



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis pun mendapatkan beberapa teori untuk merepresentasikan atau menggambarkan emosi tokoh ke dalam *environment*. Teori yang didapatkan penulis yaitu simbolisme, semiotika, *mood symbol*, *layout*, *environment design*, dan psikoanalisis.

Untuk menentukan *environment* apa saja yang akan digunakan oleh penulis untuk menunjukkan emosi tokoh, penulis menggunakan teori simbolisme, semiotika, serta psikoanalisis. Teori simbolisme dan semiotika digunakan oleh penulis sebagai penerjemah arti dari simbol di dalam *environment* film. Hal ini pun yang menjelaskan mengapa emosi tersebut dapat dihasilkan oleh tokoh.

Dengan adanya teori tersebut maka *environment* yang ada pun dapat menunjukkan emosi dari karakter. Penulis pun menggunakan teori psikoanalisis sebagai bukti halusinasi. Teori ini yang membuktikan bahwa *unconscious* dari tokoh dapat dibawa atau dikeluarkan ke dalam area sadar atau *conscious* dari tokoh.

Penulis pun menggunakan teori *Environment design* sebagai teori dasar pembuatan *environment*. Teori ini menunjukkan dasar dari pembuatan *environment*. Untuk menunjukkan emosi dari karakter di dalam *environment* penulis menggunakan teori *mood symbol*. Dengan teori ini emosi dari tokoh pun dapat diperlihatkan melalui *environment*.

Dengan *environment* yang sudah ditentukan dengan teori simbolisme dan semiotika tersebut, *environment* tersebut pun dibuat dan ditata dengan teori *mood symbol*. Penataan *environment* pun didukung dengan teori *layout*. Teori ini membantu penulis untuk membuat penataan props dan *setting* yang benar.

Penulis pun mencari acuan sebagai referensi dari adegan yang akan dibuat. Acuan yang terpilih oleh penulis tersebut menunjukkan halusinasi seperti pada film dari penulis. Film-film tersebut pun menunjukkan simbolisme serta dapat membuktikan teori yang dipakai oleh penulis sebagai dasar dari film "Hilang".

Dengan adanya teori dan acuan tersebut penulis pun membuat adegan yang menunjukkan emosi dari karakter. Penulis membuat adegan tersebut sesuai dengan teori Stanchfield yaitu *mood symbol*. *Mood symbol* tersebut pun telah terbukti oleh referensi acuan yang penulis pilih. Dengan adanya teori tersebut penataan dan pembuatan dari *environment* pun dapat memperlihatkan emosi dari karakter sesuai dengan props dan *setting* yang sudah ditentukan oleh simbolisme.

5.2. Saran

Dalam penulisan laporan ini penulis pun ingin berbagi beberapa saran bagi para pembaca. Untuk pembuatan *environment* dibutuhkan beberapa hal yang penting. Salah satunya merupakan riset. Lakukanlah riset terlebih dahulu sebelum membuat *environment*. Baik berupa film, foto, concept art, dan lain-lain. Dengan adanya referensi tersebut maka *environment* yang dibuat pun akan sesuai dengan cerita dari film dan cerita pun dapat tersampaikan dengan baik kepada audience.