



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

Jadi, tujuan utama dalam perancangan *shot* horor yakni *shot* yang kita buat harus mampu membuat penonton merasakan satu atau lebih dari lima kiasan horor. Kiasan tersebut terdiri dari *dread*, *unease*, *terror*, *horror*, dan *disgust*. Untuk mencapai kiasan tersebut penulis harus mengetahui teknik horor yang digunakan banyak pembuat film horor. Dalam penelitian ini penulis memilih dua teknik horor yakni *visual shock* dan *fearing the place* untuk mencapai kiasan horor tersebut.

5.2. Saran

Dalam merancang *shot* horor, penulis mengalami berbagai macam kesulitan yang ditemui. Kesulitan tersebut yakni keterbatasan kamera pada teknik animasi 2 dimensi, ekspresi wajah karakter, audio visual . Hal – hal tersebut harus dicapai agar suasana horor dalam film animasi 2 dimensi menjadi lebih maksimal.