



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

Untuk membentuk *dramatic irony* melalui proses *editing*, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya *dramatic irony* tersebut. Seperti pembentukan ritme, penyusunan *pacing* dan pengaturan *timing* pada gambar – gambar yang ingin diperlihatkan guna memberikan informasi kepada penonton. Dalam tugas akhir ini, penulis menemukan bahwa dengan faktor – faktor tersebut, *dramatic irony* dapat terbentuk. Hal tersebut terwujud dalam adegan akhir di film *Wa Teng* ini, yaitu adegan kuburan. Di adegan ini konflik yang terjadi sesuai dengan informasi – informasi yang ingin penulis bangun melalui adegan – adegan sebelumnya seperti adegan toko dan adegan ruang makan.

Dalam penerapannya, penulis merasa bahwa dengan ritme yang penulis susun, benar dapat memberikan informasi yang menuntun penonton menuju klimaks dan berhasil membentuk *mood dramatic irony*. Hal tersebut terlihat ketika ritme yang penulis berikan dapat membawa konflik ke arah yang lebih tepat melalui susunan gambar yang penulis bentuk. *Pacing* dan *timing* berpengaruh untuk memberikan nafas di film. Penempatan *Pacing* dan *timing* berpengaruh pada durasi terhadap *mood* yang ingin dicapai. *Fast paced* diterapkan untuk menunjukkan konflik agar konflik lebih terasa, di mana dengan menggunakan potongan – potongan gambar yang relatif cepat dari gambar –

gambar sebelumnya, membuat konflik menjadi lebih terbangun di dalam adegan. Berbeda dengan *pace* yang datar dan relatif sama, konflik tidak ada terasa.

Namun dari faktor – faktor di atas, faktor yang paling penting adalah penggunaan *event rhythm* yang tepat. Dalam hal ini, penulis menggunakan *expanding time* untuk memperpanjang waktu agar penonton ikut terbawa dengan *mood* adegan, dan *subjective time* untuk menunjukkan point of view dari karakter di mana penggunaan teknik ini akan membuat penonton merasakan apa yang karakter rasakan. Dengan menerapkan *event rhythm* dengan tepat, informasi akan diberikan lebih tepat. Tidak hanya itu, penggunaan *event rhythm* juga membantu adegan menuju konflik dengan tepat. Jika penerapan *event rhythm* ini digunakan tidak tepat dan menggunakan gambar yang salah, maka pesan yang akan disampaikan akan berbeda dan *mood* yang ingin diberikan tidak tepat. Berbeda dengan penggunaan gambar yang sesuai dan dibantu dengan *pacing* dan *timing* yang tepat, tentu saja informasi dan *mood* yang ingin disampaikan akan sesuai. Tidak hanya itu, melalui penempatan dan pemilihan gambar untuk memberikan informasi yang tepat secara tidak langsung akan membuat intensitas dan klimaks lebih terbangun.

5.2. Saran

Menurut penulis, faktor – faktor *editing* memang sangat penting berada dalam sebuah film. Dengan *editing*, editor bisa mengatur sebuah gambar akan ditujukan ke arah mana. Tetapi dalam membangun sebuah cerita, tidak hanya dapat dibangun melalui *editing*. Tetapi faktor lain pada saat pra produksi juga penting.

Jika ingin memberikan *mood dramatic irony*, *planning – planning* properti dan *shot – shot* informasi sekecil apapun harus dipersiapkan.

Penulis menyarankan agar editor juga mempertimbangkan *footage* yang akan diambil dan *mood* yang akan dicapai sebelum *editing* berlangsung. Penulis juga menyarankan agar komunikasi antara sutradara, DP dan editor tidak terputus. Komunikasi yang baik sejak pra produksi akan membuat persamaan visi dan misi dan ini berguna untuk mengatur dan mengambil gambar yang diperlukan.

Penulis juga menyarankan, agar mempertimbangkan hal sekecil apapun pada saat *editing*, misal dari *genre* atau tema awal. Baru pertimbangkan teknik apa yang akan digunakan. Karena kedua hal tersebut harus berdampingan, bukan saling dicocokkan.

UMMN