



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

Film pendek *Scripted* memiliki tema manipulasi dalam *reality show*. Sebagai *production designer*, penulis ingin menyampaikan tema tersebut ke dalam film ini, salah satunya dengan cara menerapkan metafora visual melalui desain set dan *propsnya*. Dalam penerapan metafora visual, penulis menerapkannya dengan cermin, kotak-kotak, ilusi, bunga, dan *siamese fighting fish* yang masing-masing memiliki makna dalam menyampaikan pesan naratif dalam film dan setiap *scenanya*. Kelima metafora tersebut diterapkan kedalam desain konsep visual pada *scene Nervous Room*, Panggung Audisi, Ruang Wawancara, dan Ruang Tunggu Audisi 2 yang dapat menyampaikan pesan naratif sesuai dengan tema manipulasi dalam *reality show* di film pendek *Scripted*.

Dari hasil desain konsep visual, ternyata tidak semua set dan *props* dapat diwujudkan sesuai dengan konsepnya, karena untuk menghindari adanya kesalahan produksi, adanya keterbatasan dana, dan waktu yang kurang memungkinkan dalam pembangunan set tersebut. Maka, sesuai dengan hasil diskusi tim, penggunaan bahan dalam setnya menggunakan alternatif lain dan penulis mendesain konsep yang baru. Adanya pembaruan konsep, pesan naratif masih dapat tersampaikan walaupun konsep utamanya berkurang menjadi tidak sekompleks konsep awal. Contohnya penggunaan cermin dalam *scene* Panggung Audisi, dari kotak cermin menjadi kotak kaca, untuk menyampaikan adanya

banyak peran menjadi berkurang, tetapi konsep dikotak-kotakkannya menjadi lebih kuat. Namun, cermin tersebut dapat ditonjolkan dalam *scene Nervous Room* dan *scene Ruang Wawancara*.

Selain itu, ada objek-objek yang tidak berhasil dalam mewujudkan metafora visualnya dikarenakan rancangan konsep yang kurang kuat dalam menyampaikan pesan naratifnya. Metafora visual tersebut adalah bunga dan *siamese fighting fish*. Ketidakberhasilan metafora visual akan bunga dan *siamese fighting fish* dalam film tidak mempengaruhi penulis dalam menyampaikan tema film pendek *Scripted*. Secara keseluruhan, penulis sebagai *production designer* dapat menyampaikan pesan naratif dengan menerapkan metafora visual melalui desain set dan *props* dalam film pendek *Scripted*.

5.2. Saran

Untuk menghindari adanya desain konsep yang tidak dapat direalisasikan karena keterbatasan dana, kurangnya waktu, dan terhindar dari adanya kesalahan produksi, sebaiknya pada masa pra-produksi sebagai *production designer* terlebih dahulu mempertimbangkan anggaran dan *timeline* produksi dengan seksama serta lebih banyak berkomunikasi dengan tim produksi, seperti sutradara dan *director of photography*. Penulis sebagai *production designer* kesulitan dalam melakukan riset dan mendesain konsep karena kurangnya komunikasi dengan sutradara. Sutradara memberi kebebasan bagi penulis dalam mendesain konsep, sehingga sutradara kurang memberikan referensi untuk *looks* filmnya. Seharusnya sutradara memberikan lebih banyak referensi, agar *production designer* lebih mudah dan mengerti visi yang ingin disampaikan serta gaya visual yang diinginkan.