



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

Dalam proses perancangan *shot* animasi dari sudut pandang orang pertama, perlu diketahui bahwa secara teknik, kamera 3D berfungsi sebagai perwakilan mata dari tokoh yang dijadikan aset animasi. Tahap dasar dari penentuan konsep awal dari setiap *shot* adalah pembuatan *script breakdown* dan relasinya terhadap aksi dan tindakan dari tokoh animasi. Setelah mengetahui peran-peran tokoh animasi melalui *script breakdown*, informasi mengenai detail pergerakan kamera, angle, timing serta keterangan lainnya melalui pembuatan *storyboard*. Tahap selanjutnya adalah melakukan riset pada referensi-referensi film yang menggunakan sudut pandang orang pertama, khususnya animasi 3D. Dari riset, informasi dari segi visual, pergerakan kamera beserta detail aset animasi lainnya perlu diperhatikan. Informasi mengenai detail pergerakan kamera dapat ditelusuri lebih dalam melalui eksperimen dengan menggunakan kamera *action* selaku mata manusia. Berdasarkan informasi yang didapat, proses perancangannya dapat menyesuaikan antara pengaturan secara teknik di *software* 3D dengan teori literatur dan informasi dari eksperimen.

Penulis juga membahas perancangan *shot* animasi yang mengandung kesan horor. Tujuan dari perancangan *shot* untuk film animasi horor adalah menerapkan intensitas horor secara teknis agar menghasilkan komposisi *shot* yang dapat membangkitkan rasa takut *audience*. Hasil perancangan ini dapat tercapai

dengan mengetahui teori-teori tentang tahap-tahap intensitas film horor dan teknik film horor yang melibatkan tokoh dan *environment*. Pembangunan kesan horor melalui shot tidak hanya terbatas pada penggunaan teknik film saja, namun juga dapat dipengaruhi dari susunan *staging* dan komposisi yang bermakna untuk mencapai satu tujuan pengaplikasian horornya. Semua teknik tersebut akan ditampilkan melalui pengaturan kamera 3D yang tepat, *rig design* yang mendukung pergerakan kamera serta proses animasi kamera yang detail dan natural.

Satu bagian perancangan yang perlu diperhatikan pula adalah perancangan dari *rig design* serta pengaturan kamera 3D sebagai aset animasi. Dari beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis, perancangan kamera perlu memerhatikan kondisi dimensi fisiologi dari tokoh yang hendak dipasangi kamera 3D. Untuk perancangan *rig design* membutuhkan analisa lebih lanjut terhadap *shot-shot* yang akan digunakan pada saat menetapkan *storyboard*, sehingga dari yang telah dialami penulis agar tidak mengambil konsep rancangan yang hanya secukupnya.

5.2. Saran

Saran dari penulis adalah untuk memperdalam teknik pembuatan film horor beserta dengan tahap-tahap intensitasnya pada proses pembuatan animasi, sehingga dari pemahaman yang baik diharapkan dapat membuat perancangan *shot* yang lebih baik. Untuk perancangan kamera 3D, pengaturan lensa, *field of view* dan posisi kamera sebaiknya dilakukan penelitian komparabilitas terhadap tokoh yang hendak dipasangi kamera 3D. Dalam pembuatan karya bergenre horor,

kelogisan cerita perlu diperhatikan agar tidak ada kejanggalan pada alur dan resolusi pada film animasi. Mengacu pada waktu pengerjaan proyek kelompok untuk membuat *schedule* yang disusun rapi dan dipatuhi dengan tanggung jawab masing-masing agar pekerjaan tidak tercecer dan mengurangi waktu pengerjaan anggota lainnya.

