

5. KESIMPULAN

Selama proses *editing* film pendek Perahu, penulis menemukan sebuah masalah berupa keterbatasan *shot* yang didapatkan melalui proses pengambilan gambar. *Shot* yang didapatkan melalui proses pengambilan gambar terdiri dari satu hingga tiga *shot* dengan rata-rata durasi dua menit sehingga durasi *shot* pada film ini menjadi panjang. Akibat dari panjangnya durasi setiap *shot* dalam film ini, penulis merancang film ini sebagai konsep *slow cinema* berdasarkan kesepakatan bersama *director* dari film Perahu. *Slow cinema* merupakan sebuah konsep film yang memberikan kesan yang mendalam kepada penonton melalui teknik pengambilan gambar *long takes* dengan memberikan ruang dan waktu bagi penonton dalam menyelami dan merenungi isi dari film tersebut.

Penulis mencoba untuk menggunakan *digital effect* pada saat *editing* film pendek Perahu, seperti *digital zoom* dan *movement* untuk memanipulasi ukuran dan pergerakan kamera secara digital pada *scene* yang mengalami keterbatasan *shot*. Penggunaan *digital effect* pada *scene-scene* tersebut mampu menunjukkan karakteristik dari konsep *slow cinema* seperti mengarahkan fokus penonton dan menunjukkan detail-detail yang tidak dapat ditunjukkan dari *shot* biasa. *Digital effect* dapat digunakan sebagai solusi untuk memaksimalkan keterbatasan *shot* dalam merancang konsep *slow cinema* dalam film pendek Perahu.

Saran yang saya berikan di dalam penelitian ini, sebaiknya *shot* yang sudah direncanakan melalui *shot list* dipatuhi pada saat proses pengambilan gambar dan jika waktu yang diperkirakan akan melebihi jadwal yang direncanakan, maka sebaiknya diperhitungkan kembali mengenai *shot* yang harus diambil agar pada saat proses *editing*, film tersebut dapat disajikan dengan maksimal.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A