



### **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

Pada film “Ujung Tangan”, penulis selaku penyunting memilih menggunakan *master shot* pada *scene* 1, 6, 7, 9, 15 dan 16. Peran *master shot* pada film ini adalah untuk membawa konsep *slow cinema* untuk lebih dapat dirasakan oleh audiens. Meskipun *master shot* cenderung merupakan sebuah *shot* yang digunakan pada masa produksi sebuah film, namun *master shot* berperan penting dalam proses penyuntingan.

Peran tersebut selain sebagai peran penuturan cerita juga sebagai penyelamat *shot* transisi ataupun *coverage* pada *scene* yang sama yang tidak bisa digunakan karena banyaknya kesalahan teknis yang tidak bisa diperbaiki di bagian paska produksi. Penulis menggunakan *master shot* untuk menuturkan peristiwa yang terjadi dalam sebuah adegan tanpa adanya manipulasi waktu, entah untuk mempersingkat sebuah peristiwa ataupun memperpanjang durasi terjadinya peristiwa tersebut.

*Master shot* itu sendiri sering dilabel sebagai *establishing shot* yang menggunakan jenis *shot* yakni *wide shot*. Hal tersebut kemudian berperan untuk memberikan informasi mengenai ruang terjadinya adegan. Meskipun begitu, *master shot* tidak harus menggunakan tipe *shot* yang jauh namun satu hal yang perlu ditekankan adalah *master shot* berisi sebuah adegan yang dituturkan dari awal hingga akhir *scene* tertentu. Penggunaan *master shot* dengan *wide shot*

(*establishing*) dan durasi yang cukup lama tersebut merupakan salah satu unsur pembentuk *slow cinema* pada proses penyuntingan penulis.

Sebelum memulai penyuntingan pun penulis harus menganalisis setiap *master shot* dari berbagai *take* untuk menemukan yang terbaik. Hal tersebut berhubungan dengan durasi dari *shot* tersebut yang panjang dan tentunya akan lama. Dengan *shot* berdurasi lama tersebut dan merupakan *wide shot*, audiens akan lebih mudah menunjuk sebuah kejanggalan ataupun keanehan dalam film. Hal-hal tersebut bisa berupa teknis kamera, ekspresi atau akting karakter hingga ketidaksinambungan properti, rias wajah hingga kostum karakter dari satu *shot* dan *shot* lainnya.

Kemudian penulis membandingkan *master shot* yang dipakai di dalam film “Ujung Tangan” dengan film-film acuan yakni, “*4 months 3 weeks and 2 days*” (2007) karya Christian Mungiu, “*Vive L’Amour*” (1994) karya Tsai-Ming Liang, “*Le Quattro Volte (The Four Times)*” (2010) karya Michelangelo Frammartino dan “*Yi Yi*” (2000) karya Edward Yang. Penulis kemudian menemukan bahwa film-film acuan yang berkonsep *slow cinema* berikut menggunakan unsur yang sama. Unsur tersebut adalah penggunaan *master shot* dalam membangun sebuah *scene*, penggunaan *establishing shot* yakni *wide shot* dalam membentuk *master shot*, durasi sebuah *scene* yang lama, pergerakan karakter yang menuturkan emosi yang tidak diutarakan melalui dialog maupun ekspresi wajah.

Seperti yang diutarakan oleh Jaffe (2014) mengenai *slow cinema* yang tidak menitikberatkan pada ekspresi tetapi cenderung pada gerak tubuh karakter maupun pergerakan karakter dan teknis kamera, pada film “Ujung Tangan” ini kemudian penulis memberikan jeda pada setiap *master shot* yang dipakai sebelum memotongnya atau menyambungkannya dengan *shot* lainnya. Hal tersebut adalah untuk memberikan ruang bagi penonton menikmati ruang interaksi karakter dalam *master shot* tersebut dimana *slow cinema* kemudian tidak bergantung pada unsur kausalitas dari sebuah peristiwa, membiarkan sebuah peristiwa mengalir sebagaimana terjadi pada kehidupan sehari-hari.

## 5.2. Saran

Pembuatan sebuah film dengan menggunakan konsep *slow cinema* bukan sesuatu yang mudah. Membaca literatur dari berbagai sumber serta menonton film-film yang menggunakan konsep serupa adalah langkah pertama yang paling baik untuk dilakukan guna memahami definisi mendasar mengenai *slow cinema* dan unsur-unsur pembentuknya. Hal yang serupa juga dilakukan terlebih dahulu dalam memahami peran penyunting dalam proses penyuntingan sebuah film. Penyunting tidak harus selalu bergantung pada teknik yang digunakan pada proses penyuntingan namun ada baiknya juga memahami secara mendalam mengenai konsep yang akan ia gunakan dalam membangun film tersebut.

Dalam hal ini karena penulis menggunakan unsur *master shot* dan secara mendalam kemudian mempelajari mengenai kaitannya dengan jenis *shot wide shot* selaku *establishing* dan lamanya durasi berkaitan dengan ritme yang juga

membentuk *slow cinema*, maka perlu dilakukan riset. Riset tersebut bisa melalui literatur maupun film-film bergenre sama sebagai referensi acuan. Penyunting juga bisa berdiskusi dengan sutradara agar dapat membangun konsep *slow cinema* dengan lebih dalam dan maksimal seperti dengan memaksimalkan unsur visual, serta dimensi ruang yang tercipta saat perancangan *shot* maupun saat proses eksekusi film tersebut.

