



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 memiliki beberapa unsur penting, salah satunya adalah *set* dan *property*. Karena itu *set* dan *property* harus sangat diperhatikan. *Set* dan *property* harus dipersiapkan dengan matang, disesuaikan dari naskah yang kemudian akan divisualisasikan. *Set* dan *property* yang tidak sesuai akan membuat kegagalan film. *Set* dan *property* yang digunakan dalam film seperti jam, televisi, benda tajam adalah kelebihan yang mampu mendukung suasana horor. *Set* gelap dan suram juga menjadi kelebihan untuk menciptakan suasana horor sebuah film.

Setelah melalui beberapa tahap, mulai dari penentuan film yang dipilih, menonton film, pemilihan segmen yang akan dibahas, hingga menganalisa *set* dan *property* yang digunakan, sesuai atau tidak untuk visualisasi film, penulis menarik kesimpulan bahwa film harus benar-benar memiliki desain yang matang. Karena untuk memvisualisasikan dari naskah menjadi film tidak mudah, naskah tidak akan terealisasi menjadi film bila tidak didukung oleh *set* dan *property*. Kesimpulan yang didapat oleh penulis dalam menganalisa *set* dan *property* agar dapat mendukung keberhasilan film dari proses visualisasi naskah ke film dalam "Hide and Go Kill" adalah:

1. Dilihat dari bagian *property* yang digunakan dalam film "Hide and Go Kill" segmen ketiga, *personal props* seperti ikat rambut digunakan untuk membedakan penampilan antara Satsuki Hanamura dengan teman-teman yang

- lainnya. Selain itu penggunaan baju sekolah Satsuki tertutup menunjukkan Satsuki adalah orang yang tertutup dan berbeda dengan teman-teman yang lain.
2. Pengaturan *set* pada film ini sangat sederhana, *set* pencahayaan yang digunakan dalam tiap *scene* sangat gelap, *set* digunakan untuk menciptakan suasana horor. Penggunaan *set* tidak terlalu banyak, yaitu *set* rumah (kamar, ruang tengah, kamar mandi, ruang makan) dan sekolah. Akan tetapi karena terlalu gelap maka detail *set* yang ditampilkan tidak terlihat jelas.
 3. *Property* yang digunakan juga tidak banyak. *Property* utama yang digunakan adalah boneka dan pisau. Penggunaan boneka yang lucu bertolak belakang dengan pembangunan suasana horor. Seharusnya boneka yang digunakan adalah boneka hewan yang sudah rusak. Namun di sisi lain, penggunaan pisau lebih tepat untuk membangun suasana horor dibandingkan dengan *cutter*.

Secara keseluruhan *set* dan *property* mendukung film untuk menciptakan suasana horor. Namun pencahayaan harus diperhatikan agar *set* dan *property* yang digunakan dapat terlihat lebih jelas.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, disebabkan karena kurangnya literatur dan wawasan. Oleh karena itu, disarankan untuk para pembaca agar banyak membaca buku dan mencari sumber-sumber lain, khususnya tentang *set* dan *property* untuk menciptakan suasana berdasar genre filmnya. Hal ini bertujuan agar hasil analisa dapat lebih bermakna dan lebih detail/jelas.

Untuk analisa film horor, sebaiknya mencari informasi terlebih dahulu tentang kepercayaan terhadap roh/hantu yang ada di daerah tersebut, misalnya horor Jepang, harus mencari tahu informasi tentang kepercayaan rakyat Jepang terhadap roh/hantu tersebut. Dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya maka proses analisa akan jauh lebih mudah karena sudah mengetahui hantu-hantu apa saja yang dipercaya pada umumnya.

Selain *set* dan *property* yang dapat dibahas dalam film horor, musik/*sound* dalam film horor juga menarik untuk dibahas. Karena film horor mempunyai ciri khas sendiri untuk musik/*sound* yaitu mengagetkan dan suara yang membuat berdebar-debar.

UMMN