paling sesuai dengan kebutuhan untuk menunjukkan perpindahan dunia yang ekspresi dan *environment*nya terlihat. Dari situ, penulis mendapatkan hasil yang akhirnya diaplikasikan ke film “I Scream”

#### **5.2 Saran**

Penulis menyarankan agar dalam merancang *Shot* harus mengetahui teori *Shot* dan teori dari *storyboard*, atau banyak membaca buku tentang *Shot* serta pembahasannya. Peneliti selanjutnya, disarankan untuk melihat video pembahasan yang dilakukan oleh sutradara profesional tentang film animasi. Hal

tersebut dirasa dapat mendukung dalam proses penelitian, agar dapat lebih mengerti lebih dalam lagi dalam memilih *Shot* yang akan dipakai. Penulis juga menyarankan peneliti selanjutnya untuk mencari teori tentang *Shot* yang biasa dipakai pada film bergenre fantasi. Jadi memiliki acuan jelas dalam membuat film bergenre fantasi. Fantasi adalah sebuah genre yang bisa mengeksplorasi lebih, karena tidak terpaku dengan kenyataan atau logika, sehingga mungkin saja *Shot* yang dipakai tidak monoton yang ada pada referensi yang penulis temukan. Selain itu, menonton film dan mencari referensi juga sangat dibutuhkan, sehingga bisa mempunyai pengalaman dan pengetahuan tentang *Shot* yang biasa dipakai dalam genre-genre tertentu.

UMMN