

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Karya-karya realisme magis bisa didefinisikan sebagai suatu ketertarikan akan hal-hal yang sudah biasa terjadi dalam keseharian menjadi suatu hal yang tak lagi sekedar biasa atau bahkan bisa menjadi cenderung aneh. Pemilihan ‘aneh’ tersebut dilakukan untuk membangun kembali realitas baru dimana hal yang tidak lazim akan dianggap wajar. Namun bentuk-bentuk yang dipilih tetap mengacu pada hal-hal yang ada di dunia nyata. Kemudian hal-hal yang aneh atau luar biasa justru dianggap sebagai hal yang lumrah. Di antara persimpangan keduanya tersebut akan tercipta sebuah ruang antara yang dalam elemen realisme magis berada pada tataran ‘*unsettling doubts*’. Pada ranah kajian budaya, realisme magis seringkali menggabungkan dan meleburkan primitif dan yang modern. Namun, film “Pergi Menghias Bapak” tidak hanya menegaskan faktor *unsettling doubts* tetapi juga 4 elemen lainnya seperti *irreducible element, phenomenal worlds, merging realms, and disruption of Time, Space, and Identity*. Film “Pergi Menghias Bapak” dimaksudkan untuk bermain-main dengan interpretasi dan realitas yang dimiliki penonton. Penafsiran-penafsiran sutradara atas naskah yang tertuang dalam film diserahkan kembali pada penafsiran-penafsiran realita dari penonton.

Karya film “Pergi Menghias Bapak” yang diwujudkan dengan memakai karakteristik realisme magis akhirnya dapat terselesaikan. Namun sebelum sempat melakukan proses *shooting*, proses produksi film “Pergi Menghias Bapak” terkendala wabah Virus Covid-19 yang membuat film harus divisualisasikan melalui Cine Tracer. Penggunaan Cine Tracer dalam proses produksi film cukup membantu namun perlu adanya *upgrade* yang lebih dari pihak pengembang aplikasi. Mengingat keterbatasan Cine Tracer memvisualisasikan karakteristik pemain, kostum, dan properti, maka proses produksi “Pergi Menghias Bapak” juga membutuhkan Ilustrator.

Terlepas dari masalah teknis dan non-teknis, “Pergi Menghias Bapak” hadir untuk menjadi kritik baik dari segi sosial maupun artistik. Secara sadar

dengan menggunakan gaya realisme magis, sutradara ingin mengaburkan batas dan membentuk realitas baru namun tetap berpijak pada dunia nyata. Setelah pandemi usai dan film “Pergi Menghias Bapak” berhasil diproduksi secara riil film ini akan menjadi kritik yang baik untuk membuka kaca mata sosial yang selama ini dianggap normal.

B. Saran

Film adalah sebuah karya seni yang kompleks. Sebelum membuat film, ada baiknya memperkaya diri dengan asupan film yang sesuai dengan film yang ingin dibuat atau bahkan yang tidak berhubungan sekalipun. “*Semakin banyak makanan yang pernah kita rasakan, semakin kaya pula cita rasa yang kita punya*” begitu pula membuat film. Semakin banyak referensi yang kita punya maka semakin kaya ensiklopedi *treatment* film yang kita punya. Namun referensi tidak hanya bisa didapat dari film, fenomena yang ada di sekitar dan literatur yang baik pun ikut andil.

Proses produksi film membutuhkan waktu, pikiran, dan situasi yang memungkinkan untuk membuatnya menjadi nyata. Tidak hanya menyangkut seorang individu namun juga kepentingan tim. Penggunaan Cine Tracer sebagai bentuk improvisasi pun dilakukan karena memikirkan kemungkinan terburuk yang akan terjadi jika proses *shooting* tetap dipaksakan. Semoga dalam kondisi yang lebih baik film “Pergi Menghias Bapak” dapat terwujud secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bazin, A. (1967). *What is Cinema? Vol.I*. California: University of California Press LTD.
- _____, (1973). *What is Cinema? Vol II*. California: University of California Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill.
- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) Realism*. Canada: Routledge.
- Craig, E. G. (1929). *A Vision of Theater*. Portsmouth: Heinemann.
- Dancyger, K. (2006). *The Director's Idea: The Path to great Directing*. London: Elsevier.
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Freilich, M. (1983). *The Pleasure Of Anthropology*. Ontario: New American Library.
- Frexias, E. C. (2014). Theories of Magical Realism. In I. Lopez-Calvo, *Critical Insights: Magical Realism* (pp. 3-17). Massachusetts: Grey House Publishing.
- Gafur, A. (2007). *Al-Quran dan Budaya Magi (Studi Antropologis Komunitas Keraton Yogyakarta Memaknai Al-Quran dengan Budaya Magi)*. Yogyakarta: UIN Press.
- Harymawan, R. (1998). *Dramaturgi*. Bandung: CV. Rosda.
- Jr, H. (1987). *Ilmu Agama*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Kridalaksana, H. (1984). *Kamus Linguistik*. Jakarta: P.T Gramedia.
- Malinowski, B. (1982). *Magic, Science And Religion*. London: Souvenir Press.
- Malpas, J. (1997). *Movement in Modern Art: Realism*. New York: Cambridge University Press.
- Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Stam, R. (2004). *Literature through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation*. New Jersey: Wiley.

Sumarno, M. (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Syadali, A. (2004). *Filsafat Umum*. Bandung: Pustaka Setia

Tafsir, A. (2010). *Filsafat Umum, Akal dan Hati Sejak Thales Sampai Capra*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Zamora, L. P., & Faris, W. B. (1995). *Magical Realism: Theory, History, Community*. Durham: Duke University Press.

Jurnal:

Jameson, F. (1986). On Magic Realism in Film. *J-Stor*, 301-325.

Kadir, B. (2004). Kadar Realisme Magis Dalam Novel Perempuan Poppo Karya Dul Abdul Kadir Rahman. *Poetika Volume II no 1*, 27.

Internet:

Arkipel Curatorial. "Estetika Kenyataan, Realisme Publik?" Arkipel. <https://arkipel.org/estetika-kenyataan-realisme-publik/> (diakses 23 Februari 2020)

Cinemapoetica Esai. "Memetakan Kompleksitas Kajian dan Teori Film, Bagian 1." Cinemapoetica. <https://cinemapoetica.com/memetakan-kompleksitas-kajian-dan-teori-film-bagian-1/> (diakses 20 Februari 2020)