



### **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

Pada laporan ini rumusan masalahnya adalah bagaimana analisis visualisasi untuk film “Antara Aku, Bapak, dan Papa”? Secara keseluruhan yang penulis analisis yang dibatasi pada *scene 3* dan *9* adalah dalam menata cahaya penulis banyak melakukan kesalahan. Kemudian pada *scene 3* penulis melakukan kesalahan dengan tidak memperhatikan garis imajiner.

Penulis tidak memperhatikan logika cahaya pada *scene 3* dan *9*. Hal tersebut memberi kesan visual yang penulis dapatkan tidak memiliki atap karena penempatan lampu yang salah. Penulis juga tidak menghitung cahaya yang jatuh dengan menggunakan *light meter* sehingga penulis tidak dapat memperhitungkan kontras rasio.

Pada *shot 9* seharusnya penulis mengikuti rancangan *storyboard* yang telah dibuat. Selain mengikuti rancangan *storyboard*, penulis seharusnya memperhitungkan pergerakan aktor sehingga tidak keluar dari *frame*. Kemudian pada *shot 10*, penulis harus memperhatikan arah datang cahaya pada malam hari.

Terkadang perencanaan pada saat pra-produksi tidak selalu sama saat produksi. Penulis menambahkan kepala Ibu Lela untuk memberikan informasi lebih. Sehingga kesalahan garis imajiner dilakukan penulis pada *shot 10* dan *11*. Penulis tidak sadar pada saat pengambilan gambar.

Pada *shot 39* dan *42*, penulis melakukan kesalahan pada penempatan lampu. Hal ini disebabkan karena penulis tidak teliti dalam menganalisis logika cahaya dan tidak menggunakan *light meter* sehingga cahaya yang jatuh ke obyek tidak terukur. Pada *shot 42*, penulis sedikit kurang tepat dalam menerapkan komposisi.

Sehingga penulis menyimpulkan bahwa dalam membuat film, garis imajiner harus dipahami. Selain memahami garis imajiner, *director of photography* harus memahami komposisi, peletakan lampu, dan mengukur cahaya yang jatuh pada obyek. Dengan memahami hal tersebut, maka *director of photography* mampu menghasilkan gambar sesuai dengan sutradara inginkan.

## 5.2. Saran

Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, penulis sebagai *director of photography (DP)* harus merencanakan seluruh kegiatan pengambilan gambar pada saat proses pra-produksi. Akan lebih baik jika waktu melakukan *recce* dan *rehearsal* lebih banyak dan dimanfaatkan sebaik mungkin. Selain itu, untuk pengambilan gambar sebaiknya dibutuhkan referensi gambar sebagai acuan.

Selain membuat *storyboard* dan *floorplan*, *director of photography* sebaiknya teliti dalam melihat garis imajiner dan memperhatikan logika cahaya. Sehingga jika melanggar aturan tersebut diharapkan penulis memiliki alasan yang baik. Oleh karena itu, *recce* sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan yang terjadi. Pemahaman mengenai komposisi *rule of third* dan garis imajiner seharusnya sudah menjadi kewajiban bagi *director of photography*.

Penulis berharap laporan ini dapat berguna untuk pembaca dan tidak mengulangi kesalahan yang penulis lakukan. Pembaca diharapkan melakukan penelitian mendalam untuk meletakkan kamera maupun lampu pada pembuatan film. Selain itu, pembaca diharapkan lebih cermat dalam menerapkan komposisi dan mendesain pencahayaan di dalam film.

