BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Pembuatan film *action* membutuhkan pengorbanan waktu, tenaga, dan pemikiran dari semua orang yang terlibat pada proses pembuatan film tersebut. Mengingat tuntutan teknis dan alat yang lebih kompleks dalam pembuatan film *action* maka kolaborasi tim menjadi penting, termasuk komunikasi dan kerjasama. Kendala menjadi hal yang wajar ditemui pada proses-proses tersebut. Film Gatot Wesi secara teknis lebih sulit diwujudkan daripada film-film bergenre drama. Pada film ini banyak *special effect*, dekupase *shot*, dan konsep *editing* yang rumit.

Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan kerjasama dan pra yang matang. Film laga juga membutuhkan latihan koreografi sebelum memulai proses produksi atau pengambilan gambar. Pada tahap latihan koreografi akan memperjelas *shot* seperti apa yang akan dibutuhkan dan unsur-unsur visual lainnya. Termasuk properti dan efek *editing* yang sudah direncakan saat itu juga untuk memperoleh hasil film yang maksimal.

Konsentrasi dan berani mengambil resiko juga sangat penting untuk membuat sebuah film laga. Mengingat banyak adegan perkelahian dan bersifat ekstrim maka dibutuhkan rencana-rencana tambahan untuk berjaga-jaga apabila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan. Pada dasarnya sistem pengerjaannya sama seperti film fiksi lainnya. Hanya dibutuhkan *skill* khusus untuk memenuhi kebutuhan pembentukan film laga.

Kemampuan untuk memanipulasi adegan melalui *shot*, *editing*, dan efek pada film *action* dapat meminimalisir adanya resiko dalam pengerjaannya, contohnya pada pembuatan adegan kendaraan yang jatuh saat dibacok, dengan dekupase yang tepat dan susunan gambar serta *sound effect* yang maksimal, adegan tersebut dapat diwujudkan tanpa harus membuat seseorang mengalami hal tersebut di depan kamera. Oleh karena itu manipulasi penting adanya untuk membuat adegan-adegan ekstrim.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Film laga saat ini masih merajai dunia perfilmn komersil dengan dominasi dari Hollywood. Indonesia memiliki potensi besar untuk membuat film-film superhero yang lebih baik dengan memanfaatkkan sejarah yang kita punya. Gatot Wesi terinspirasi dari peristiwa-peristiwa kriminalitas pembacokan di Yogyakarta akan menjadi satu film yang menyimbolkan potensi dan adanya kemauan dari pemuda-pemuda Indonesia untuk membuat film laga yang berguna untuk masyarakat.

B. SARAN

Proses *editing* sebuah film *action* memang lebih sulit daripada film drama, namun dapat menjadi tantangan tersendiri bagi editor untuk menemui pembelajaran baru. Tentunya dengan memahami kebutuhan utama sebuah film dari sudut pandang editor maka kita dapat memaksimalkan materi yang ada untuk membuat sesuatu yang lebih baik. Beberapa hal yang dapat menjadi saran untuk para editor pembuat film *action* berikutnya adalah :

1. Usahakan untuk memahami dan belajar dari menonton film-film *action* yang sudah ada untuk mengetahui apa saja yang menjadi kebutuhan editor film *action*
2. Setelah menonton film *action*, otak kita akan menganalisis bagaimana setiap adegan tersebut terbentuk, analisis tersebut dapat dilakukan dengan menonton banyak *behind the scene* dari film-film *action*
3. Adegan perkelahian tidak bisa diremehkan, karena membutuhkan perencanaan, tugas seorang editor adalah menawarkan manipulasi sebagai solusi untuk memperkecil resiko terjadinya kecelakaan dan sebagainya
4. Seorang *editor* juga harus turut mengawasi proses produksi untuk meneliti dan memahami kebutuhannya sendiri, karena dapat selalu terlewat ketika banyak kendala saat produksi.
5. Secara teknis banyak fasilitas yang ditawarkan oleh *software editing* saat ini, oleh karena itu kita harus berani selalu mencoba hal baru untuk memperluas dan mematangkan kemampuan kita.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Baksin, Askurifai. Membuat Film Itu Gampang, Jakarta : Katarsis, 2003

Dewojati, Cahyaningrum. Drama: Sejarah, Teori dan Penerapannya. Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.

Haig P, Manoogian. *The Film-Maker's Art*, New York : Basic Books, 1966

Llewellyn, Christopher. *Film Editing Theory and Practice*, New York : Mercury Learning and Information, 2012

Mabruri KN, Anton. Teori Dasar *Editing* Program Acara Televisi dan Film, Jakarta : Mind 8 Publishing House, 2013.

Pratista, Himawan. Memahami Film, Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008

Rukmananda, Naratama. Menjadi Sutradara Televisi, Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004

Sumarno, Marselli. Dasar-dasar Apresiasi Film, Jakarta: Gramedia, 1996

Thompson, Roy, Christopher J.Bowen. *Grammar of The Edit*, Waltham : Focal Press, 2009

Wahyudi, J.B. Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak, Jakarta : Gramedia, 1992

Wibowo, Fred. Teknik Program Televisi, Yogyakarta : Pinus Book, 2006

Windratno, Haryo. "Optimalisasi Blocking Dalam Membangun Dramatisasi Pada Drama Televisi". Jurnal Komunikasi Vol. V No.2 (September 2014), http://ejournal.bsi.ac.id/assets/files/Jurnal_Komunikasi_No_2_vol_5_14_ok_kp3_04.pdf.

Daftar Website

Action Top rated Most Viewed - AllMovie
https://www.allmovie.com/genre/action-d646 (diakses 15 Mei 2018)

https://kbbi.web.id/dramatisasi (diakses 17 Juli 2018)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta