



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

Foreshadow merupakan elemen penting dalam cerita untuk membantu menuntun penonton agar akhir cerita tidak menjadi terlalu mengejutkan sehingga menjadi tidak masuk akal, di saat bersamaan akhir cerita juga tidak bisa terlalu terprediksi karena akan menjadi membosankan. *Foreshadow* bisa dibagi menjadi dua yaitu *plant* dan *pointer*. *Plant* akan membuat penonton melihat kembali film atau adegan sebelumnya sementara *pointer* membantu mengarahkan penonton untuk berekspektasi akan adanya sesuatu yang akan terjadi.

Perancangan *foreshadow* dalam film bisa dilakukan dengan bantuan komposisi *shot*, *staging* dan *blocking*. Komposisi *shot* yang baik dapat membantu penonton untuk mengarahkan fokus kepada elemen-elemen yang penting, atau membantu penonton untuk merasakannya adanya sebuah keanehan. *Staging* dan *blocking* mampu untuk memberikan kedalaman tersendiri terhadap *shot*. Pemilihan pergerakan atau peletakan tokoh dapat membantu penonton untuk melihat keadaan emosi atau situasi yang dialami tokoh.

Hal yang paling penting dalam *foreshadow* adalah mencari garis tengah antara *foreshadow* yang tidak ada atau tidak terlihat dengan *foreshadow* yang terlalu terlihat. Garis tengah ini akan membantu penonton untuk mendalami cerita dan juga bertanya-tanya tentang apa yang akan terjadi selanjutnya.

Staging merupakan elemen penting dalam perancangan *shot* untuk memberikan kejelasan atau *clarity* tentang apa yang terjadi. *Shot* yang dimengerti oleh pembuat film bukan berarti bisa dimengerti oleh penonton yang sama sekali tidak mengetahui cerita dari awal. *Staging* bisa membantu untuk mengarahkan mata penonton ke elemen visual yang ingin disampaikan. Dalam *foreshadow plant*, perancangan *staging* harus bisa dilihat secara jelas namun masih tidak terlalu menarik perhatian, sementara pada *pointer* perancangan *staging* harus ‘memaksa’ penonton untuk melihat elemen visual tertentu.

5.2. Saran

Dalam perancangan *foreshadow*, cerita harus dibuat sematang mungkin dalam waktu yang cepat. Cerita adalah basis dasar dalam pembuat *foreshadow*, cerita yang terlalu sering di modifikasi seiring dengan berjalannya tahap produksi akan membuat peletakan *foreshadow* menjadi sulit karena poin penting cerita menjadi tidak jelas. Eksplorasi *shot* dengan bantuan studi referensi dan studi pustaka adalah cara yang bagus untuk menggali kemungkinan perancangan *shot*, terutama dengan bantuan studi referensi.

Perancangan *foreshadow* tidak hanya berfokus pada meletakkan elemen visual dalam gambar, perlu juga dipertimbangkan jenis *foreshadow* tersebut. *Plant* bersifat lebih halus, sehingga ada baiknya menggunakan metafora visual agar elemen *foreshadow* tidak terlalu mencolok. Karena ini juga ada baiknya memperbanyak studi referensi. Berbagai cerita memiliki cara tersendiri untuk menyampaikan *foreshadow*, tergantung dengan situasi dan konteks yang ada.

Jangan terlalu berfokus dengan teori *foreshadow*, karena pada dasarnya sebuah *frame* juga harus terlihat bagus. Elemen-elemen dasar seperti warna, bentuk dan garis harus dipertimbangkan dalam segala macam perancangan *shot*. Hal ini untuk mengurangi kemungkinan *shot* yang terkesan *flat*.