

## V. PENUTUP

### A. Simpulan

Tugas karya akhir ini berfokus pada proses kreatif penciptaan film pendek berjudul *Kenangan Manusia* yang dilanjutkan dengan wawancara penonton untuk mengetahui tanggapan mereka. Penciptaan film ini berfokus pada set beserta properti benda mati pada film yang bertujuan untuk menuturkan film tanpa kemunculan karakter manusia. Proses kreatif penciptaan karya ini mengungkapkan peran penataan artistik serta tata sinematografi yang ekspresif. Selain itu juga peran *editing* montase dalam membantu set dan properti film ini secara efektif untuk menggiring penonton merespons informasi, emosi, dan ekspresi dari film tanpa dibantu oleh kemunculan karakter manusia

Keberhasilan karya ini diukur melalui evaluasi pembuat film dan penontonnya. Keberhasilan diungkapkan secara umum sehingga pembuat film merasa film ini telah mewujudkan seperti yang mereka inginkan. Di sisi lain, respons dan reaksi penonton termasuk pertanyaan-pertanyaan yang muncul merupakan respons yang diharapkan oleh pembuat film. Bagaimanapun, ada masalah-masalah dan pertanyaan dalam pembuatan film ini yang masih harus dicari jawabannya. Hal itu misalnya pertanyaan mengenai ketidakhadiran karakter atau manusia. Meski berhasil membuat film tanpa kehadiran manusia, apakah ketidakadaan manusia mempermudah atau mempersulit pemahaman bagi penonton? Selain itu, juga apakah masih diperlukan informasi dari judul di awal film atau *logline* film di poster untuk mempermudah penonton membaca film ini? Masih ada ganjalan dan ketidakpuasan dari sisi pembuat film mengenai minimnya informasi

pembentukan waktu terjadinya set dan benda-benda yang belum terukur jarak penanda kehidupan manusia sebelumnya. Dengan demikian, yang menjadi pertanyaan terbesar; mungkinkah membuat film tanpa kehadiran manusia untuk film naratif?

Pertanyaan-pertanyaan ini membawa pada pemikiran mengenai fungsi kemunculan manusia dalam film. Jika seni rupa bisa melakukannya, kenapa film tidak? Apakah film selalu harus membatasi diri pada karya-karya yang menceritakan naratif hiburan yang membuat penonton melupakan masalah kehidupan mereka sehari-hari? Tidak bisakah film berinteraksi dengan penontonnya untuk mendorong renungan-renungan, pembebasan, inspirasi, dan atau mimpi-mimpi baru, atau setidaknya mengajak penonton untuk mengambil sikap dalam dilema sosial tertentu? Selain itu, juga muncul pertanyaan-pertanyaan lebih lanjut mengenai syarat-syarat sebuah narasi atau rangkaian pesan, pernyataan, dan ekspresi dari pembuat film bisa sampai seperti yang diinginkan kepada penontonnya. Hal itu sangat disayangkan, belum banyak pembuatan film tanpa sosok manusia seperti yang dilakukan oleh film ini sehingga usaha menjawab pertanyaan-pertanyaan semacam itu tidak bisa dengan mudah dilakukan.

Secara estetika dan teknis, pembuatan film ini mendorong usaha-usaha pembuatan film tanpa manusia berikutnya untuk lebih dalam mengeksplorasi *mise-en-scene*, sinematografi, dan *editing*. Namun, sebetulnya unsur lain berupa suara pun bisa lebih banyak digali dan dieksplorasi untuk membantu penyampaian informasi dan emosi film kepada penontonnya. Penerapan teknis intelektual

montase dengan penjajaran pengelompokan *shot-shot* dari gerbong pertama dan kemudian ditabrakkan dengan perubahan pengelompokan *shot-shot* gerbong kedua. Terakhir, membiarkan penonton larut dalam gambar yang statis dan panjang durasinya serta membantu memberikan dasar-dasar bagi eksplorasi film-film selanjutnya yang ingin menghilangkan faktor aktor atau karakter manusia.

Di luar itu semua, saya merasakan gairah baru dalam karir dan pengembangan potensi diri saya sebagai penata artistik dan pembuat film. Film non-naratif telah berhasil membuat saya terpesona pada kekuatannya dalam membukakan kotak pandora baru bagi pembuat film muda seperti saya serta pada kekuatan sinema yang sebelumnya tak terbayangkan. Film non-naratif seharusnya lebih banyak dibuat dan lebih banyak diandalkan untuk mendorong gagasan-gagasan baru yang dibutuhkan oleh masyarakat, mempercepat perkembangan kebudayaan, dan menantang saya untuk terus melakukan eksplorasi-eksplorasi dalam bentuk film semacam ini.

