



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengumpulan data dan analisis yang penulis lakukan, penulis mengambil kesimpulan bahwa untuk dapat merancang *shot* yang baik perlu memperhatikan beberapa elemen dari perancangan *shot* seperti jarak kamera, *angle* kamera, *camera movement*, dan komposisi. Elemen-elemen dalam sebuah perancangan *shot* dapat dieksplorasi berdasarkan dengan genre film untuk dapat menyampaikan informasi yang terdapat pada *shot* tersebut. Perancangan *shot* dalam film horor biasanya dibuat untuk dapat menunjukkan suasana menyeramkan dan mengagetkan.

Dalam merancang *shot* untuk membangun rasa takut dalam film dibutuhkan pemahaman mengenai film horor dan jenis *shot* yang digunakan pada film horor tersebut. Cara yang dapat dilakukan dengan mencari data dan referensi sebagai acuan dalam merancang *shot* yang akan dibuat. Penggunaan jenis *shot* pada film horor berdasarkan teori *stages of fear* terbagi menjadi lima kategori (*terror*, *horror*, *replulsion*, *recovery*, dan *background*) sesuai dengan emosi yang dirasakan penonton. Setiap tahap memiliki penggunaan jenis *shot* yang berbeda-beda. Pembagian tersebut berfungsi untuk membedakan jenis *shot* seperti apa yang seringkali digunakan pada setiap tahapannya. Hal tersebut dapat membantu dalam perancangan sebuah *shot* untuk membangun rasa takut.

Perancangan *shot* yang baik juga dapat didukung dengan pemahaman mengenai komposisi *shot*. Pengaturan komposisi dalam *frame* dapat mempengaruhi informasi maupun emosi yang ingin disampaikan melalui *shot*. Pemilihan jarak kamera, *angle* kamera, *camera movement* dan komposisi yang sesuai dalam perancangan sebuah *shot* dapat memperbesar atau memperkecil kemungkinan untuk tersampainya informasi dan emosi dalam film. Hasil data dan referensi yang diperoleh dapat dijadikan rujukan yang membantu dalam perancangan *shot* yang akan dibuat.

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis berikan dari skripsi ini mengenai perancangan *shot* adalah dalam merancang sebuah *shot* tidak dapat hanya mengandalkan pendapat sendiri atau sekedar ingatan. Menyempatkan waktu untuk mencari data dan memperbanyak referensi pendukung. Pemahaman mengenai literatur dapat digunakan sebagai landasan dalam perancangan *shot*, juga referensi gambar dan film sebagai contoh dibutuhkan untuk dapat merancang *shot* yang baik. Sebelum melakukan perancangan *shot* perlu diperhatikan bahwa cerita yang dibuat tidak mengalami perubahan yang dapat mengubah inti cerita.

Saran lainnya adalah menetapkan batasan atau dasar perancangan *shot* yang akan dibuat. Batasan yang penulis gunakan untuk perancangan *shot* dalam skripsi berupa jarak kamera, *angle* kamera, *camera movement* berdasarkan teori *stages of fear* dan komposisi *shot*. Pembatasan ini bertujuan agar mempermudah dalam merancang *shot* yang akan dibuat untuk dapat membangun rasa takut dalam film, sehingga dapat diperoleh hasil perancangan *shot* yang baik.