

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses penciptaan skenario film *Langitku Papua, Lautku Halmahera* melibatkan masyarakat Guaeria secara langsung khususnya anak-anak diaspora Papua di sana. Keterlibatan masyarakat Guaeria secara langsung seperti penggunaan dialek yang sesuai dan benar dalam dialog sangat membantu proses penciptaan skenario dan film *Langitku Papua, Lautku Halmahera*. Para pemain melakukan latihan dan mengadegankannya ketika proses syuting, tetapi ekspresi dan emosi mereka hadir begitu nyata seperti tidak sedang berakting. Hal-hal tersebut tidak dapat hadir begitu saja dan dibuat-buat. Oleh sebab itu, penulis setuju dengan Deleuze yang menentang argumentasi dari beberapa filsuf lain tentang karya seni sebagai sebuah tiruan dari realitas. Realitas bagi Deleuze adalah kumpulan imaji-gerak (*movement-image*) dan imaji bergerak di dalam waktu. Penulis menemukan bahwa film bukanlah sebuah tiruan dari realitas melainkan realitas itu sendiri, namun di dunia ketiga, yaitu dunia visual. Ekspresi, emosi, dan bahasa visual yang tidak verbal hadir melalui film. Hal tersebut menjadi kelebihan dari sebuah film dan mungkin juga bagi film *Langitku Papua, Lautku Halmahera*.

Film mampu menghadirkan realitas kehidupan anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Papua yang dapat dilihat dan dirasakan oleh penontonnya. Realitas kehidupan dimana anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat sangat bahagia meskipun jauh dari hal-hal modern. Hidup dan tinggal di

sebuah pulau kecil di Halmahera Barat bukanlah sebuah kegagalan atau hal yang menyedihkan. Anak-anak tersebut memiliki sudut pandang berbeda dengan hal yang dipandang orang lain sebagai primitif dan tertinggal.

Lokasi pengambilan gambar di sebuah pulau kecil dan beberapa adegan di atas laut memiliki tantangannya sendiri dan tidak mudah. Perubahan cuaca yang kini tidak lagi dapat diprediksikan membuat proses syuting mungkin tertunda. Waktu penyelesaian karya yang sangat mepet membuat segala sesuatu dilakukan secara terburu-buru. Waktu yang tidak terperhitungkan sangat mempengaruhi hasil dari sebuah karya film.

B. Saran

Proses penciptaan skenario sampai difilmkan tidaklah mudah dan membutuhkan perhitungan waktu yang tepat. Kendala terbesar dan sangat menekan bagi penulis adalah deadline yang sangat singkat dan mepet untuk menyelesaikan karya film *Langitku Papua, Lautku Halmahera*. Banyak film *box office* membutuhkan waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun untuk menyelesaikannya. Ada tahap-tahap selanjutnya yang harus dilalui setelah proses pengambilan gambar. Proses penyuntingan gambar, dan ilustrasi musik atau sound yang berhubungan dengan aspek sinematografi harus diperhitungkan dengan baik. Masalah-masalah teknis lainnya yang mungkin dapat terjadi juga harus memiliki ruang dalam estimasi waktu. Oleh sebab itu, kejelasan jadwal dan estimasi waktu yang diberikan kepada mahasiswa harus tepat dan tidak tiba-tiba. Semoga dosen dan mahasiswa dapat mendiskusikan hal tersebut dengan serius sehingga tidak mengalami kendala seperti yang dialami penulis.

Saat ini masih sangat jarang ditemukan skenario yang terinspirasi dari anak-anak diaspora di daerah Timur Indonesia. Keindahan alam dan kehidupan di sekitar laut dari Indonesia Timur juga masih kurang diketahui oleh siapa pun sehingga penulis tidak banyak menemukan referensi yang dapat digunakan untuk penciptaan skenario film *Langitku Papua, Lautku Halmahera*. Semoga melalui karya skenario film *Langitku Papua, Lautku Halmahera* semakin banyak seniman terinspirasi untuk membuat karya-karya berdasarkan kehidupan anak-anak Timur Indonesia yang berada di pulau-pulau kecil. Dengan demikian, Indonesia mampu menunjukkan sisi berbeda dan memiliki sudut pandang baru dari kehidupan yang dipandang “primitif” oleh dunia, namun membahagiakan bagi masyarakat khususnya anak-anak di pulau tersebut.

