



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Proyek Tugas Akhir ini merupakan proyek terberat yang pernah penulis lakukan selama ini karena dalam proyek film pendek *Suan Ming* penulis harus membuat sebuah konsep visual dan pada saat produksi harus tetap mengacu pada konsep tersebut dan mengaplikasikan teori-teori yang penulis temukan selama berjalannya penelitian ini. Kesimpulan ini dibuat untuk menjawab rumusan masalah yang penulis kemukakan yaitu bagaimana penerapan teknik pergerakan kamera *handheld shot* untuk menunjukkan kebimbangan tokoh dalam film pendek *Suan Ming*. Dalam menunjukkan kebimbangan yang dialami oleh pemeran utama dalam film pendek *Suan Ming* yaitu Mei, penulis menerapkan teknik pergerakan kamera *handheld shot* yang diaplikasikan pada teknik pergerakan kamera *track character* dan *circling dialogue*. Hal ini juga didukung dengan pemilihan komposisi, *angle*, dan *shots* yang tepat yaitu *rule of thirds*, *focal point*, *high-angle*, *long shot*, dan *medium shot*.

Film pendek *Suan Ming* sendiri bercerita tentang sepasang kekasih yang akan menikah tetapi terhalang oleh tradisi melalui ramalan-ramalan yang mengatakan bahwa mereka tidak cocok. Cerita pun difokuskan kepada karakter Mei yang mengalami kebimbangan dan berusaha mencari kebenaran.

Pada *shot* 3B Mei memasuki vihara, momen ini adalah pertama kali usaha Mei untuk mencari kebenaran melalui ramalan maka *shot* ini menjadi penting

karena *shot* ini di satu sisi harus dapat menangkap kebingungan Mei dan di sisi lain harus dapat menunjukkan bahwa inilah permulaan perjalanan kebingungan Mei dan di sepanjang film nanti akan ada banyak rintangan yang menghalangi Mei dalam mencari kebenaran pernikahannya. Atas dasar pengertian tersebut, penulis menggunakan *shot* ini sebagai awal mula dari penggunaan *handheld shot*. Kebimbangan pun diperkuat dengan penggunaan teknik pergerakan kamera *track character* yang didukung dengan komposisi *rule of third* dan *long shot*.

Sama halnya dengan *shot* 4A Mei dibujuk *Suan Ming* oleh keluarganya, momen ini merupakan salah satu bagian terpenting dalam film pendek *Suan Ming* karena salah satu faktor utama dalam pernikahan adalah keluarga. Pada *shot* ini keluarga Mei mendesak Mei untuk melakukan *Suan Ming*. *Handheld shot* pun digunakan pada *shot* ini. Untuk menangkap emosi kebingungan dan keterpojokan Mei, penulis juga menerapkan teknik pergerakan kamera *circling dialogue* yang diperkuat dengan penggunaan komposisi *focal point*, *high-angle*, dan *medium shot*.

Kesuksesan sebuah film bukan hanya ditentukan dengan hasil akhir melainkan juga proses dalam pembuatannya. Seorang penata kamera bekerja hanya pada proses pra-produksi dan produksi. Perencanaan yang matang pada saat pra-produksi dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses produksi. Oleh karena itu, proses perancangan juga sama pentingnya dengan proses eksekusi.

Untuk keseluruhan proses dalam film pendek *Suan Ming* penulis merasa cukup puas dengan hasil akhir yang telah dilakukan karena penulis rasa hasil yang

dicapai sesuai dengan tujuan dari tugas akhir yang penulis kerjakan. Penulis juga belajar banyak hal selama proses pembuatan film pendek *Suan Ming* ini salah satunya adalah sebagai penata kamera selain harus dapat membuat konsep yang baik tetapi penata kamera juga harus mengerti bagaimana menggunakan alat sehingga pencapaian hasil dapat maksimal. Tentunya semangat dan kerjasama antara sesama kru juga menjadi hal yang penting untuk membuat sebuah produksi film berhasil.

5.2. Saran

Memang konsep visual dalam pembuatan film sangatlah penting dan seorang penata kamera harus mempunyai kemampuan untuk membuat konsep visual dengan matang bukan dengan sembarangan melainkan mempunyai tujuan atas segala konsep yang menjadi dasar pembuatan film. Di samping hal tersebut, seorang penata kamera yang baik juga harus memiliki pengetahuan yang baik tentang bagaimana menggunakan alat-alat pendukung. Jika seorang penata kamera memiliki pengetahuan yang baik mengenai alat-alat pendukung maka konsep visual film pun dapat terealisasi dengan baik.

Dengan penulisan laporan tugas akhir ini, penulis berharap agar pembaca mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan *handheld shot* sebagai sarana untuk mewujudkan keseimbangan tokoh dan pembaca dapat menjadi penata kamera yang berhasil baik dalam pembuatan konsep maupun proses pengaplikasian dalam sebuah produksi film.