

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan *flashback* untuk merepresentasikan trauma tokoh utama pada karya ini dirasa berhasil tercapai. Pernyataan ini bisa dibuktikan dengan adanya penggunaan *shot* yang merupakan kejadian di masa lalu sang tokoh muncul di setiap adegan dimana sang tokoh mengalami traumanya. Penerapan *flashback* ini juga terbukti dapat membangun motivasi sang tokoh dalam pengadeganannya yang dibawa melalui sudut pandang sang tokoh sebagai representasi dari ingatan traumatisnya di setiap adegan *flashback*.

Shot dengan *point of view angle* berupa kejadian yang pernah dialami sang tokoh utama dari arah sudut pandangnya menjadi representasi trauma yang dimilikinya. *Shot* ini muncul setelah *shot* ekspresi sang tokoh setelah dirinya melihat sesuatu yang memicu traumanya. *Flashback* juga muncul setelah sang tokoh melihat sebuah objek yang mengingatkannya akan istrinya serta kejadian yang menyimpannya. *Flashback* juga muncul saat sang tokoh mendengar suara yang memicu traumanya.

Penggunaan metode ini memiliki kelebihan, antara lain untuk mempermudah membangun motivasi serta untuk mempermudah memberikan informasi kepada penonton akan pengalaman atau perasaan yang dimiliki sang tokoh. Kekurangan dari penggunaan teknik ini lebih kepada persiapan dalam pra produksi karya ini. *Storyboard* menjadi modal utama pada proses penciptaan karya ini. Kurangnya ketelitian dalam membuat *storyboard* bisa sangat menghambat proses produksi. Hal ini dikarenakan penggunaan *flashback* dalam karya ini harus memiliki korelasi langsung dengan sebuah adegan dimana konsep ini akan digunakan.

B. Saran

Proses produksi karya ini memiliki tantangan tersendiri mengingat pada saat karya ini dibuat, Indonesia sedang mengalami pandemi virus Covid-19. Hal ini mengakibatkan perlu adanya pengurangan mobilitas serta kegiatan tatap muka. Pada akhirnya naskah Zona Merah diadaptasi menjadi karya *animated storyboard*. Tentunya keputusan ini sudah disetujui serta sudah menghadapi berbagai macam pertimbangan baik dari pihak mahasiswa maupun dari pihak kampus.

Produksi *animated storyboard* sendiri merupakan sebuah proyek kolaboratif antara sutradara dengan ilustrator dan animator. Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam proyek ini mengingat pada saat pengerjaan karya ini proses diskusi serta koreksi dilakukan secara daring. Diperlukannya cara penjelasan yang jelas dalam memberikan arahan kepada para kru produksi. Akan lebih baik apabila pada proses koreksi, dibuatkan sebuah lampiran berisikan gambar dari cuplikan adegan yang sekiranya perlu diberikan perbaikan. Selain itu, disarankan juga untuk menentukan biaya serta mekanisme dan prosedur kerja dengan pihak ilustrator dan animator agar segala bentuk perjanjian kerja sudah disepakati sejak awal. Hal ini juga akan mempermudah sutradara untuk mengatur alur kerja yang efektif.

Dalam sebuah proses produksi karya, keselamatan bersama menjadi prioritas utama. Perlu adanya pertimbangan serta proses persiapan produksi yang matang mengingat tidak diperbolehkannya adanya kerumunan untuk mengurangi resiko penularan virus. Perlu dipersiapkan juga alternatif produksi penciptaan karya bila dirasa kondisi tidak sepenuhnya mendukung namun tetap dengan persetujuan dari pihak pengkarya dan dari pihak kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David. 2008. *Film Art: An Introduction 8th Edition*. New York. McGraw-Hill.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice 2nd Edition*. Waltham. Focal Press
- Giannetti, Loius. 2104. *Understanding Movie: Thirteenth Edition*. Boston. Pearson.
- Harymawan. 1993. *Dramaturgi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Huntley, Chris. 2007. *How and Why Dramatica is Different from Other Story Paradigms*. Glendale: Write Brothers, Inc.
- Lilienfield, Scott. 2010. 50 Mitos Keliru dalam Psikologi. Perwira Leo Sabath (penyunting). Terjemahan oleh Word++ Translation Service. Yogyakarta: B First
- Mahardi, Dedi. 2015. *Integritas Bangsa*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta. Montase Press.

SUMBER ONLINE

American Psychological Association. 2013. “*Trauma*”. Diakses pada Rabu 30 September 2020 pukul 16:43 WIB <https://www.apa.org/topics/trauma>

Masterclass. 2021. “What is Dystopian Fiction? Learn About the 5 Characteristics of Dystopian Fiction With Examples”. Diakses pada Sabtu 5 Juni 2021 pukul 10.19 WIB <https://www.masterclass.com/articles/what-is-dystopian-fiction-learn-about-the-5-characteristics-of-dystopian-fiction-with-examples#whats-the-difference-between-utopia-and-dystopia>

Ruangtengah. 2021. *Nostradamus Meramalkan Ada Kiamat yang Melibatkan Zombie Tahun 2021, CDC Klaim Masih Lama*. Diakses pada 15 Juni 2021 pukul 11.35 WIB. <https://ruangterang.pikiran-rakyat.com/news/pr1021641815/nostradamus-meramalkan-ada-kiamat-yang-melibatkan-zombie-tahun-2021-cdc-klaim-masih-lama?page=3>