



### **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

Kecanggungan terjadi ketika adanya perbedaan antara individu dengan individu lain atau kelompok. Perbedaan ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor sosial, misalnya saja perbedaan kelas sosial, agama, preferensi, umur dan lain sebagainya. Film *Prolog* memilih untuk memotret kecanggungan sebagai dampak perbedaan agama antara tokoh Meta yang beragama Katolik dan Lia yang beragama Islam dalam sebuah ruang, dimana mereka secara tidak sengaja bertemu. Penulis yang berperan sebagai sutradara pada film *Prolog* memvisualisasikan kecanggungan sebagai dampak dari perbedaan agama dengan menggunakan teknik *long take* dan *slow pace*.

Penulis membahas *long take* dan *slow pace* pada tiga *scene* yang merupakan gambaran dari kecanggungan yang terjadi antara Meta dengan Lia. *Scene* ruang tamu, penulis menggambarkan kecanggungan Lia atas perkataan Meta yang mengintimidasi. Kecanggungan meningkat saat Meta mengetahui Lia berbeda agama dengannya pada *scene* ruang makan. Pertemuan Meta dengan Lia berakhir pada *scene* dapur, disini Lia merasa canggung dengan kecuekan dan kemarahan Meta.

Dengan mempelajari teori *long take* dari analisa Totaro (2005) atas film *The Skywalk Is Gone* (2002) dan teori *slow pace* dari analisa Hu dan Bransford

(2003) atas film *The Skywalk Is Gone* (2002) dan *Taste Of Cherry* (1997), penulis menggunakan teknik *long take* dan *slow pace* sebagai visualisasi kecanggungan para karakter di dalam film. Ketika Lia dengan Meta bertemu, penulis menggunakan konsep *long take* dan *slow pace* untuk memvisualisasikan waktu yang seakan-akan bergerak pelan atau lambat untuk mengeksplorasi kecanggungan dalam diri mereka masing-masing.

## 5.2. Saran

Penerapan teknik *long take* dan *slow pace* bukan hanya sekedar gaya dalam penuturan sebuah film, melainkan sebagai konsep sutradara dalam menyampaikan pesan pada film tersebut. Konsep sutradara dalam bertutur dengan *long take* dan *slow pace* berlandaskan atas teori-teori. Maka sutradara harus mengerti teori-teori *long take* dan *slow pace* terlebih dahulu sebelum mengaplikasikannya, supaya tidak terjadi salah pengertian dan terlihat asal.

UMMN