



### **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**

Dari penelitian yang dilakukan penulis, penulis menemukan dalam membangun kesan horor, adegan yang dapat mengejutkan penonton adalah adegan dimana suatu kejutan “*jump scare*” biasa muncul dari tempat yang tidak terduga yang didukung dengan *building tension* yang semakin lama meningkat dan *visual shock* yang mengejutkan.

Penulis menemukan untuk menyampaikan sebuah pesan seperti karakter yang terpojok dapat menggunakan *dolly shot* dengan *push-in*. Cara ini juga dapat digunakan untuk memperjelas detail, mengidentifikasi objek yang penting dan memperkuat emosi.

Penulis juga menemukan POV pada karakter Robbie memungkinkan penonton untuk berpartisipasi dalam persepsi karakter Robbie dan merasakan apa yang dirasakan oleh Robbie. POV juga mendukung “*jump scare*” dalam memberikan kejutan yang maksimal.

Pemilihan karakter protagonis merupakan hal penting agar suasana horor yang penonton rasakan lebih menegangkan. Hal ini dibuat agar penonton dapat merasakan keterkaitan antara apa yang dilakukan karakter dengan aktifitas sehari-hari yang mungkin masyarakat umum juga alami. Dengan adanya keterkaitan tersebut, penonton diharapkan dapat berempati dan merasakan hal yang juga dirasakan oleh karakter protagonis. Hal ini juga berlaku pada pemilihan karakter

antagonis atau karakter yang menyeramkan. Untuk memberikan rasa takut pada penonton, penulis menggunakan pengalaman dan sosialkultural penonton tentang karakter yang menyeramkan. Penulis berharap dengan membawa keyakinan lokal setempat dapat memberikan kesan menakutkan bagi penonton.

## 5.2. Saran

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan cerita dan *script* khususnya penelitian tentang penerapan kesan horor dalam sebuah *script*. Penulis juga berharap topik ini dapat dikembangkan lebih luas dan lebih dalam lagi dengan mencari berbagai sumber-sumber literatur tentang bagaimana membangun kesan horor dalam *script* sebagai pembanding dan sumber pustaka.

Penulis menyarankan seorang *scriptwriter* harus dapat menjalin komunikasi yang baik dengan *storyboard artist* agar hasil yang *scriptwriter* inginkan dapat terwujud dalam bentuk gambar dan tidak jauh berbeda seperti yang dibayangkan oleh sang *scriptwriter*.

Penulis ingin agar animasi 2D di Indonesia lebih berkembang dan dapat bersaing dengan industri dunia. Penulis juga menyarankan agar animasi 2D bertemakan horor dalam negeri dapat dikembangkan lebih luas lagi.