

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pacing adalah sebuah tempo, yang dapat dirasakan melalui 3 cara yaitu : dilihat, didengar, dan disentuh/rasakan. Lalu pada film dapat divisualkan dengan cara penggunaan 4 unsur *pacing* yaitu penggunaan yaitu : *Stationary Object*, *Moving Objects*, *Camera Movement* dan *Editing*. *Visual Comedy* merupakan komedi humor tanpa dialog atau menceritakan sebuah cerita dengan gaya pantomim atau komikal. Korelasi antara *pacing* dengan *visual comedy* di dalam film Yati memiliki hubungan yang kuat dari satu dengan yang lainnya. Ketika *pacing* diterapkan untuk membangun *Visual Comedy* dengan 7 unsur : *Space*, *Line*, *Shape*, *Tone*, *Color*, *Movement*, dan Ritme.

Space sendiri merupakan ruangan yang ada di dalam film, pada film Yati pembentukan ruangnya berusaha untuk memberikan properti yang unik seperti gantungan berwarna ungu dan warna gorden berwarna ungu dengan warna tembok berwarna kuning warna *props* yang tidak terlalu rumit sehingga dapat mendukung unsur *pacing* lainnya.

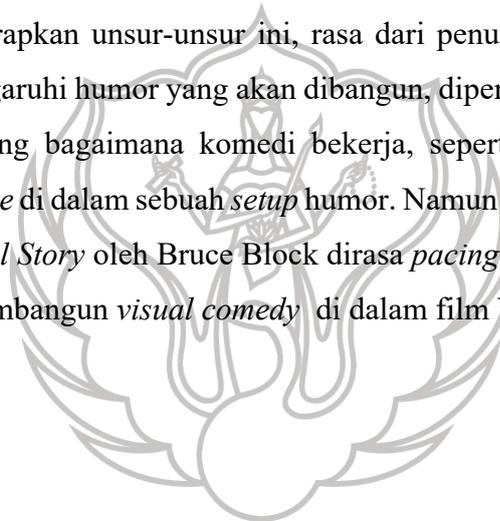
Line and Shape merupakan garis-garis yang membentuk sebuah komposisi. pada film Yati, diterapkan pada film Yati untuk memvisualkan *pacing* pada unsur *Stationary Object*, *Moving Objects*, *Camera Movement* dan *Editing*. Seperti desain artistik yang membentuk komposisi, *motion grafis*, hingga penambahan *Suppers* dengan tujuan untk membuat komedi dengan gaya komikal.

Tone and Color pada film Yati hanya membangun suasana pada *setting* untuk menambah dramatisasi, serta penggunaan warna pada film Yati banyak mengambil warna ungu dan pink pada *scene* rumah, dan hijau dan oren pada luar rumah untuk memberikan dramatisasi dan pembangunan suasana distopia karena sedang musim maling di dalam cerita ini sehingga dapat membangun suasana hingga *pacing* yang ingin direpresentasikan.

Penerapan *Movement* pada film Yati berpengaruh pada pergerakan kamera, dan *blocking talent*. Tujuan utama pada adegan film Yati ialah untuk membangun humor tanpa dialog, tujuannya bagaimana sebuah pergerakan kamera dan pergerakan tokoh dapat membentuk sebuah humor, dan gaya komikal/pantomime.

Ritme pada film Yati menjurus pada *Editing Editing* sangat krusial dalam pembangunan *Visual Comedy*, karena dapat membangun tempo yang dapat dilihat, dan dirasakan oleh penonton. Pada film Yati penggunaan *fast cutting* lalu tiba-tiba lambat untuk memberikan suasana kontras sehingga dapat membangun humor dan gaya komikal.

Ketika menerapkan unsur-unsur ini, rasa dari penulis dan sutradara akan sangat mempengaruhi humor yang akan dibangun, diperlukan konsep dan riset mendalam tentang bagaimana komedi bekerja, seperti untuk mendapatkan sebuah *punch line* di dalam sebuah *setup* humor. Namun konsep yang diberikan pada buku *Visual Story* oleh Bruce Block dirasa *pacing* sangat mempengaruhi dan berhasil membangun *visual comedy* di dalam film Yati.



B. Saran

Pada penerapan *pacing* untuk membangun *Visual Comedy* memerlukan banyak referensi dalam segi visual serta penulisan *script* yang baik, film Yati memiliki keterbatasan dalam develop naskah dan kekurangan pada segi *budget* sehingga beberapa *scene* yang menurut filmmaker baik harus dikorbankan untuk merealisasikan *shooting* yang baik. pemilihan *crew* dan *talent* juga sangat mempengaruhi film *Visual Comedy*, dengan mempertajam *talent* dan *crew* maka genre *Visual Comedy* akan lebih kuat.

Film Yati sendiri melewati beberapa proses pembentukan *script* yang cukup banyak dan ketat, karena terkejar waktu film Yati memerlukan banyak masukan pada teman-teman sesama penulis naskah untuk mempertajam cerita, tangga dramatis, serta *punchline* yang akan dibangun. Maka dari itu untuk membangun cerita apapun di dalam film namun khususnya dalam genre *Visual Comedy*, memerlukan banyak bacaan untuk mendevelop karakter, struktur naskah, serta bercerita kepada teman-teman sesama filmmaker dan awam untuk mencari letak kekurangan dan guna memperkuat kembali *punchline*.

Untuk penerapan *pacing* untuk membangun *Visual Comedy* jika banyak menggabungkan unsur-unsur di dalamnya ketika *brainstorming* naskah kemungkinan hasil jadi film akan lebih interaktif dan bervariasi, penggunaan unsur seperti *Stationary Object*, *Moving Objects*, *Camera Movement* dan *Editing*. Jika digabungkan dengan pemahaman referensi yang bervariasi maka akan membuahkan film *Visual Comedy* yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Block. Bruce. *The Visual Story Creating The Visual Structure of Film, Tv, and Digital Media Third Edition*. USA: Focal Press. 2020.

Dutton. Julian. *Keeping Quiet Visual Comedy in the Age of Sound*. UK: Chaplin Books. 2015.

Berger. Arthur Asa. *The Art of Comedy Writing*. London: Transaction Publishers. 2017.

Fink. Edward J. *Dramatic Story Structure: A Primer for Screenwriters*. California: Routledge. 2014.

Wisehart, David. *How's Growth and Transformation*. Los Angeles: Wisehart Production. 2015.

Helizer. Mei., Shatz, Mark. *Comedy Writing Secrets*. Ohio: Writer's Digest Books. 2012.

Biran, Misbach Yusa. *Teknis Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya. 2015.

Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. United Kingdom: Elsevier. 2019.

Dancyger, Ken. *The Director's Idea: The Path to Great Directing*. Oxford: Focal Press. 2015.

Kartawiyudha, Perdana., Rahabi Mandra, Damas Cendekia, dan Nabilah Putri Dewani. *Memasak Cerita*. Pusbang Film: Kemendikbud. 2017.



Pratista, Himawan. *Memahami Film Edisi 2*. DIY: Montase Press. 2017.

Howard, David., Mabley, Edward. *The Tools of Screenwriting: A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*. New York: St.Martin's Griffin. 2011.

Wisheart, David. *How to Write Great Characters*. UK: Wisheart Production. 2015.

