



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 pendek Indonesia yang diteliti, *alienation effect* diterapkan secara beragam dalam berbagai aspek film. Secara naratif, film dapat menggunakan struktur episodik lepas yang hubungan sebab-akibat antar kejadian kurang kuat sehingga penonton tidak terbawa masuk secara emosional dengan ceritanya. Pada sinematografi, *alienation effect* dapat diterapkan dengan membuat gerakan kasar pada kamera sehingga penonton menyadari adanya kamera dan orang di balik kamera. Pada *mise en scene*, peralatan produksi seperti mikrofon dan *clapperboard* dapat dimunculkan di layar sebagai *props* untuk menyingkap proses produksi film. Selain itu, akting yang menunjukkan bahwa dirinya sedang akting, berbicara langsung kepada penonton, dan menyadari adanya kamera juga dapat membuat penonton sadar kalau yang ditonton hanyalah film. Suara pada film juga dapat mengagetkan dengan keras atau pelannya secara tiba-tiba atau menggunakan efek suara yang tidak alami seperti suara hujan deras di satu *shot* dan tiba-tiba tidak ada suara hujan saat berganti *shot*. *Editing* menggunakan *jump-cut* juga membuat penonton sadar akan adanya potongan pada suatu adegan. Menyelipkan *credit title* pada tengah-tengah film juga dapat mengingatkan penonton bahwa medium yang ditontonnya adalah film.

Pada era digital ini, produksi dan distribusi film sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, khususnya internet. Adanya internet yang sudah tidak

dapat lagi dipisah dengan kehidupan masyarakat modern membuat teori hiperealitas Baudrillard semakin nyata. Batasan antara yang nyata dan fiktif sudah semakin kabur dan tidak terpisahkan. Pada masa ini, penerapan *alienation effect* dalam film menjadi penting. *Alienation Effect* awalnya, pada awal abad ke-20, diterapkan Bertolt Brecht pada teaternya untuk melawan teater komersial pada saat itu yang menurutnya hanya bergantung pada manipulasi emosi. Menerapkan *alienation effect* pada film saat ini merupakan salah satu cara agar penonton dapat menikmati film tanpa terbawa ilusi realitas, malah dapat berpikir kritis dan berjarak dari apa yang ditonton. Dengan mengetahui itu, penerapan *alienation effect* dalam film bisa menjadi lebih dari sekadar lelucon saja dalam sebuah film, *Alienation effect* jadi dapat diterapkan dalam film secara mendalam dan beragam.

Mengambil sudut pandang kritis dan berjarak ketika menikmati sebuah film menjadi penting khususnya pada era *post-digital* yang semakin mengaburkan batasan antara tanda dan realitas sesungguhnya. Seperti pada film *Astronot* dan *Sepanjang Jalan Satu Arah* yang mengingatkan penonton akan realitas sesungguhnya dan mengkritik figur otoritas yang tidak dapat dipercaya. *What's Wrong with My Film*, *Indie Bung!!*, dan *Worked Club* mengkritik medium film itu sendiri dengan memainkan setiap elemen-elemen yang ada di dalamnya dan membalikkan proses bagaimana cara kerja film memainkan emosi penonton. Dengan menyingkap proses itu, penonton mengerti bagaimana realitas dibangun dalam medium film dan masih dapat berpegangan pada realitas sebenarnya.

5.2. Saran

Penelitian penerapan *alienation effect* pada film pendek di Indonesia sebenarnya sangat luas karena ada banyak film pendek yang diproduksi pada lima tahun terakhir ini yang masih belum pernah ditonton oleh penulis dan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya. Maka, menonton banyak film pendek Indonesia baik di festival film dan di situs daring menjadi sangat penting untuk melakukan penelitian ini. Periodisasi film pendek di Indonesia juga masih belum dirumuskan dengan jelas dan masih dapat terus berkembang, jadi itu juga dapat menjadi topik yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

Alienation effect juga tidak terbatas pada film pendek saja, pada film panjang juga dapat ditemukan contoh-contoh yang dapat diteliti. Apa saja pengaruh internet dan perkembangan teknologi pada era ini pada distribusi, produksi, dan film pendek itu sendiri secara langsung juga dapat diteliti dan dirumuskan lebih lanjut. Kurangnya penelitian lain tentang *alienation effect* pada film Indonesia juga membuat penelitian ini belum dapat membahas lebih dalam dan detail, maka diharapkan penelitian selanjutnya dapat masuk lebih dalam lagi atau dapat membahas *alienation effect* dengan perspektif dan teori lain.

Bagaimana realitas disajikan dalam era *post-digital* ini, saat teknologi digital bukan merupakan sesuatu yang baru lagi dan sudah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak dapat dilepaskan. Perubahan dalam bagaimana media dikonsumsi, dan bagaimana relasi penonton dengan pilihan tontonan yang sangat luas, beragam, dan mudah diakses ini. Dengan menonton di bioskop layar

lebar, dengan ruangan yang gelap, suara yang megah, dan kursi yang nyaman dibandingkan dengan gaya menonton di layar *mobile* dan monitor kecil yang dapat dilakukan pada masa sekarang.

Apakah *alienation effect* saja dalam film masih merupakan cara yang efektif untuk membuat jarak antara penonton dengan tontonannya, atau diperlukan sesuatu yang lebih dari hanya perubahan gaya film untuk mencapainya? Apakah *alienation effect* masih dalam tangan pembuat film dalam format dan cara menonton yang sudah jauh berbeda pada masa *post-digital* ini, atau sudah di luar kendali pembuat film dan sepenuhnya ada di tangan penonton? Seberapa besar peranan, dan di mana posisi *alienation effect* pada topologi perfilman yang selalu berubah dengan cepat di era *post-digital*? Ada beberapa aspek dalam pembahasan ini yang membuka ruang untuk penelitian lanjutan, terutama dalam membaca kemungkinan-kemungkinan yang ada dan menavigasi hidup di masa depan dunia *post-digital era*.