



### **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

Berdasarkan dari hasil analisis mengenai perancangan *shot* komedi pada film animasi 2D berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”, penulis menyimpulkan bahwa setiap *shot* memiliki tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan cerita kepada penonton. Selain hal tersebut, berikut ini merupakan beberapa hasil kesimpulan penulis:

1. Untuk merancang *shot* komedi, pembuat film perlu mengetahui terlebih dahulu mengenai tujuannya, apa yang ingin dibuat, cerita seperti apa yang ingin dibuat dan bagaimana menceritakannya, dimana dan bagaimana cerita itu akan ditampilkan dan dilihat, karena dengan memahami apa hasil akhirnya akan turut membantu menginformasikan dimana dan bagaimana kita dapat memulainya.
2. Dalam melakukan perancangan *shot* komedi, pembuat film juga perlu memperhatikan dan mengetahui jenis *angle* yang akan digunakan karena posisi kamera dan pandangan subjek dengan posisi yang ditunjukkan kepada penonton akan mempengaruhi seberapa banyak informasi visual yang disampaikan sehingga memungkinkan *audience* untuk menangkap beberapa makna dari *shot* yang ditunjukkan.
3. Penggunaan *very long shot* pada suatu adegan dapat berfungsi untuk menunjukkan kepada penonton mengenai latar tempat dan waktu kejadian,

hal ini agar penonton dapat mengetahui kapan dan dimana peristiwa dalam adegan tersebut terjadi. Penggunaan *very long shot* juga berfungsi sebagai *establishing shot* untuk menghubungkan suatu kejadian yang akan ditunjukkan pada *shot* berikutnya.

4. Penggunaan *wide shot* pada suatu adegan komedi dapat berfungsi untuk menunjukkan gerak tubuh karakter secara utuh atau *full body*. Hal ini berguna untuk memperlihatkan lebih jelas gerakan karakter kepada penonton, serta menunjukkan *environment* yang digunakan atau ditunjukkan dalam suatu adegan.
5. *Medium shot* menjadikan gerakan karakter sebagai pusat perhatian, khususnya gerakan tubuh bagian atas. Penggunaan *medium shot* pada suatu adegan komedi dapat berfungsi untuk mempertegas gerakan serta wajah karakter. Hal ini berguna agar ekspresi unik atau lucu yang ditampilkan oleh karakter dapat terlihat jelas agar memperkuat suasana komedi sehingga dapat menghibur penonton yang menyaksikannya.

## 5.2. Saran

Bagi para pembaca khususnya teman-teman civitas akademik Universitas Multimedia Nusantara yang akan melakukan penelitian mengenai perancangan *shot* dan menggunakan laporan tugas akhir ini sebagai referensi, harap pelajari lebih mendalam karena penulis merasa materi dalam laporan ini masih memiliki kekurangan. Saran dari penulis kepada pembaca yakni agar pembaca lebih banyak lagi mencari dan menekuni teori dari buku-buku yang bersangkutan dengan pembahasan. Hal ini akan sangat berguna untuk pembaca agar dapat lebih

memahami teori mengenai perancangan *shot* sehingga memudahkan pembaca dalam menguasai pembahasan. Selain itu, eksplorasi mengenai perancangan *shot* juga perlu lebih banyak dilakukan agar pembaca dapat memilih *shot* yang tepat untuk kemudian diterapkan dalam film yang dikerjakan.

Selain mempelajari teori mengenai *shot*, penulis menyarankan agar pembaca juga mempelajari lebih banyak lagi tentang pemahaman mengenai *angle* dalam sinematografi karena menurut Bowen & Thompson (*Grammar of the Shot*, 2013) bahwa posisi kamera dan pandangan subjek dengan posisi yang ditunjukkan kepada penonton akan mempengaruhi seberapa banyak informasi visual yang disampaikan sehingga memungkinkan *audience* untuk menangkap beberapa makna dari *shot* yang ditunjukkan.

