

mempertahankan intensitas adegan perdebatan dari *dramatic beat* 3 atau adegan sebelumnya, serta membuat perdebatan terlihat lebih mengalir dan utuh. Hanya saja, dikarenakan adegan yang diambil cukup panjang secara durasi *shot*, maka diperlukan beberapa kali *take* untuk mendapatkan hasil yang baik.

5 KESIMPULAN

Pada film pendek *Perangai*, penulis mencoba untuk merancang *blocking* yang dinamis dan natural melalui pendekatan teori *dramatic beats*. *Blocking* yang dimaksud adalah posisi antara karakter serta pergerakan yang mereka lakukan dalam sebuah ruang. Perancangan ini dimulai dengan melakukan analisa terhadap naskah dan karakter, agar rancangan *blocking* yang dibuat bisa mencerminkan karakternya secara utuh.

Melalui penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa teori *dramatic beats* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk merancang *blocking* untuk karakter, agar terlihat dinamis dan natural. Selain itu, penulis juga menemukan dengan membuat perancangan *blocking* menggunakan *dramatic beat*, dapat membantu penulis sebagai sutradara mengerti sebuah adegan dengan lebih menyeluruh, sehingga hal ini dapat membantu penulis dalam menemukan alternatif pilihan mengenai bagaimana adegan tersebut akan dimulai dan diselesaikan, lalu membantu penulis untuk berkomunikasi dengan aktor dan membantu penulis ketika akan merancang *shotlist* untuk adegan tersebut.

Penulis juga menemukan bentuk konsekuensi yang harus dihadapi, ketika melakukan analisis *dramatic beat*. Analisis *dramatic beat* memakan banyak waktu untuk dilakukan, sebab penulis harus dengan teliti menelaah setiap *scene* yang ada di dalam skenario. Penulis perlu menyediakan waktu khusus pada masa pra produksi, untuk membuat analisis dan rancangan *blocking* ini. Terakhir, penulis berharap penelitian ini dapat berguna sebagai referensi atas salah satu pendekatan teknis yang dapat dilakukan, bagi para sutradara, terkait dalam merancang *blocking* untuk kebutuhan film.