



### **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

Penulis menemukan bahwa aspek-aspek dalam *shot* sangat penting untuk dipertimbangkan dalam pembuatan sebuah film, khususnya animasi. Aspek-aspek ini mencakup pengambilan *shot*, *angle* dan komposisi yang diatur. Sehingga, pengaturan dalam *shot* membutuhkan eksplorasi mendalam, sampai memiliki *trial and error* yang cukup untuk mengetahui apakah pesan dari film tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Untuk memvisualisasikan rasa tidak dhiraukan, dibutuhkan *extreme long shot* untuk memvisualisasikan kerenggangan dan *close up* untuk menampilkan ekspresi kesedihan akibat tidak dhiraukan. Sementara, *angle* kamera yang *frontal* diperlukan untuk memperlihatkan ekspresi tokoh secara langsung agar menguatkan pesan yang ingin disampaikan meskipun *shot* yang dihasilkan dari *angle* ini terlihat datar atau biasa saja. Komposisi dalam tiap *shot* membantu peletakan tokoh dalam *frame*, baik itu untuk *shot* dari jarak jauh maupun dekat.

Dalam perancangan *shot* yang memvisualisasikan ekspresi kekecewaan, diperlukan *medium close up* dan *medium long shot* untuk memperlihatkan ekspresi dan bahasa tubuh dari tokoh untuk menyampaikan kesan kekecewaan tersebut. Penggunaan *full frontal* memudahkan penonton untuk melihat langsung ekspresi kekecewaan yang dihasilkan oleh tokoh, sementara *low angle* dapat memberikan kesan lemah dan tak berdaya dari sudut pandang tokoh. Penerapan

komposisi *rule of third* dapat membantu menentukan dimana *point of interest* dalam *shot* tersebut.

## 5.2. Saran

Dari pengerjaan film animasi dokumenter ini, penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin membuat animasi dokumenter dan ingin membahas perancangan *shot*, penting untuk perbanyak studi baik itu studi literatur maupun studi referensi yang berkaitan dengan perancangan *shot*.

Eksplorasi *shot* dibutuhkan untuk memperkaya penggunaan *shot*, *angle* maupun komposisi sehingga tidak terpaku dengan salah satu jenis aspek dari *shot* tersebut. Untuk menambah alternatif *shot*, eksplorasi *shot* dapat menambah kepekaan dalam merancang *shot* serta pesan yang ingin disampaikan melalui *shot* dapat tercapai.

Selain itu, penting untuk mempelajari teori dasar dan bentuk film dokumenter untuk menentukan dokumenter seperti apa yang ingin dibuat, sehingga pembuatan film animasi dokumenter masih sesuai dengan bentuk yang ada.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA