

BAB V. KESIMPULAN & SARAN

V.1 Kesimpulan

Setelah penelitian mengenai alih wahana narasi penokohan karakter utama novel *Dracula* 1897 menjadi visual film *Bram Stoker's Dracula* 1992 dapat disimpulkan bahwa alih wahana yang dilakukan sutradara Francis Ford Coppola cukup representatif. Setelah analisis alih wahana penokohan karakter utama *Count Dracula* dari narasi teks novel *Dracula* 1897 pada film visual *Bram Stoker's Dracula* 1897, dapat dilihat kesuksesan dari kompleksitas pemikiran sutradara Francis Ford Coppola dalam mewujudkan visualisasi penokohan karakter *Count Dracula* pada filmnya. Hasil alih wahana menunjukkan visual film yang cukup representatif dalam mengubah penokohan *Count Dracula* dari teks novel. Coppola mempertahankan beberapa teks novel dalam visualisasinya, ada juga modifikasi dengan mengubah urutan dari alur yang menunjukkan penokohan karakter *Count Dracula*. Terdapat beberapa pengurangan dari detail penokohan *Count Dracula* pada teks novel saat berubah menjadi visual, untuk mempersingkat durasi film. Selain itu Coppola memperkaya penokohan sehingga menimbulkan imajinasi baru untuk penonton, pengurangan detail digantikan dengan penguatan beberapa bagian teks yang lebih di detailkan secara visual berdasarkan interpretasi yang kompleks dari Coppola. Kekayaan yang menimbulkan imajinasi baru untuk penokohan *Count* yang paling menonjol adalah pada bagian perubahan teks yang menunjukkan asal dari *Count* sebagai *Voivode Dracula* yang berperang melawan Turki dan mendapatkan kekuatan jahatnya sebagai vampir dari sekolah iblis, sedangkan pada visualisasi film sebagai Pangeran Vlad yang kehilangan istrinya saat melawan Turki, dan menantang tuhan sehingga dikutuk menjadi vampir. Bagian menonjol lain adalah pada bagian teks novel yang menceritakan rencana *Count Dracula* ke London adalah untuk melakukan kejahatan di negeri asing, sedangkan pada visualisasi film *Bram Stoker's Dracula* 1992 *Count* tertarik pergi ke London untuk mencari cintanya telah mati di masa lalu dan hidup kembali di masa modern menjadi milik orang lain jauh di negeri asing.

Coppola menggunakan kombinasi sudut pandang kamera yang beragam sesuai kebutuhan untuk membangun suasana dan kesan tambahan dari visualisasi penokohan *Count Dracula* yang ditunjukkan setiap rangkaian *sceney*. Beberapa *scene* menggunakan tipe sudut pandang objektif untuk memperlihatkan visual penokohan *Count Dracula* dengan diperlihatkan kehadirannya pada *frame*. Ada juga yang menggunakan tipe subjektif untuk memperlihatkan penokohan tokoh *Count Dracula* melalui matanya sendiri ataupun tokoh lain. Tipe *point-of-view* juga digunakan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* dari posisi subjektif dan objektif bersamaan dari tokoh *Count* sendiri ataupun tokoh lain.

Sudut pandang kamera ditambah dengan penggunaan ukuran gambar yang beragam digunakan untuk memperlihatkan kebutuhan *framing* untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* dalam *scene*. Pengambilan dengan ukuran *extreme long shot* untuk memperlihatkan penokohan *Count Dracula* dari suasana latar tempat yang menunjukkan asal-usulnya, tempat tinggal, dan suasana dari tempat tokoh *Count* berada. Pada sebagian *scene* yang menggunakan ukuran gambar ini tokoh dihadirkan dengan gesturnya yang melakukan gerakan, meskipun terlihat kecil dan tidak dominan karena diambil dari jarak yang cukup jauh. Selain itu terdapat hal lain yang berhubungan dengan penokohan *Count* terlihat pada *scene* dengan ukuran gambar ini, seperti kostum yang dikenakan, properti lain, dan gestur dari tokoh lain. Ukuran gambar ini mampu menunjukkan dan memperkuat nuansa atau kesan dramatis, horor, menegangkan, sendu, misterius, asing, mengerikan, sepi, kelam, dan mencekam pada visualisasi penokohan *Count* dalam *scene* film. Gestur yang ditunjukkan tokoh juga mampu menunjukkan emosi dan karakter yang kuat, jahat, kejam, asing, berani, dan berwibawa.

