

## 5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis memperoleh formula penerapan teori dan teknik sinematografi yang dapat menggambarkan *proximate processes* agresi karakter yang dijelaskan dalam *General Aggression Model* (GAM) yaitu *inputs*, *routes*, dan *outcomes* melalui kombinasi teknis *framing* dan pergerakan kamera *handheld*. Pada tahap *inputs*, penggunaan *unmotivated panning* dan *high angle* (*shot 6* dan *shot 9*) secara efektif menetapkan karakter Mack sebagai sumber provokasi dominan yang memicu tekanan bagi Daud.

Selanjutnya, gejala emosi dan fisik (*routes*) dan keputusan agresif (*outcomes*) digambarkan melalui perubahan intensitas kestabilan *handheld*. Penggunaan *medium close up* dengan *handheld* yang tidak stabil pada *shot 8* merepresentasikan kecemasan fisiologis Daud, sedangkan kombinasi track-in cepat dan guncangan kamera yang intens pada *shot 10* menandakan reaksi impulsif (*immediate appraisal*) saat konflik verbal bereskalasi menjadi konflik fisik. Adanya konsiderasi mengenai *framing angle low* ataupun *high* yang digunakan pada *shot 9* memberikan pembelajaran bagi penulis bahwa penggambaran emosi karakter melalui sinematografi tidaklah hitam dan putih.

Secara keseluruhan, teknik *handheld* dan *framing* dalam karya ini berfungsi memperkuat narasi dengan menciptakan kesan realitas dan ketegangan situasi yang dialami karakter. Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca, praktisi, maupun akademisi yang memiliki ketertarikan pada pengaplikasian teknik sinematografi dalam film pendek. Sebagai saran, penulis merekomendasikan agar pencipta karya selanjutnya mengeksplorasi variabel visual lain seperti kedalaman bidang (*depth of field*) ataupun *frame rate* untuk penelitian serupa di masa depan.