



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

Dalam perancangan *shot* ini untuk membangun ketegangan dari *jump scare*, bertujuan untuk mengetahui bagian dari film yang memiliki suasana tegang terutama adegan *jump scare*. Dalam pembuatan perancangan ini disimpulkan tidak ada rumus *fix* dari *shot jump scare*, hanya ada cara membangun ketegangan untuk mencapai adegan *jump scare*. Penulis mengetahui *shot* 16-21 pada *scene* 3 dalam film “petak umpet hantu” memuat bentuk ketegangan dalam bentuk *visual danger* berupa keadaan Budi merasa dalam bahaya saat sudah merasakan tanda-tanda kehadiran boneka.

Setelah itu penulis menyimpulkan bahwa perancangan *shot* sangatlah bermanfaat untuk memvisualisasikan ide yang dikembangkan dalam animasi. Dalam pemilihan *shot* juga harus dipikirkan dari pembuatan referensi *shot*, *storyboard*, beserta teori-teori yang digunakan dalam animasi *jump scare* untuk menimbulkan ketegangan bagi penonton dan penggunaan jarak kamera, pergerakan kamera, dan *angle* untuk mendukung untuk menciptakan suasana tegang dari *tension of surprise* kepada penonton.

Dalam *scene* 3 penulis lebih membangun suasana adegan *jump scare* dengan ketegangan *visual danger* dari *tension of surprise* yang meliputi *camera movement* yang menciptakan suasana semakin tegang dan memperlihatkan kejadian dari penggunaan jarak kamera dan *angle* sehingga kita dapat memahami

kondisi dan dibawa untuk merasakan yang dialami karakter. Dengan memilih aspek-aspek *shot* yang benar sehingga dapat membangun *visual storytelling* yang dapat dimengerti.

Dalam film animasi 2D *limited animation* berjudul “Petak umpet hantu” yang penulis buat sesuai dengan referensi dan teori-teori yang dibuat untuk membangun adegan *jump scare*. Seperti gabungan dari jarak kamera, *camera movement*, dan *angle* yang dapat membangun ketegangan pada adegan *jump scare*. Dengan adanya pemilihan aspek-aspek *shot* yang sesuai akan membangun ketegangan horor *visual storytelling* yang menarik dan dapat dimengerti.

5.2. Saran

Penggunaan *camera movement*, jarak kamera, dan *angle* dalam pembahasan mengenai *shot* terutama yang berhubungan dengan *jump scare*, sangat membantu penulis untuk merancang *shot* yang tepat dan sesuai dalam film animasi “Petak umpet hantu”. Perancangan *shot* juga dipilih dengan baik agar *shot storytelling* dapat menyampaikan pesan dan dapat dipahami dengan baik. Dalam pembahasan penulis menyadari bahwa adegan *jump scare* tidak dapat dipisahkan dari pengambilan kamera. Selain itu penggunaan kamera meliputi jarak, pergerakan (*movement*), dan posisi (*angle*) sangat disarankan untuk memperjelas suasana dan ekspresi karakter. Dengan adanya skripsi ini penulis berharap kepada pembaca agar menjadi pengetahuan dan acuan ilmu pengetahuan dalam film maupun animasi di Universitas Multimedia Nusantara.