



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

Perancangan *shot* dalam film animasi “Paper” untuk memperkuat *visual storytelling* merupakan proses yang untuk menyampaikan cerita dengan baik kepada penonton. Pada pembuatan *shot* dalam film animasi “Paper”, berbagai aspek dalam *shot* seperti komposisi, gestur, peletakan objek, dan sudut kamera dirancang agar dapat membuat jenis visual yang diinginkan. Seperti pada penempatan karakter pada *scene 5 shot 1*, dengan meletakkan karakter di tengah untuk menunjukkan visual yang diinginkan serta penempatan benda-benda di sekitar yang porak poranda sangat berpengaruh dalam keberhasilan *shot* pada film ini, dikarenakan *environment* dalam *shot* ini adalah rumah yang terbakar, dengan mengatur penempatan benda di sekitarnya dapat mendukung *visual storytelling* dalam film animasi “Paper”.

Pemilihan *shot* pun dilakukan dengan memikirkan ekspresi dari karakter utama untuk menunjukkan emosi tertentu, seperti sedih dan kehilangan, dengan menggunakan *over the shoulder shot*, dan juga memikirkan apa gestur yang akan dilakukan karakter. Sudut kamera juga diatur berdasarkan penempatan benda dan peletakan karakter agar kesinambungan visual tetap terjaga pada ruangan yang berantakan dalam film animasi “Paper”. Dengan menerapkan teori *shot* dan komposisi di atas, penulis mendapatkan *visual storytelling* yang sesuai bagi film animasi “Paper”.

Penulis memilih *long shot* dan *over the shoulder shot* karena dirasa mampu mendukung untuk menunjukkan unsur visual, cerita, dan komposisi pada film animasi “Paper”. Dengan ini penulis membuat sebuah komposisi *shot* yang dapat menunjukkan *visual storytelling*, sehingga selain visual, penonton juga dapat merasakan pengalaman dari karakter utama dalam film animasi “Paper”.

5.2. **Saran**

Dalam merancang sebuah *shot* dibutuhkan berbagai aspek untuk menentukan keberhasilan sebuah rancangan *shot*. Dengan melakukan penelitian secara seksama mulai dari proses pembuatan naskah, pengumpulan referensi, serta proses eksplorasi sangatlah penting untuk diperhatikan agar supaya dapat menghasilkan suatu rancangan *shot* yang maksimal. Dalam perancangan *shot* ini pun sangat banyak topik yang dapat diangkat seperti perancangan komposisi, gestur tubuh, ataupun perancangan *shot* yang menunjukkan suatu hal yang spesifik seperti emosi, ataupun yang lain sebagainya. Diharapkan dalam proses perancangan sebuah *shot*, semua aspek yang berpengaruh diperhatikan secara seksama.

Kepada mahasiswa yang akan membahas topik perancangan *shot*, diharapkan mampu menguasai topik bahasan karena *shot* sendiri memiliki banyak aspek yang harus dipikirkan secara matang dan teliti selama proses pembuatannya. Diharapkan para mahasiswa mampu merancang sebuah *shot* sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari penulisnya.

Penulis juga belajar untuk dapat merancang sebuah *shot* yang baik, agar supaya sebuah cerita dalam film yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik, yaitu dengan memperhatikan semua aspek penting dalam pembuatan *shot*, teori yang digunakan, serta teknik yang harus dipelajari selama proses pembuatan sebuah *shot*.

Universitas Multimedia Nusantara diharapkan dapat memperbanyak pelajaran dan pembahasan mengenai proses pembuatan *shot* secara lebih detail, serta menambah waktu praktek pembuatan *shot*, agar para mahasiswa dapat lebih sering mencari tau *shot* apa yang baik dan dapat digunakan dalam sebuah film.

UMMN