Ukuran gambar *long shot* menunjukkan suasana latar tempat namun dengan dukungan objek yang mulai terlihat. Ukuran ini memvisualisasikan tokoh *Count Dracula* beserta latar yang berhubungan dengan penokohnya, ekspresi tokoh sedikit terlihat, gestur dari keseluruhan bagian tubuh nampak jelas, sehingga gerakan yang dilakukannya dalam sebuah *scene* terlihat jelas. Selain itu terdapat hal lain yang berhubungan dengan penokohan *Count* terlihat pada *scene* dengan

ukuran gambar ini, seperti kostum yang dikenakan, properti lain, gestur, dan ekspresi dari tokoh lain. Ukuran gambar ini mampu menunjukkan dan memperkuat nuansa atau kesan dramatis, horor, menegangkan, sendu, misterius, asing, mengerikan, sepi, kelam, dan mencekam pada visualisasi penokohan *Count* dalam *scene* film. Gestur tokoh yang nampak jelas dan ekspresi yang sedikit terlihat memperlihatkan emosi dan kesan karakter mulai dari jahat, sedih, marah, terpana, kagum, termenung, bingung, terharu, kesakitan, kejam, hangat, misterius, kuat, berani, asing, berwibawa, dan penyayang.

Ukuran *medium shot* menunjukkan suasana latar yang seimbang dengan ekspresi objek yang mulai terlihat. Ukuran ini memvisualisasikan tokoh *Count* dengan latar yang seimbang dengan tokohnya, keduanya sama-sama tidak terlalu dominan, latar terlihat dan ekspresi tokoh dan gestur juga terlihat. Selain itu terdapat hal lain yang berhubungan dengan penokohan *Count* terlihat pada *scene* dengan ukuran gambar ini, seperti kostum yang dikenakan, properti lain, gestur, dan ekspresi dari tokoh lain. Ukuran gambar ini mampu menunjukkan dan memperkuat nuansa atau kesan dramatis, horor, menegangkan, sendu, misterius, romantis, asing, mengerikan, sepi, kelam, dan mencekam pada visualisasi penokohan *Count* dalam *scene* film. Gestur tokoh dan ekspresi yang terlihat memperlihatkan emosi dan kesan karakter mulai dari jahat, sedih, marah, terpana, kagum, bingung, terharu, kesakitan, kejam, hangat, misterius, kuat, berani, asing, berwibawa, dan penyayang.

Ukuran gambar *medium close-up* menunjukkan objek yang mulai dominan, ukuran ini memperlihatkan visualisasi ekspresi *Count Dracula* yang lumayan jelas dan gestur yang agak menonjol. Selain itu terdapat hal lain yang berhubungan dengan penokohan *Count* terlihat pada *scene* dengan ukuran gambar ini, sedikit latar, kostum yang dikenakan, properti lain, ekspresi dan gestur dari tokoh lain. Ukuran gambar ini mampu menunjukkan dan memperkuat nuansa atau kesan dramatis, horor, menegangkan, sendu, misterius, asing, dan mengerikan, pada visualisasi penokohan *Count* dalam *scene* film. Ekspresi yang lumayan jelas dan gestur agak menonjol memperlihatkan emosi dan kesan karakter mulai dari jahat, sedih,

marah, terpana, kagum, bingung, terharu, kesakitan, kejam, hangat, misterius, kuat, berani, asing, berwibawa, dan penyayang.

Ukuran gambar *close-up* menunjukkan objek secara detail, seperti ekspresi tokoh *Count Dracula* yang sangat jelas dan gestur pada bagian tubuh tertentu yang diambil dari jarak dekat. Selain itu terdapat hal lain yang berhubungan dengan penokohan *Count* terlihat pada *scene* dengan ukuran gambar ini, seperti detail kostum yang dikenakan, properti lain, dan ekspresi dan gestur dari tokoh lain. Ukuran gambar ini mampu menunjukkan dan memperkuat nuansa atau kesan dramatis, horor, menegangkan, sendu, misterius, asing, dan mengerikan, pada visualisasi penokohan *Count* dalam *scene* film. Ekspresi yang jelas dan detail memperlihatkan emosi dan kesan karakter mulai dari jahat, sedih, marah, terpana, kagum, bingung, terharu, kesakitan, kejam, hangat, misterius, kuat, berani, asing, berwibawa, dan penyayang.

Ketinggian gambar juga digunakan secara beragam, untuk memperlihatkan dari mana posisi dalam melihat objek agar terlihat kesan yang menunjukkan penokohan *Count Dracula*. Ketinggian *level-angle* menunjukkan posisi penglihatan tokoh lain atau pengamat yang tidak ada dalam cerita ke arah tokoh *Count* secara sejajar dengan matanya. Selain untuk memposisikan cara dari tokoh lain atau pengamat yang tidak ada dalam cerita melihat *Count*, *level-angle* juga memberikan kesan dari karakter yang dramatis, memperjelas emosi dan ekspresi tokoh, dan tegas karena tidak adanya distorsi. Ketinggian *high-angle* menunjukkan posisi untuk melihat ke arah tokoh *Count* dari arah atas. Selain untuk memposisikan cara melihat *Count*, *high-angle* juga memberikan kesan dari karakter yang dramatis, estetik, posisi karakter *Count* yang lebih rendah dari Tuhannya, atau posisi tokoh lain yang lebih rendah dari *Count*, dan kedalaman karena biasanya diambil dari jarak jauh pada sebuah latar yang luas. Ketinggian *low-angle* menunjukkan posisi tokoh lain atau pengamat yang tidak ada dalam cerita lebih rendah saat melihat ke arah tokoh *Count*. Selain untuk memposisikan cara dari tokoh lain melihat *Count*, *low-angle* juga memberikan kesan dari karakter yang dramatis, lebih dominan dari tokoh yang lain, menakutkan, kuat, agung, berwibawa, kejam, kuat, dan

