

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan eksplorasi yang telah dilakukan dalam proses perancangan *shot* untuk memvisualisasikan emosi, penulis menyimpulkan beberapa hal yang perlu dilakukan dalam merancang *shot*:

1. Dalam memvisualisasikan emosi pada sebuah *shot*, perlu adanya penggunaan teknik kamera agar dapat memvisualisasikan emosi yang diinginkan. Memvisualisasikan emosi dalam *shot* dapat dilihat dari ekspresi maupun gestur tubuh. Jika kita ingin memperlihatkan emosi melalui ekspresi wajah, tentu sebaiknya untuk menggunakan *shot* dari jarak yang dekat seperti *medium shot* hingga *close up* dan apabila emosi yang ingin dicapai dilihat melalui gestur, dapat menggunakan *shot* yang cukup jauh seperti *medium long shot* ataupun *long shot* dimana masih dapat melihat detail seluruh tubuh karakter.
2. Perbedaan emosi yang ingin di tampilkan akan memengaruhi desain *shot*. Emosi *anger* yang penulis bahas masing-masing memiliki perbedaan karakteristik emosi. Untuk memvisualisasikan emosi *anger- envy*, penulis ingin memfokuskan kepada ekspresi karakter haridewa dan juga suatu hal yang memicu emosi tersebut timbul. Maka penulis menggunakan *medium shot* sehingga dapat memfokuskan apa yang ingin diperlihatkan dalam *shot* tersebut.

3. Emosi *anger* selanjutnya yaitu *irritated* memiliki sedikit perbedaan meskipun sama-sama ingin menunjukkan ekspresi muka seperti *shot envy* sebelumnya. Untuk *irritated*, lebih menggunakan *medium close up* agar emosi yang ingin difokuskan dapat tervisualkan dengan baik lalu ditambah dengan adanya *unbalance composition* untuk membantu mempertegas kekuatan emosi yang ingin dicapai.
4. Visualisasi emosi *shot anger* untuk *rage* akan ditunjukkan melalui gestur tubuh. Maka digunakan *medium long shot* untuk memperlihatkan detail emosi dengan gestur tubuh. Lalu *angle shot* juga memiliki peranan penting disini dimana digunakan *down shot* karena karakter lebih lemah daripada topeng yang merupakan sumber kekuatan.
5. Dalam memvisualisasikan emosi *sad*, penulis ingin menampilkan tidak hanya ekspresi wajah tetapi juga gestur dan juga keadaan sekitarnya maka penggunaan *long shot*, *bird horizon view* ditujukan untuk memperlihatkan ekspresi wajah karakter pada awalnya lalu perlahan kamera menjauh dan memperlihatkan gestur karakter dan juga keadaan lingkungan di sekitarnya. Penggunaan *Rule of Third* untuk membantu komposisi *shot*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 5.2. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian dan eksplorasi *shot* untuk memvisualkan emosi ini, terdapat saran yang dapat penulis berikan dalam proses merancang *shot*:

1. Sebelum merancang *shot*, tentu perlu memb~~reakdown~~ *script* cerita terlebih dahulu menjadi *shot list* yang akan dirubah menjadi *storyboard* dimana dapat menentukan *shot* yang ingin dibahas. Dalam memastikan *shot* yang akan dirancang, perlu adanya berbagai pembahasan, seperti menggunakan teknik kamera apa saja? kenapa *shot* ini penting?
2. Setelah memastikan *shot* yang ingin dirancang dan dibahas, mulailah memperbanyak referensi baik literatur maupun observasi dari berbagai film yang melibatkan visualisasi emosi untuk memudahkan penggambaran *shot* nantinya serta mempelajari lebih dalam masing-masing fungsi dari *shot* tersebut.
3. Memperbanyak konsultasi kepada dosen untuk merancang *shot* untuk mendapatkan revisi yang dibutuhkan dan juga saling komunikasi antar anggota sekelompok agar tidak terjadi kesalahan yang menghambat progress pembuatan animasi.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A