

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pada penciptaan film ini representasi keterasingan tokoh *melalui mise en scene* memberikan gambaran mengenai seorang penderita skizofrenia dalam menjalani aktivitas dan kesehariannya. Penderita skizofrenia kerap kali dianggap sebagian besar masyarakat sebagai aib, sehingga kebanyakan orang menjauhi orang-orang yang memiliki penyakit tersebut dan tak jarang pula bahkan mengurung dan memasing karena dianggap dapat membahayakan orang disekitarnya. Film dengan judul “*Stone of Madness*” ini menyoroti masalah tersebut dimana dalam film ini menghadirkan sebuah gambaran bagaimana seorang pengidap penyakit skizofrenia dalam melihat dan menafsirkan apa yang mereka lihat dan dengar sebagai hal yang nyata, tetapi di bagi orang normal apa yang dilihat dan didengar oleh penderita skizofrenia adalah bualan belaka.

Penggunaan *mise en scene* dalam film ini mencoba memberikan sedikit gambaran bagaimana seorang pengidap skizofrenia harus bertahan dan berjuang di tengah keterpurukan antara hal yang dianggap nyata padahal sebenarnya hanyalah delusi. *Mise en scene* menjadi penguat dalam cerita dalam film sebagai pembentuk rasa keterasingan tokoh utama di dalam film. Mulai dari *setting* tempat, akting dari masing-masing pemain, *makeup*, tata busana, hingga pencahayaan dalam film untuk membentuk rasa keterasingan tokoh. Selain *mise en scene* penerapan *handheld* dan *medium shot* dalam film turut memberikan pengaruh dalam menyampaikan dramatisasi dan kengerian dalam film ini. Terciptanya rasa keterasingan melalui *mise en scene* dalam film ini membuat tujuan dari penciptaan film ini tercapai dengan baik. Sebagai penutup, film ini diharapkan mampu menjadi media refleksi bagi semua orang agar tidak memandang orang yang memiliki penyakit mental, salah satunya adalah skizofrenia sebagai aib atau bahkan dianggap bukan manusia karena cara berfikir dan cara pandang

mereka berbeda. Tetapi justru memberikan kepedulian untuk membantu dan menolong penderita skizofrenia dalam berjuang untuk melawan penyakitnya. Karena tidak ada satu pun manusia yang ingin hidup dengan penyakit mental seperti skizofrenia.

## B. Saran

Penciptaan karya film sebagai representasi keterasingan melalui *mise en scene* terkesan muda, tapi pembuatan film tidak bisa dianggap remeh. Pembuatan film harus melakukan observasi dan riset mengenai penyakit skizofrenia. Karena jika diamati secara sekilas penyakit mental banyak memiliki kemiripan. Riset dalam pembuatan film ini sangat diperlukan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman kepada penonton. Pembuat film dituntut untuk siap dalam mental maupun pikiran, karena riset dan observasi mengenai penyakit skizofrenia tidaklah mudah seperti hanya sekedar melihat dan mewawancarai. Selain itu sutradara harus memberikan arahan yang tepat kepada jajaran kru terkait visi dalam menciptakan film ini. Film merupakan karya seni kolektif, sutradara tidak bisa bekerja sendirian. Memberikan perhatian dan pengertian kepada kru terkait proses dan konsep utama film juga merupakan salah satu tugas berat seorang sutradara. Pemahaman terhadap kerjasama tim juga sangat diperlukan dalam pembuatan film agar semua berjalan dengan lancar.

Proses dalam penulisan, pencarian konsep, pengumpulan tim, dan pencarian pemain dalam film ini cukup menguras energi dan waktu. Menghadirkan film dengan konsep representasi melalui *mise en scene* bukanlah satu hal yang mudah. Maka dalam penyampaian visi dari film harus jeli, banyak orang yang akan terlibat dalam pembuatan karya ini dan banyak pula konsep-konsep dalam membentuk film ini. Namun semua itu sudah berhasil dilewati karena kerja sama tim yang saling mendukung. Selain itu sinergi yang diberikan oleh pemain dalam film ini sangat membantu mulai dari casting hingga syuting para pemain sangat konsisten dalam menghayati peran yang mereka perankan dalam film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariansah, Mohamad. 2014. *Gerakan Sinema Dunia* . Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Barker, Chris. 2004. *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. Australia.
- Elbadiansyah, Umiarso. 2014. *Interaksionisme Simbolik Dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hartley, John. 2010. *Communication, Cultural, Media Studies:Konsep Kunci*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hawari, Dadang. 2001. *Skizofrenia*. Jakarta: Badan Penerbit FKUI.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. 1953. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Yayasan Mitra Netra.
- Kartono, Kartini. 1981. *Gangguan-gangguan psikis*. Bandung: Penerbit Sinar Baru.
- Mohamad, Ariansah. 2014. *Gerakan Sinema Dunia Bentuk Gaya dan Pengaruh*. Jakarta: FFTV IKJ Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homena:Pustaka Sinar Baru.
- . 2007. *Sejarah Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Santoyo, Sadjiman Ebd. 2010. *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Sujanto, Agus,Lubis,Halem,Hadi,Taufik. 1997. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara