

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Komposisi *informal* atau komposisi tidak formal merupakan komposisi yang dapat memberikan visual yang berbeda atau janggal yang dapat memberikan perbedaan dari kejadian sebelumnya. Komposisi *informal* dapat memperjelaskan karakter, perilaku, serta kondisi psikologis dari suatu tokoh. Karakter berhubungan dengan perilaku, kepribadian, sifat, bawaan, hati, jiwa, personalitas, tabiat dan watak. Karakter merujuk pada kepribadian.

Komposisi *informal* ini pengkarya terapkan bertujuan untuk memperkuat visual dari karakter Kayra yang selalu sibuk dengan *smartphone*. Karakter dari tokoh Kayra akan menjadi pendiam dan bersemangat, terbawa suasana serta lupa waktu ketika dia sedang bermain media sosial di *smartphone* miliknya. Hal ini juga didukung dengan pengambilan gambar komposisi formal ketika Kayra sedang tidak bermain *smartphone*, seperti ketika makan bersama dengan keluarga, Kayra diperlihatkan hanya makan, dan marah, mengeluh, serta berdebat dengan Mamanya. Komposisi formal menjadi pembeda ketika Kayra sedang tidak bermain *smartphone*, kemudian ketika Kayra sudah bermain *smartphone* maka pengkarya menggunakan komposisi *informal* untuk memperlihatkan karakter dari tokoh Kayra.

Pada film fiksi *Social Media Dilemma*, pengkarya menerapkan konsep komposisi *informal* sebanyak 13 *scene* dari total 26 *scene*. Pengkarya menerapkan konsep komposisi *informal* pada *scene* 1, 3, 6, 9, 10, 13, 17, 20, 21, 22, 23, 24, dan 26.

B. SARAN

Penciptaan karya tugas akhir ini, pengkarya berperan sebagai orang yang mengikuti proses penciptaan yang fokus di bidang videografi atau pengambilan gambar. Dalam prosesnya pengkarya menemukan banyak hambatan dan kendala yang kemudian menjadi masalah dalam menerapkan konsep komposisi *informal* untuk memvisualkan karakter tokoh Kayra.

Pengkarya mengalami kendala produksi pada bagian penyesuaian durasi *shot* yang dibutuhkan agar sesuai dengan efek visual *pop up* yang ada pada naskah. Hingga pengkarya bersama sutradara, penulis naskah dan editor melakukan diskusi yang membutuhkan waktu yang cukup lama agar tercapainya konsep komposisi *informal* untuk memvisualkan karakter tokoh Kayra.

Dari kendala yang pengkarya alami, Saran yang dapat diambil yaitu untuk menciptakan sebuah karya, segala persiapan harus dipersiapkan dengan matang dalam waktu yang cukup lama, agar nantinya semua hal yang diperlukan, seperti alat-alat produksi, teknis, serta konsep yang akan dibuat bisa tercapai dengan maksimal. Sehingga akan meminimalisir kendala yang akan ditemui nantinya seperti yang terjadi pada pengkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mighwar, Muhammad. 2006. *Psikologi Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anggriawan, Aprial Tri. 2021. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat* dalam <https://kominfo.bengkulukota.go.id/pengaruh-media-sosial-terhadap-perilaku-masyarakat/>. 13 Oktober 2021.
- Armantono, RB & Suryana Paramita. 2013. *Skenario: Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2008. Jakarta: Balai Pustaka.
- Marcelli, Joseph V. A.S.C. 2010. *The Five C's Of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Marzuki, Ismail. 1999. *Kamus Kecil Istilah Film*. B.P. SDM Citra Yayasan Perfilman H. Usmar Ismail.
- Prasetyo, Andy. 2011. *Buku Putih Produksi Film Pendek: Bikin Film Itu Gampang*. Tegal: Bengkel Sinema.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Saputra, Nefri Anra. 2019. *Psikologi Persepsi*. Yogyakarta: Gre Publishing.
- Sobarna, Cece. *Bahasa Sebagai Pendidikan Karakter* dalam <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/pengertian-karakter/>. 7 November 2021.
- Tjokroatmojo, dkk. 1985. *Pendidikan Seni Drama (Suatu Pengantar)*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Wibawa, Setya Chendra. 2020. *Fotografi Dan Videografi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Wikipedia. 2021. *Karakter* dalam <https://id.wikipedia.org/karakter/>. 7 November 2021.