

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penggunaan bidikan dekat ekstrem dalam merepresentasikan penglihatan penderita penglihatan lemah merupakan teknik pengambilan gambar yang tepat sesuai dengan teori penglihatan lemah yang telah dijelaskan di atas. Hal ini dikarenakan penglihatan lemah yang sangat terbatas mampu terwakilkan dengan penggunaan bidikan dekat ekstrem tersebut. Walaupun masih harus didukung dengan penyuntingan agar efek kabur yang dilihat oleh penderita penglihatan lemah dapat lebih tersampaikan dalam setiap gambar sudut kamera subjektifnya.

Penerapan pengambilan gambar bidikan dekat ekstrem dengan sudut kamera subyektif yang mendominasi pengambilan gambar ternyata tidak bisa dilakukan. Hal ini dikarenakan jika pengambilan gambar dengan sudut kamera subyektif yang terlalu banyak, akan menimbulkan efek yang berlebihan dalam penggambaran penglihatan Prisa. Sedangkan gambar-gambar yang diambil dengan sudut pandang Prisa diambil dengan kamera *handheld*, sehingga gambarnya bergerak sesuai dengan pandangan Prisa. Hal ini membuat perasaan ketidaknyamanan yang berlebihan pada penonton. Perasaan tidak nyaman penonton sudah diwujudkan dalam penggunaan sudut kamera diagonal (*dutch level angle*). Efeknya akan kurang baik jika ditambah dengan banyaknya sudut kamera subyektif pada film ini.

Penerapan pengambilan gambar bidikan dekat ekstrem dengan sudut kamera objektif cukup dapat mengimbangi sudut kamera subjektif dari sudut pandang tokoh Prisa. Tanpa adanya sudut kamera objektif, penonton tidak dapat mengetahui sudut pandang orang ketiga seperti apa. Hal ini menunjukkan pentingnya pengambilan sudut kamera objektif dalam penciptaan film “Luput”.

Penerapan strategi mosaik dalam mendukung pengambilan gambar bidikan dekat ekstrem cukup berhasil karena mampu membuat kumpulan potongan-potongan gambar jadi lebih bermakna. Tanpa adanya strategi mosaik, potongan gambar yang ditampilkan sendiri tidak akan memiliki makna dan justru menimbulkan kesalahpahaman penonton terhadap alur cerita. Namun penggunaan strategi mosaik akan terlihat lebih baik dengan potongan-potongan gambar yang lebih pendek. Hal ini dikarenakan potongan gambar yang terlalu panjang kurang memperlihatkan peran strategi mosaik dalam menunjukkan makna baru dengan pemotongan gambar (*cutting*) yang seharusnya lebih cepat.

Produksi film “Luput” memiliki kendala dalam pemilihan kerabat kerja yang kurang mampu mengeksekusi sesuai konsep penulis. Ketidakmampuan ini bukan dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pengalaman. Namun dikarenakan idealisme beberapa kerabat kerja yang justru membuat keputusan sendiri sesuai dengan apa yang dia yakini. Hal ini menyebabkan ketidaksesuaian hasil gambar dengan penelitian yang dilakukan penulis. Gambar yang seharusnya diambil dengan memperbanyak sudut kamera subyektif Prisa, justru terlalu banyak sudut kamera objektif. Ketidaksesuaian

ini tentunya menjadi masalah saat melalui tahap pasca produksi yaitu *editing*. penyunting (*editor*) tidak bisa menemukan bahan-bahan yang tepat saat menyusun gambar-gambar yang ada.

Meskipun penulis sudah melalui tahapan penciptaan secara sistematis dari tahapan awal hingga akhir, namun ternyata ada hal-hal yang tidak bisa diantisipasi. Hal-hal ini menjadi temuan dalam Bab IV dan telah penulis bahas di atas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa meskipun telah berhati-hati, namun masih ada hal-hal yang kurang penulis kuasai.