pemberani. Ketinggian *tilt 'dutch' angle* menunjukkan posisi pengambilan yang dimiringkan dan tidak seimbang. Selain untuk memposisikan cara pengambilan, *tilt 'dutch' angle* juga memberikan kesan yang dramatis, ketidakseimbangan, dan keanehan.

Arah cahaya yang beragam pada setiap *scene* digunakan untuk membangun suasana, dan kesan yang juga membantu untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula*. Arah cahaya *top-lighting* menunjukkan sumber cahaya yang menerangi dari atas seperti cahaya lampu, matahari, dan bulan. *Top-lighting* menunjukkan kesan dan suasana dramatis, sebagai sumber cahaya utama menunjukkan kehororan dan suasana mencekam jika intensitas redup, romantis, ramah, dan hangat saat intensitas lumayan tinggi. Arah cahaya *under-lighting* menunjukkan sumber cahaya yang menerangi dari bawah seperti cahaya lampu, lilin, api, dan efek cahaya tambahan. *Under-lighting* menunjukkan kesan dan suasana dramatis, horor, mencekam, dan ekspresi dari karakter yang kejam, jahat, dan marah. Arah cahaya *side-lighting* menunjukkan sumber cahaya yang ada disekitar objek, seperti lilin, lampu, obor, cahaya bulan, matahari dan kilat yang hanya menyorot salah satu sisinya. *Side-lighting* menunjukkan kesan dan suasana dramatis, mempertegas bentuk dan tekstur objek, sehingga ekspresinya terlihat kokoh dan tegas. Arah cahaya *front-lighting* menunjukkan sumber cahaya yang ada di depan objek, seperti lilin, lampu, obor, api, cahaya bulan, matahari dan kilat yang hanya menyorot bagian depannya. *Front-lighting* menunjukkan kesan dan suasana yang dramatis, dan memperjelas emosi dan ekspresi dari karakter yang detail, seperti marah, kejam, jahat, sedih, terkejut, melamun, termenung, kuat, dan berani. Arah cahaya *back-lighting* menunjukkan sumber cahaya yang ada di belakang objek, seperti lilin, lampu, obor, api, cahaya bulan, matahari dan kilat yang hanya menyorot bagian belakangnya. *Back-lighting* menunjukkan kesan dan suasana yang dramatis, siluet, asing, dan misterius. Penggunaan unsur sinematik sudut pandang kamera, dengan pemilihan ukuran dan ketinggian gambar, dan arah pencahayaan yang digunakan membantu visualisasi penokohan karakter *Count Dracula* melalui kesan dan suasana yang dihasilkannya. Sehingga narasi visual tokoh pada film menjadi lebih kaya dan lebih kuat dibandingkan pada teks novel yang hanya

berupa narasi verbal yang perlu pembaca bayangkan. Secara keseluruhan kekayaan tersebut memunculkan banyak dramatisasi teks pada visual, penekanan *genre* horor yang kuat, dan tambahan romantisasi dari penokohan karakter *Count Dracula*.

V.II Saran

Penelitian ini merupakan yang pertama membahas mengenai alih wahana narasi penokohan karakter utama *Count Dracula* novel *Dracula* 1897 menjadi visual pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992, namun dibatasi segi unsur sinematik sudut pandang kamera dan arah pencahayaan, dan meneliti *scene Count Dracula* ketika mengetahui kenyataan Mina yang merupakan reinkarnasi istrinya. Oleh karena itu untuk penelitian selanjutnya peneliti berharap ada kelanjutan dari penelitian alih wahana penokohan karakter *Count Dracula* yang sama dari segi lain seperti unsur narasi berupa *setting*/latar, pose, gestur, ekspresi pemain, dan properti, dan *scene* lainnya yang berhubungan dengan penokohan *Count Dracula* yang belum peneliti analisis pada penelitian ini.

Peneliti juga menyarankan untuk para sineas jika ingin sukses dalam melakukan alih wahana sebuah novel menjadi film, dapat menjadikan alih wahana novel *Dracula* 1897 pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 oleh sutradara Francis Ford Coppola sebagai referensi, terutama untuk melihat bagaimana Coppola yang memperhatikan unsur sinematik berupa sudut pandang kamera, dengan pemiliha ukuran dan ketinggian gambar pada *scenanya* dan arah pencahayaan hingga mampu menunjukkan kesan dan suasana yang membentuk penokohan dari karakternya menjadi penuh kekayaan.