



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Konseptor Kamufase merupakan film terumit yang penulis pernah kerjakan sejauh ini. Film pendek ini memiliki visi yang sangat besar, baik dari konten cerita, maupun dari konten visual. Konseptor Kamufase memberikan sebuah pengalaman emosi melalui kontennya. Oleh karena itu editor harus dapat memvisualisasikan emosi melalui editingnya. Hal tersebutlah yang menjadi tantangan tersendiri bagi penulis.

Seperti yang dikatakan Murch (2001, hal. 18), emosi adalah hal terpenting yang harus dipertimbangkan dalam membuat sebuah *cut* yang baik. Untuk menjaga emosi dan *mood* dari sebuah film, seorang editor harus menangkap dan merasakan emosi yang tercipta dari masing-masing *scene* dan bahkan *shot* yang diedit, sehingga emosi tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Tahap demi tahap yang penulis lakukan pada *workflow* editing Konseptor Kamufase merupakan suatu pembelajaran bagi penulis tentang betapa pentingnya peran emosi bagi sebuah cerita. Bahkan mempertahankan sebuah emosi, dapat mengubah struktur cerita dari sebuah film. Semua tahap yang dilakukan mengajak penulis untuk terus-menerus melihat, mengadaptasi, berpikir, merasakan, dan berimajinasi guna memaksimalkan potensi dari film ini. Namun yang pasti, tanggung jawab terbesar seorang editor dari tahap-tahap editing yang dilakukan adalah pembentukan struktur film yang juga menyangkut *pacing* film tersebut.

Salah satu elemen terpenting dalam menjaga emosi dari keseluruhan film adalah *pacing*. Karena pembuatan *pacing* juga membantu penyelesaian struktur dari sebuah film. Semua emosi yang diciptakan dengan pembentukan *pacing* harus mendukung struktur film tersebut.

Menurut penulis proses pembuatan *pacing* adalah salah satu tanggung jawab terbesar dari seorang editor, karena proses ini merupakan proses yang sepenuhnya dilakukan oleh editor. Editor bertanggung jawab penuh atas setiap gambar yang ditampilkan (walaupun pada akhirnya tetap melalui persetujuan sutradara). Proses ini adalah salah satu proses visualisasi emosi terbesar yang seorang editor dapat lakukan guna menjunjung struktur sebuah film.

Dari keseluruhan editing film pendek *Konseptor Kamufase*, terdapat satu hal yang menjadi kendala utama di dalam proses editingnya, yakni *emotional continuity*. Walaupun sebuah *sequence* memiliki *continuity* konten, *continuity* gerak, *continuity* posisi, dan *continuity* suara, tapi tidak memiliki *continuity* emosi adalah hal yang sia-sia. Karena dampak secara emosional lah yang pada akhirnya memiliki pengaruh yang lebih besar pada diri penonton. Itulah mengapa penulis pada akhirnya mengorbankan *continuity* lainnya demi menjaga *continuity* emosi.

Menurut kesimpulan penulis, proses *color grading* adalah proses memaksimalkan pencapaian emosi pada sebuah film. Pada dasarnya warna-warna tersebut memiliki arti. Oleh karena itu perubahan warna pada gambar – selain meningkatkan kualitas gambar tersebut – menciptakan adanya keikutsertaan penonton dalam merasakan dan menerjemahkan sendiri emosi pada sebuah gambar.

5.2 Saran

Berdasarkan semua pengalaman penulis dalam melakukan editing dari film pendek bergenre fantasi dengan judul *Konseptor Kamufase*, penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat berguna antara lain :

- 1) Melakukan proses pra produksi secara matang. Karena proses ini berpengaruh sangat besar terhadap konsentrasi seluruh kru di lokasi. Jika seluruh kru dapat berkonsentrasi pada saat syuting, tidak akan terjadi banyak kesalahan secara teknis yang pada akhirnya menjadi kendala bagi para editor di tahap pasca produksi.
- 2) Walaupun syuting per *scene* tidak dilakukan berurutan sesuai dengan *script*, adalah penting untuk mengetahui emosi seperti apa yang dibawa dari *scene* sebelumnya di dalam *script*. Karena jika tidak, akan terjadi banyak sekali ketidaksinambungan emosi ketika *scene-scene* tersebut dijumpakan. Hal inilah yang pada akhirnya mengakibatkan perubahan struktur besar-besaran dari film penulis.
- 3) Editor harus selalu melihat, mendengar, mengadaptasi, berpikir, merasakan, dan berimajinasi setiap saat melakukan langkah apapun dalam editing. Karena hanya dengan hal tersebutlah seorang editor dapat menerjemahkan visualisasi emosi dari sebuah film.

- 4) Salah satu hal yang tidak mudah, yaitu kesabaran. Pada dasarnya, produksi sebuah film itu membicarakan tentang kerja sama. Tidak boleh ada keegoisan dari masing-masing pihak, termasuk editor dan bahkan sutradara. Keegoisan pihak-pihak berkepentingan hanya akan mengurangi rasa peduli dan rasa cinta pihak yang dirugikan akan karya yang akan mereka hasilkan.

