

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1. Kesimpulan

Pada proses *editing*, seorang editor dituntut untuk mampu memilah dan memadukan materi yang diterima ke dalam media penyusunan. Selain itu, konsep *editing* menjadi tolok ukur selama proses penyusunan berlangsung. Sebagai poin yang juga penting, pendalaman terhadap cerita yang akan dibuat dan memahami komponen-komponen utama sehingga perlu ditunjukkan dalam karya perlu disusun secara matang.

Dalam mewujudkan sebuah ide yang dituangkan melalui film “Lucid”, terkait hal ini mengeksplorasi dunia mimpi dan memadukannya dengan dunia nyata, editor dituntut untuk dapat menyelaraskan porsi dunia nyata dan dunia mimpi secara berimbang. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman atas imajinasi tentang dunia mimpi yang abstrak. Riset tentu harus dilakukan untuk menguatkan konsep *editing* agar tidak timbul kesenjangan dalam cerita yang tidak ingin ditunjukkan.

Penggunaan *parallel editing* menjadi pilihan yang tepat dalam rangka mewujudkan visualisasi mimpi untuk menunjukkan bentuk realitas ganda dan gangguan psikologi yang dialami oleh tokoh utama dalam cerita. Melalui penyambungan ini maka dapat terlihat bagaimana kedua realitas tersebut sejajar dengan tidak menunjukkan secara terbuka proses tokoh utama tertidur. Dalam rangka menyajikan kesejajaran tersebut, serta sebagai petunjuk untuk mengetahui tokoh utama memasuki dunia mimpi, maka digunakan jembatan visual yang ditunjukkan melalui adegan, emosi tokoh, dan properti pada film. Selanjutnya, untuk memperlihatkan perbedaan antara dunia mimpi dan dunia nyata, pada klimaks film ini ditampilkan *flashback* dan beberapa identifikasi yang mampu memberikan jawaban atas pertemuan dari kedua tokoh.

Pada setiap prosesnya, tentu akan ditemui kendala-kendala yang dapat berdampak pada keberlanjutan proses itu sendiri. Namun, tidak berarti pada setiap kendala tersebut tidak ada solusi atau jalan lain yang mampu ditempuh. Dari

kendala-kendala itu, dapat diambil banyak pelajaran yang mampu meningkatkan kreatifitas dan kemampuan otak dalam memecahkan masalah.

## **2. Saran**

Sebagai saran, dalam membuat film maupun menikmati sebuah film, terdapat proses yang bertahap dan harus dilalui satu per satu untuk menjadikan karya itu baik. Menyingkat proses tersebut dapat berdampak pada karya itu sendiri. Di samping itu, sebelum terwujudnya karya, diperlukan konsep yang matang agar mampu dijadikan acuan kerja. Hingga pada akhirnya, karya yang dibuat dapat dipertanggungjawabkan secara maksimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni (Wacana, Apresiasi Dan Kreasi)*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Baron, Blaire. 2012. *Cinematography Theory and Practice*. Massachusetts. Focal Press
- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction 8<sup>th</sup> edition*. New York. McGraw-Hill College
- Budiman, Kris. 2003. *Semiotika Visual: Konsep, Isu dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta. Jalasutra
- Gianetti, Louis D. 2008. *Understanding Movies*. United States of America. Pearson Prentice Hall
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka
- Reisz, Karel, dan Gavin Millar. 2010. *The Technique Of Film Editing 2nd Edition*. Massachusetts. Focal Press
- Thompson, Roy, dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Edit*. Massachusetts. Focal Press
- Yusuf, Pawit M.. 2010. *Komunikasi Intruksional*. Yogyakarta. PT. Bumi Aksara Jogjakarta

**DAFTAR PUSTAKA ELEKTRONIK**

Freud, Sigmund. 1911. *The Interpretation of Dreams 3<sup>rd</sup> edition*. Vienna.

Mascelli, Joseph V.. 1965. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles. Silman-James Press

Richardson, Michael. 2006. *Surrealism and Cinema*. New York. Berg.

**DAFTAR PUSTAKA *ONLINE***

<https://www.anakkost.tv/pengertian-script-breakdown-dalam-sebuah-produksi-film/>

<https://www.mindafilm.com/2017/11/tahap-tahap-editing-video-peran-dan-tanggung-jawab.html?m=1>

<https://www.google.com/amp/s/m.liputan6.com/amp/3216605/lucid-dream-saat-kita-jelajahi-dunia-mimpi-tanpa-batas>