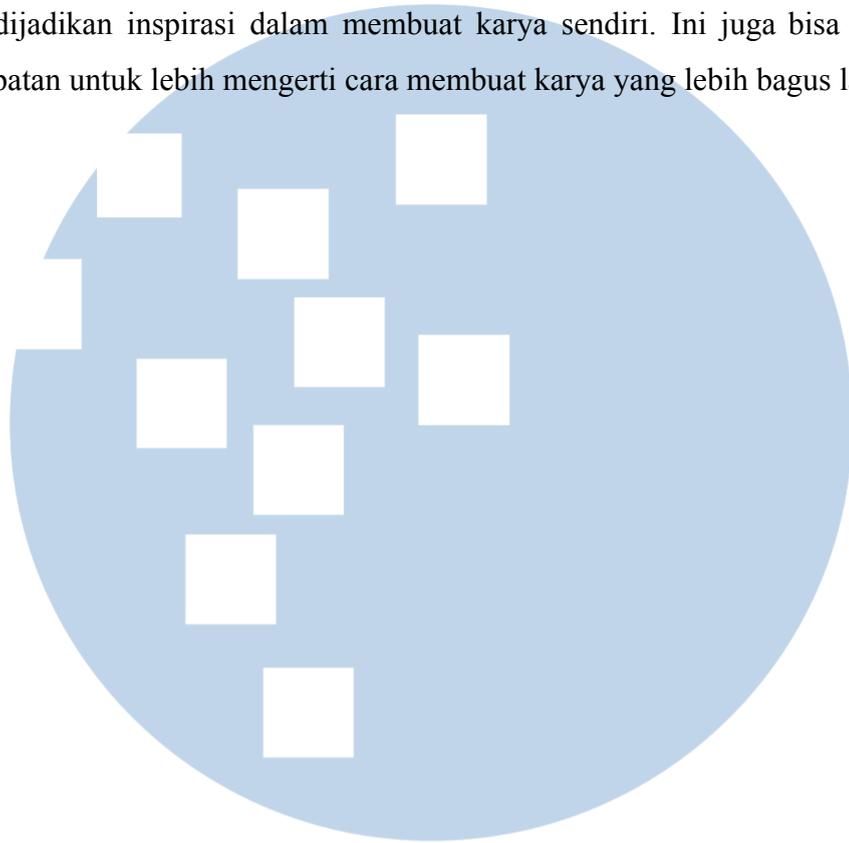


5. KESIMPULAN

Dalam masa pembuatan film “*Scary?*”, penulis merasa bahwa pemilihan scene dan shot dalam rumusan masalah memiliki beberapa elemen yang sesuai dengan yang dibahas di teori-teori yang diterapkan dalam studi literatur kajian. Konsep tokoh, cerita dan *storyboard* untuk film “*Scary?*” berkisar terhadap konsep misteri dan supranatural, jadi banyak adegan dalam film digunakan untuk menggambarkan itu dan pada umumnya emosi ketakutan dijadikan sesuatu yang pada umumnya dihubungkan kepada konsep-konsep tersebut. tersebut dengan benar dan dapat berpikir tentang bagaimana membuat shot sendiri lebih orisinal. Psikologi yang terkait dengan emosi ketakutan dapat dikomunikasi dengan perancangan shot dalam elemen-elemen komposisi shot yang digunakan seperti penggunaan *rule of thirds*, cahaya, warna, penempatan tokoh, *angle* kamera dan jenis shot dengan benar. Maksud dari cerita dan karakterisasi para tokoh dapat sampaikan ke penonton dengan jelas.

Pengalaman penulis dalam menjalani proses pembuatan kajian ini dan proyek film ini secara keseluruhan, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan. *Storyboarding* dan perancangan shot adalah dua hal yang diperlukan dalam sebuah film karena yang satu tidak dapat terwujud tanpa yang lain, dalam memahami teori terkait dengan komposisi shot ini bisa membantu dalam membuat seni yang menarik. Perancangan shot juga memiliki peran penting dalam mengkonstruksi emosi tertentu dalam sebuah film, jadi jika perancangan shot tidak bagus ini dapat mempengaruhi film secara keseluruhan dan dapat menurunkan kualitasnya. Akan tetapi, penulis merasa bahwa perancangan shot untuk scene-scene yang dipilah bisa dibuat lebih menarik lagi dibanding apa yang telah dibuat untuk produk final. Dalam membuat proses ini, penulis mengalami beberapa masalah terkait dengan cara membuat shot yang menarik, satu solusi untuk menanganinya ini adalah untuk mendalami pencarian referensi dari media lain seperti film atau *video game*, ini dijadikan kesempatan untuk lihat media lain yang

dapat dijadikan inspirasi dalam membuat karya sendiri. Ini juga bisa dijadikan kesempatan untuk lebih mengerti cara membuat karya yang lebih bagus lagi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA