



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

Shot merupakan bagian penting di dalam sebuah film, karena melalui *shot* cerita dalam film dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini tentu saja harus didukung oleh situasi dan kondisi keadaan dalam adegan yang akan dipilih. Dalam beberapa kasus khususnya untuk ekspresi cemas (*scene 7 shot 29 - 30*), membangun ekspresi tersebut dapat menggunakan komposisi *unbalanced* yang memberikan dampak tidak nyaman, juga dapat dibantu dengan *screen direction* yang dimana pergerakan tokoh atau objek dapat mempengaruhi asumsi penonton pada film animasi, seperti pada *scene 7 shot 30*.

Selain komposisi dan *screen direction*, kita juga dapat menggunakan *angle* kamera, seperti *high angle* untuk menunjukkan betapa tidak berdayanya tokoh terhadap keadaan sekitarnya atau *low angle* yang didukung dengan *shot close-up*, hal ini berguna untuk memperlihatkan ekspresi tokoh dengan jelas. Selain cara-cara di atas, dapat menggunakan teknik *framing* seperti pada *scene 7 shot 29*, dimana teknik *framing* dapat memberikan kesan terjebak dan tertekan.

Namun harus diakui *shot* tidak dapat berdiri sendiri untuk membangun ekspresi tokoh, hal ini harus didukung dengan adanya musik, pencahayaan, dan juga dari pergerakan tokoh itu sendiri.

5.2. Saran

Penggunaan komposisi dalam pembahasan mengenai *shot* terutama yang berhubungan dengan ekspresi atau emosi, sangatlah menolong penulis menemukan *shot* yang tepat. Walaupun bahasan utama penulis merupakan *shot* namun penulis menyadari sepenuhnya *shot* tidak dapat dipisahkan dengan komposisi di dalam *frame*. Selain itu penggunaan *angle* sangat disarankan, seperti *high angle* untuk menunjukkan ketidak berdayaan tokoh. Hal ini dapat menjadi langkah awal untuk menentukan *angle* seperti apa yang diperlukan untuk merancang *shot* yang sesuai dengan emosi dan ekspresi yang ingin dibangun.

