

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penulis merangkum beberapa kesimpulan yang didapatkan setelah melakukan penelitian dan perancangan, sebagai berikut:

1. Untuk memvisualkan penglihatan halusinasi seseorang diperlukan pengaplikasian *mise-en-scène* menggunakan sebuah media yang dapat dijadikan simbol 'ketidaknyataan'. Lensa kamera juga sering digunakan sebagai petunjuk yang dengan jelas memberi tahu bahwa *shot* merupakan suatu halusinasi. Jenis lensa yang biasa digunakan dalam untuk menunjukkan visual halusinasi ialah lensa *wide*. Ini dikarenakan lensa *wide* menghasilkan salah satu ciri halusinasi, yakni distorsi. Pemakaian teknik sinematografi berupa pergerakan dan POV kamera juga dapat dijadikan sebagai pendukung petunjuk utama. Kedua teknik ini mendukung dalam mengkondisikan suatu visual hanya terjadi pada diri seorang tokoh saja.
2. Kondisi seseorang saat mengalami halusinasi dapat divisualkan dengan pengaplikasian teknik sinematografi lensa kamera. Ketika seseorang sedang mengalami halusinasi, digunakan lensa *telephoto* untuk menghasilkan efek *blur* di sekitar karakter dalam *frame*. *Blur* ini dipakai sebagai simbolik dari ketidakstabilan kondisi seseorang ketika mengalami halusinasi.
3. Sudut pandang seorang anak kecil pada suatu *shot* dapat ditunjukkan dengan pengaplikasian teknik sinematografi berupa *angle* kamera. *Angle* kamera

yang digunakan untuk mewakili figur seorang anak adalah *low angle*. *Low angle* yang tampak dalam *frame* disebabkan karena kamera berada pada posisi sejajar dengan *eye level* anak. Jika tinggi anak jauh lebih rendah daripada objek, maka kamera akan mendongak dan menghasilkan *low angle* dalam *frame*.

## 5.2. Saran

Setelah penulis selesai melakukan berbagai studi, observasi, dan eksplorasi dalam melakukan perancangan *shot* yang dapat memvisualkan halusinasi anak-anak ini, penulis memiliki beberapa saran terhadap perancangan dengan topik sejenis. Bagi pembaca yang akan melakukan perancangan *shot* dengan pendekatan yang sama, maka berikut penulis sarankan beberapa hal:

1. Sebaiknya menentukan dari awal dengan jelas ingin membuat *shot* yang memberikan kesan seperti apa kepada penonton, selain itu juga membuat *action plan*/penjelasan *layout shot* yang sesuai, sehingga lebih baik dalam melakukan pemilihan dalam perancangan *shot*
2. Ketika menggunakan aspek teknik sinematografi yang biasa diatur pada kamera *live action*, maka sebaiknya diperhitungkan pengaplikasiannya menggunakan kamera dalam aplikasi 3D sehingga hasil akhir tetap sesuai dengan yang ingin dicapai
3. Sebaiknya menggunakan lebih banyak angka dalam mengukur *angle* dan perhitungan lensa kamera, supaya hasil yang didapatkan lebih presisi dan pembuktian kecocokan dengan konsep bisa lebih terpercaya