

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada saat karya ilmiah ini ditulis, Indonesia dan seluruh dunia sedang dilanda pandemi virus COVID-19, walaupun sudah secara berkala memulih semenjak program vaksinasi. Dikarenakan pandemi yang mengakibatkan mobilitas menjadi terhambat, dan film merupakan hasil kerja sama kolaborasi, akhirnya setelah melalui banyak pertimbangan dan persetujuan oleh beberapa pihak, perwujudan karya “Zona Merah” dilaksanakan dalam wujud *animated storyboard*. Proses perwujudan karya *animated storyboard* “Zona Merah” dilakukan secara daring antar kru produksi yang berada di kampung halaman masing-masing, sutradara dan sinematografer berada di Yogyakarta, ilustrator dan animator berada di Banjarmasin, Yogyakarta, dan Semarang.

Unsur dramatik merupakan sebuah aspek penting dalam membangun dramatisasi adegan dalam film. Salah satu unsur dramatik yang berfungsi untuk menguatkan dramatisasi cerita pada karya *animated storyboard* “Zona Merah” ialah *suspense*, yang dikuatkan oleh *Dynamic shot*. Dalam film dengan genre drama *action thriller*, penting untuk menonjolkan *suspense* untuk memberi pengalaman ketegangan lebih kepada penonton. Konsep sinematografi *dynamic shot* dipilih karena gaya visual yang bergerak bebas dan menarik untuk dikonsept sebagai penekanan situasi ketegangan yang dialami tokoh utama. *Dynamic shot* berhasil dicapai dengan memanfaatkan pergerakan kamera, *handheld*, dan *dynamic composition*. Melalui konsep proses penciptaan karya *animated storyboard*, didapat kesimpulan bahwa:

1. *Suspense* dapat dibangun melalui *dynamic shot* yang didukung oleh *handheld*, pergerakan kamera, *dynamic composition* dan memanfaatkan unsur-unsur sinematografi lainnya seperti *type of shot*, *angle*, dan *long take*.

2. Setiap pergerakan kamera memiliki motivasi dan efek psikologis tersendiri. Sebagai contoh, pergerakan kamera *push-in* memiliki motivasi untuk menekankan intensitas dari suatu momen di dalam adegan, dan *push-in* merupakan pilihan efektif untuk merepresentasikan sebuah konflik batin.
3. *Handheld* dapat dengan leluasa merepresentasikan perubahan keadaan dan situasi menegangkan yang akan atau sedang dialami oleh karakter di dalam adegan.
4. *Subjective shot* dengan menggunakan *body mount camera rig* dapat memberikan pengalaman visual lebih terhadap penonton seolah-olah penonton merasakan langsung kejadian di dalam adegan melalui mata karakter utama.

B. Saran

Perwujudan karya *animated storyboard* “Zona Merah” merupakan proses kolaboratif antar tim yang melibatkan sutradara, sinematografer, tim ilustrator, dan tim animator, dan proses kerja dilakukan secara bertahap. Tim ilustrator akan bekerja terlebih dahulu untuk membuat aset ilustrasi karakter, dan ilustrasi *background*. Tim animator akan mengerjakan *shot* di dalam adegan secara bertahap setelah beberapa aset telah melalui proses *coloring*. Proses pembuatan aset ilustrasi dan *animating* merupakan proses yang memakan waktu yang cukup lama. Perencanaan, komunikasi, dan manajemen waktu merupakan pertimbangan yang harus menjadi pertimbangan dan perlu dibahas oleh semua kru.

Saat memilih *dynamic shot* sebagai pembangun *suspense*, usahakan hal tersebut menjadi bahan diskusi dan pemikiran karena *suspense* merupakan salah satu unsur dramatik yang akan berpengaruh terhadap alur dan naskah. Usahakan untuk riset dahulu tentang psikologi pergerakan kamera, karena ada beberapa pergerakan kamera yang memiliki motivasi berbeda-beda. Karena sebuah pergerakan kamera dapat merepresentasikan emosi karakter utama, merepresentasikan sudut pandang karakter utama, pergerakan kamera bisa

memberi pengalaman lebih terhadap penonton. Oleh karena itu, penelitian dan produksi yang menggunakan *dynamic shot* selanjutnya diharapkan dapat memaksimalkan komunikasi sesama kru, dan menjabarkan gagasan konsep sinematografi dalam kebutuhan unsur dramatik yang memberi dampak mendalam terhadap penonton.



Daftar Sumber Rujukan

- Blain, Brown. 2016. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*. U.S.A.: Routledge
- Boogs, Joseph M. 1992 . *Cara Menilai Sebuah Film* (terj. Asrul Sani. Judul asli : *The Art of Watching Film*). Jakarta: Yayasan Citra
- Gibbs, John. 2002. *Mise-en-scene - Film Style and Interpretation*. London: Wallflower
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo
- Mascelli, Joseph V., 1965. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. U.S.A.: Silman-James Press
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. _____, 2017. *Memahami Film edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press
- Schmidt, Victoria Lynn. 2005. *Story Structure Architect: a writer's guide to building dramatic situations & compelling characters*. Canada: Writer's Digest Books
- Subroto, Darwanto Sastro. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Suwarsono, A.A. 2010. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Thompson, Roy, dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Shot*. Burlington: Focal Press
- Widagdo, M. Bayu, dan Winastwan Gora. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah!*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Website

<http://www.khanacademy.org> diakses pada 03-09-2021 pukul 09:42

