



### **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

Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan melalui proses perancangan *shot* video musik ‘Thank You’ untuk mevisualisasikan lirik lagu ‘Thank You’, yaitu :

1. Dalam perancangan *shot* pertama – tama menentukan genre musik dan jenis video musik yang akan ditampilkan menyesuaikan dengan konteks lagu yang akan digunakan sebagai video musik. Hal tersebut menentukan komponen penyusun visual dalam sebuah *shot* yang digunakan sebagai media penyampaian cerita pada video musik.
2. Pada pembagian adegan – adegan yang menyusun sebuah cerita yang akan disampaikan dalam video musik, memaksimalkan penggunaan fitur yang umum digunakan dalam video musik untuk memvisualisasikan lirik kedalam bentuk visual yaitu sebuah *shot*.
3. Menentukan *setting* atau *environment* yang digunakan sebagai salah satu komponen utama pendukung jalannya sebuah cerita. Penentuan *setting* akan mempengaruhi komponen visual yang akan digunakan sebagai objek penyusun *shot*.
4. Dari segi penyampaian cerita, penentuan adegan dalam sebuah *shot* seperti pergerakan karakter, ekspresi, dan gerakan lainnya akan mempengaruhi pesan yang akan disampaikan. Hal tersebut dimaksimalkan dengan menggunakan

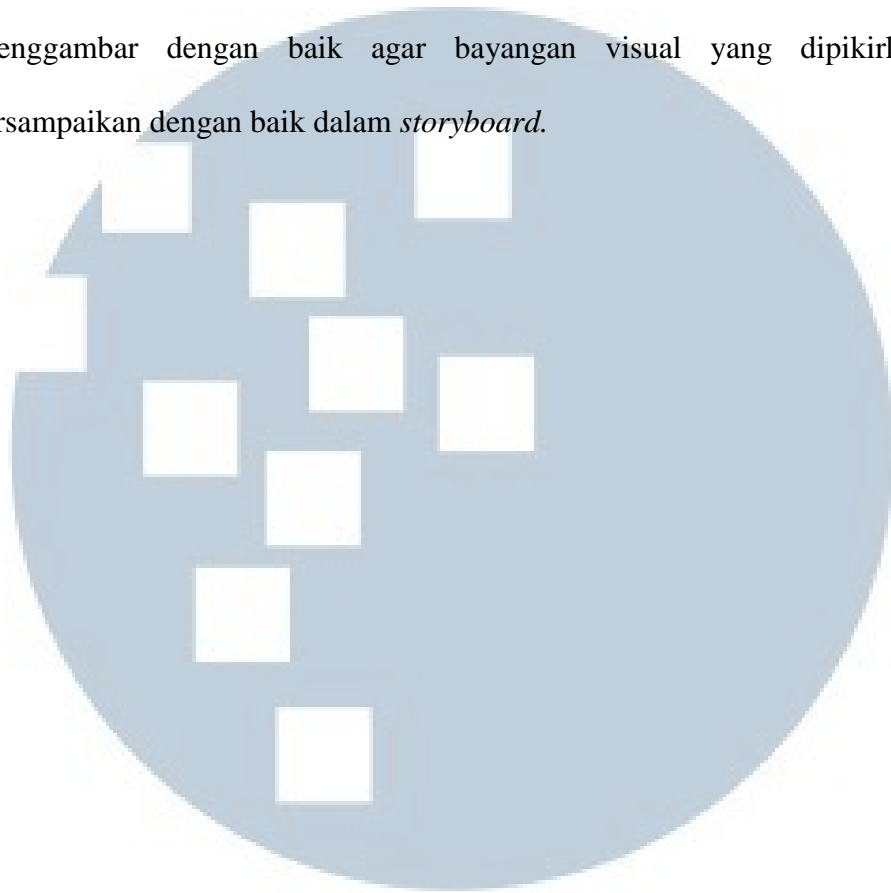
komponen – komponen penyusun *shot* seperti sudut kamera, jarak kamera, pergerakan kamera dan komposisi pada *storyboard*.

5. Dalam penggunaan komponen – komponen penyusun *shot*, setiap adegan menggunakan berbagai variasi tertentu agar tercipta pergerakan *shot* yang dinamis dengan *shot* lainnya. Seperti dalam merancang adegan sedih menuju menegangkan, komponen – komponen *shot* yang digunakan harus disesuaikan adegan yang terjadi pada *shot* tersebut, ketika dalam *shot* yang sedih komponen *shot* yang digunakan akan lebih statis dengan menggunakan sudut kamera *profile*, jarak kamera *close up* dan pergerakan kamera yang diam, dan ketika adegan sudah semakin tegang sudut kamera akan berganti ke *low angle*, jarak kamera menjadi *long shot* dan pergerakan kamera akan semakin banyak.

## 5.2. Saran

Penulis menyarankan untuk memperbanyak referensi dan studi pustaka mengenai teori apa saja yang diperlukan untuk proses perancangan *shot* atau *storyboard*. Selain itu pengetahuan tentang musik harus lebih dalam agar pemahaman mengenai konteks lagu dan pesan yang disampaikan dalam sebuah lagu lebih dalam. Karena pemahaman mengenai arti dari sebuah lagu sangat mempengaruhi visual yang akan digunakan dalam rancangan sebuah *shot*. Dalam perancangan *shot*, perancang harus dapat mengimajinasikan bentuk visual, adegan apa saja dan segala komponen *shot* yang digunakan untuk mendukung adegan tersebut dari sebuah *script* dan menggambarkannya dalam bentuk *storyboard*. Oleh karena itu selain perancang dituntut untuk berfikir kritis, perancang juga dituntut untuk dapat

menggambar dengan baik agar bayangan visual yang dipikirkan dapat tersampaikan dengan baik dalam *storyboard*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA