

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana elemen visual *storyboard* digunakan untuk menggambarkan beban emosi karakter utama dalam film *hybrid Maya Can't Have Nice Things*. Film ini mengangkat tema *loneliness in repression* melalui perjalanan emosional Maya, seorang psikolog yang menghadapi konflik internal akibat represi emosionalnya. Fokus penelitian terletak pada adegan kulkas *scene 8A shot 2, 3, dan 4*, dimana ketika protagonis Maya berjalan menuju kulkas, ketika ia sudah mengencel di dalam kulkas dan ketika kita berada di *POV* Maya melihat entitas di dalam kulkas.

Adegan tersebut dianalisis berdasarkan elemen *storyboard* seperti komposisi, *camera angle*, kontras *tonal*, dan *staging*. Animasi digunakan untuk menyampaikan narasi emosional yang sulit divisualisasikan melalui *live-action* saja. Perpaduan *live-action*, animasi 3D, dan CGI menciptakan pengalaman visual unik, dengan *storyboard* sebagai alat pengorganisasi elemen visual agar pesan dan emosi tersampaikan jelas. Komposisi diarahkan untuk menunjukkan isolasi Maya, *camera angle* menyoroti kerentanannya, kontras *tonal* membangun suasana melalui cahaya dan bayangan, sedangkan *staging* menggambarkan represi emosional dan hubungannya dengan entitas bercahaya yang melambangkan harapan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain *storyboard* yang terencana mampu menghasilkan visual yang estetik sekaligus bermakna. Adegan kulkas merepresentasikan konflik internal Maya dan menyampaikan pesan emosional yang kompleks secara efektif. Penelitian ini menegaskan bahwa animasi, dengan integrasi teori visual seperti komposisi, *camera angle*, kontras *tonal*, dan *staging*, dapat menjadi alat naratif yang inovatif untuk menggambarkan emosi mendalam sekaligus mengeksplorasi aspek psikologis manusia.