



### **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

Sebuah film terdiri dari berbagai karakter didalamnya.. Karakter-karakter dalam film digambarkan berbeda-beda. Karena itu dibutuhkan konsep yang matang, khususnya dalam *set* dan properti untuk mendukung karakter dalam film, serta membedakan karakter yang satu dengan yang lainnya.

Setelah melalui beberapa tahap, mulai dari penentuan ide dan film yang dipilih, pemilihan karakter yang akan dibahas, menonton film, hingga menganalisa *set* dan properti yang membangun karakter utama, Sherina, penulis dapat menyimpulkan bahwa seorang *production designer* harus benar-benar teliti dalam mendesain sebuah film. Karena untuk membangun serta mengembangkan karakter perlu didukung oleh *set* dan properti. Kesimpulan yang didapat oleh penulis dalam menganalisa *set* dan properti agar dapat mendukung karakter utama dalam film *Petualangan Sherina* adalah:

1. Pada *scene* pembukaan, karakter Sherina ditampilkan sebagai karakter yang periang. Hal ini divisualisasikan melalui *set background* berupa coretan *pilox* berwarna kuning berbentuk bunga matahari yang melambangkan kebahagiaan. Selain periang, ia juga digambarkan sebagai anak perempuan yang berperilaku seperti anak laki-laki atau *tomboy*. Karakter tersebut melekat pada Sherina dan

ditampilkan dengan penggunaan *personal prop* berupa jam tangan besar bergaya maskulin, yang kebanyakan digunakan oleh anak laki-laki.

2. Pada *scene* halaman sekolah karakter Sherina mulai berkembang. *Scene* ini menceritakan bagaimana keberanian Sherina muncul untuk melawan Sadam. Sherina yang sebelumnya ditampilkan sebagai anak yang ceria, kini juga menampilkan sosoknya yang pemberani. Hal ini ditandai melalui penempatan Sherina di barisan paling depan, memakai sepatu berwarna merah. Selain itu Sherina ditampilkan sebagai jagoan, divisualisasikan dengan banyaknya penggunaan plester antiseptik pada tubuh Sherina.
3. *Scene* persiapan menuju peneropongan bintang Boscha, menceritakan persiapan yang dilakukan Sherina untuk menang adu lari dengan Sadam. Pada *scene* ini, kekekesalan Sherina akibat perbuatan-perbuatan jahil Sadam pun memuncak. Hal tersebut divisualisasikan melalui mimik wajah kesal Sherina dan didukung melalui kostum Sherina berupa *polo shirt* merah terang.
4. Penempatan *product placement* yang baik berupa plester antiseptik, permen coklat aneka warna, dan jam tangan bergaya maskulin dapat mendukung karakter utama, Sherina.

## 5.2 Saran

Karena minimnya sumber literatur pada penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, disarankan para pembaca memperbanyak wawasan dengan membaca buku atau sumber-sumber lain,

khususnya yang berkaitan dengan *set* dan properti untuk membangun karakter. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar hasil analisa lebih detail dan bermakna.

Untuk analisa film anak, sebaiknya juga mencari informasi terlebih dahulu bagaimana sisi psikologis anak. Informasi dapat dilakukan dengan wawancara langsung dengan psikolog anak atau konselor anak di sekolah. Dengan mencari informasi-informasi yang berkaitan, proses analisa akan jauh lebih muda karena sudah mengetahui bagaimana perilaku anak pada umumnya.

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. It consists of a circular emblem with a stylized face and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.