## **B. Saran**

Penerapan penggunaan bidikan dekat ekstrem dan strategi mosaik dalam menggambarkan penglihatan penderita penglihatan lemah membutuhkan perencanaan yang matang. Mulai dari perencanaan cerita dan gambar yang akan diambil, peralatan yang akan digunakan serta metode penyuntingannya. Sebaiknya proses pra produksi direncanakan dengan lebih matang agar saat proses produksi, dapat menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Termasuk penentuan waktu pengambilan gambar juga harus direncanakan dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan pengambilan gambar bidikan dekat ekstrem sebaiknya dilakukan dengan lebih teliti sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Sedangkan waktu pengambilan gambar film “Luput” hanya satu hari, sehingga banyak gambar yang akhirnya tidak bisa diambil di hari tersebut. Akibatnya dibutuhkan pengambilan gambar ulang beberapa kali untuk mengambil kekurangan gambar yang tidak sempat diambil di hari tersebut.

Penerapan strategi mosaik dalam film dibutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Pengambilan potongan-potongan gambar sebaiknya menggunakan durasi yang lebih cepat agar tidak terlalu panjang dalam menunggu pergantian setiap potongan gambarnya. Selain itu, bahan-bahan gambar yang akan digunakan dalam merangkai penceritaan melalui strategi mosaik juga sebaiknya cukup. Hal ini dikarenakan keterbatasan gambar yang menjadi bahan untuk membuat mosaik, kurang mampu untuk menciptakan makna baru yang seharusnya bisa disampaikan kepada penonton.

Secara naratif, pencipta film perlu untuk lebih mematangkan cara bercerita naskah secara visual. Hal ini diperlukan untuk menghindari gambar-gambar yang dihasilkan ternyata belum bisa menyampaikan informasi yang diinginkan oleh pencipta film. Apabila cara bercerita sudah matang sejak awal, setiap gambar yang dihasilkan akan mampu mewakili perasaan dan jiwa dari sebuah film sehingga pesan akan sampai kepada penonton secara lebih utuh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aristo, Salman. Pengantar Penulisan Skenario (Scriptwriting).
- Bordwell, Thompson. 1997. *Film Art an Introduction (5th Edition)*. The Mc-Graw: Hill companies Inc. Brown.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. 2017. *Film Art an Introduction (11th Edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Compesi D. 2000. *Video Field Production an Editing*. San Francisco: A Pearson Education Company.
- Doanne, Mary Ann. 2003. *The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema*. Durham: Duke University Press.
- Donald, James, Anne Friedberg dan Laura Marcus. 1998. *Close Up 1927-1933: Cinema and Modernism*. New Jersey: Princeton University Press.
- Enoch, Muhammadnur Rachim, Ine Renata Musa dan Titing Nurhayati. 2014. *Improvement of Near Vision for Low Vision Patients in National Eye Healthcare Center Cicendo Eye Hospital 2010–2011*. Bandung: Universitas Padjajaran.
- Faye, Eleanor E. 1998. *Living with low vision*. California: *Postgraduate Medicine*.
- Field, Syd. 2005. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York : Delta.
- Fischer, Peter. 1971. *Mosaic History and Technique*. Thames and Hudson.

Irham Hosni. 2007. *Layanan Terpadu Low Vision dalam Mendukung Inklusi*. Bandung: Pusat Layanan Terpadu *Low Vision* YPWG.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://www.kbbi.co.id/arti-kata/luput> diakses pada 9 Desember 2022

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/sinematografi> diakses pada 27 Desember 2022

Katerere, Timothy. 2013. *An Analysis on How Framing Creates Meaning in Films*. Zimbabwe: University of Zimbabwe.

Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Mascelli, Joseph V. 2010. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming*. Los Angeles: Silman – James Press.

McVeigh, Kathryn Margaret. 2008. *Mosaic Narrative: A Poetics of Cinematic New Media Narrative*. Australia: University of Southern Queensland.

*Official publisher of Marshall McLuhan*. <https://marshallmcluhan.com> diakses pada 10 Desember 2022.

Severny, Andrei (September 5, 2013). "*The Movie Theater of the Future Will Be In Your Mind*".

Steff, Josef. 2005. *The Complete Idiot's Guide to Independent Filmmaking*. New York: Alpha Books.

Sudarisman, Yoga. 2016. *Sastra Sebelah: Perlakuan Film Sebagai Film*.

Bandung: Jurnal al-Tsaqafa Volume 13.

*World Health Organization*. <https://www.who.int> diakses pada 9 Desember 2022.