## **B. Saran-saran**

Pembuatan film ini membawa saya ke dalam posisi baru sebagai pembuat film. Pertama, kini saya lebih menghargai teori dan pendekatan film terutama yang berurusan dengan unsur-unsur pembentuk informasi, emosi, dan ekspresi film. Hal tersebut di antaranya penataan gambar, penataan suara, penyuntingan gambar, dan penataan artistik atau *mise-en-scene*. Sebagai seorang yang bekerja di bidang yang terakhir itu, saya mendapat pencerahan baru mengenai bagaimana eksplorasi artistik bisa banyak memengaruhi hasil akhir dan pesan film kepada penontonnya. Tentu saya merekomendasikan sebuah usaha lebih keras bagi

pembuat film independen, pembuat film seniman, mahasiswa film, dan pengajar film untuk lebih banyak terlibat dalam eksplorasi semacam ini.

Kedua, kebutuhan untuk lebih banyak melakukan eksperimentasi. Bukan hanya menggali kemungkinan film tanpa manusia, melainkan ke segala arah, menggali sesuatu yang baru dan menciptakan temuan-temuan baru. Sekolah film terutama yang ada di level pascasarjana bisa menjadi ujung tombak dari proses-proses semacam ini.

Ketiga, ajakan untuk keluar dari zona nyaman aturan pembuatan film yang semua seakan-akan selalu benar dan tidak bisa ditawar lagi. Padahal, belum cukup melakukan eksplorasi ke arah lain. Aturan-aturan pembuatan film dipelajari di sekolah untuk bisa selalu dipraktikkan. Namun setelah sampai pada level bisa mempraktikkannya, seorang pembuat film yang baik seharusnya mau mencoba melanggar aturan film, baik secara tata bahasa, persyaratan minimal pembuatannya, maupun tujuan dasarnya. Semua untuk menggali kemungkinan-kemungkinan berbahasa film yang baru, cara memproduksi baru, atau alasan-alasan baru membuat film. Film adalah medium yang memiliki cakrawala yang begitu luas dan film ini membantu saya bertanya-tanya di mana batasannya.

## DAFTAR PUSTAKA

Bala'zs, Bé'la. (1952), *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, Arno Press, New York.

Bazin, Andre. (1967), *What Is Cinema? 2 Volume*, University of California Press, CA Berkeley.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2019), *Film art: An introduction*, McGraw-Hill Education, United States (OH).

Bruner, Edward M, 'Experience and Its Expressions' dalam Edward M. Bruner dan Victor Turner (ed) *The Antropology of Experienc*e, Urbana: University of Illinois. 1986

Corrigan, Timothy. Patricia White. (2012), *The Film Experience: An Introduction third Edition*, Palgrave Macmillian, Bedford.

Deren, Maya. (1965), "Amateur Versus Professional, *Film Culture* 39", 45–46.

Eisenstein, S. (1977), *Film Form and The Film Sense*, Harcourt, Brace World Inc, New York & London.

Gunning, T. (1990), "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectators and the Avant-Garde" dalam In T. Elsaesser, & A. Barker (Eds.), *Early Cinema: Space, Frame and Narrative*, (pp. 56–62), British Film Institute, London.

Keil, Charlie. (2001), *Early American Cinema in Transition: Story, Style, and Filmmaking 1907-1913*, The University of Wisconsin Press, Madison.

Saussure, Ferdinand de ([1916]1983): *Course in General Linguistics* (trans. Roy Harris). London: Duckwortg

Strauven, Wanda. (2006), "Introduction to an Attractive Concept" dalam *The Cinema of Attraction Reloaded. Ed. Wanda Strauven*, 11-27, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Van Sijll, Jennifer. (2005), *Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know*, Michael Wiese Productions, California, USA.

Wibowo, Panji., Indrarto, Totot., Sofiyanti, Devina. (2017), *Modul: Penyutradaraan*, Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

**Pustaka Laman:**

Permatasari, Anjani Nur. (25 Januari 2021), *PT Inka Siapkan Gerbong Kereta untuk Jadi Tempat Isolasi Pasien Covid-19*, <https://www.kompas.tv/article/140660/pt-inka-siapkan-gerbong-kereta-untuk-jadi-tempat-isolasi-pasien-covid-19>. 25 Januari 2021.

Setyawan, Doni. (15 April 2021), *Tingkatan Pada Candi Borobudur*, <https://www.donisetawan.com/tingkatan-pada-candi-borobudur/>. 15 April 2021.

