



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

5.1. Kesimpulan

Dalam film *Simbiosis*, hubungan Kakak dan Adik yang tidak akur digambarkan melalui *setting* dan *blocking*. *Setting* yang dipakai adalah *setting* untuk membantu terciptanya *blocking* yang diinginkan. *Setting* juga dibangun untuk menyampaikan fungsi naratif film tersebut. Salah satunya pada *scene* awal di mana Kakak dan Adik berada di danau. Hanya ada mereka berdua di lingkungan luas dan mereka tidak berbicara kepada satu sama lain. Film ini menunjukkan keluasan ruang tak terkira. Keindahan alam membuat orang kehilangan kata-kata. Alam yang diam & sepi. Dan ini memperlihatkan dinginnya hubungan Kakak dan Adik.

Blocking ditentukan berdasarkan 3D karakter Kakak dan Adik. Kakak selalu mendominasi, memimpin, berkuasa dan egois ini diperlihatkan dengan penempatan karakter selalu berada di depan atau di atas. Sedangkan Adik yang lemah dan penuh ketergantungan terhadap Kakak ditempatkan di belakang atau di bawah. Salah satu contoh ketika Kakak dan Adik mendaki bukit berbatu. Kakak cekatan dalam mendaki meninggalkan Adik yang berusaha mendaki perlahan. Alih-alih melihat ke bawah, Kakak malah menatap ke depan dengan penuh semangat menikmati petualangannya. Hal ini memperlihatkan Kakak yang tidak peduli terhadap sang Adik.

Setting dan *blocking* dipilih karena kedua elemen tersebut membangun *mood* dan *tema* sendiri tanpa harus bergantung kepada elemen *mise en scene*

lainnya. Melalui hal ini juga penulis membangun *setting* dan *blocking* sesuai dengan fungsi naratif dan perilaku setiap karakter.

Dasar pemikiran dari tipe *setting* dan *blocking* semacam ini, selain berasal dari 3D karakter kedua tokoh, juga berasal dari pola interaksi mereka yang bertumpu pada kesenjangan pengetahuan keduanya. Kakak memiliki lebih banyak pengetahuan sehingga ia dapat mendominasi Adik. Dalam pola hubungan semacam ini, pengetahuan menjelma menjadi kekuatan yang bisa digunakan untuk menguasai.

5.2. Saran

Untuk menyampaikan gagasan utama pada sebuah film, sutradara bertanggung jawab pada proyek tersebut harus terlebih dahulu mengenal betul 3D karakter masing-masing karakter. Setelah itu barulah sutradara memanfaatkan berbagai elemen *mise en scene* yang ada untuk menyampaikan *dynamic relationship* antar karakter satu dengan yang lainnya. Melalui langkah-langkah tersebut barulah elemen *mise en scene* yang dirancang dapat berfungsi dengan baik dan menyampaikan fungsi naratifnya.