

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Dalam skenario film panjang *Pangkalima*, konsep animisme menjadi sebuah pengalaman spiritual yang dapat merubah karakter utama Sanja. Dengan mengambil beberapa *beats* dalam *15 beats* dan membaginya menjadi tiga babak, Sanja berkembang menjadi seseorang yang mempercayai lebih jauh akan adanya animisme sebagai sebuah kepercayaan.

Setelah membangun analisis dengan struktur tiga babak, penulis menemukan kaitan erat bagaimana perubahan karakter dipengaruhi terhadap adanya konsep animisme sebagai bentuk kepercayaan. Di antaranya

1. *Act 1*

Dalam *beats Opening Image* dan *Set-Up*, Sanja masih dalam tahap pertama pertumbuhan spiritual. Keadaan ini yang membuat Sanja membenci adanya sebuah konsep animisme dalam desanya. Hal ini merupakan kebohongan yang di bawa Sanja pada awal cerita. Setelah masuk dalam *beat Catalyst*, tahap itu mulai naik menuju ke tahapan baru karena adanya keputusan yang harus di ambil oleh Sanja.

2. *Act 2*

Pada *beat Fun & Games*, Sanja telah memasuki tahap *By Me* (kesadaran manifestasi). Dengan mengenal lebih dekat konsep animisme lewat Sa'al, Sanja mulai melihat kebenaran yang masih belum di percayainya. *Beat*

Midpoint mencoba untuk menuntun Sanja memasuki tahapan *Through Me* (penyaluran kesadaran). Namun, kebenaran yang coba menuntun Sanja membuatnya terjebak dalam tahap *By Me* (kesadaran manifestasi). Setelah akhirnya *beat Bad Guys Close In* membuat Sanja naik dalam tahapan *Through Me* (penyaluran kesadaran) karena konsep animisme mulai menjadi tujuan Sanja dalam mencapai kemenangan.

3. Act 3

Beat Break into Three dan *Finale* menjadi titik perubahan tahap bagi Sanja dari tahap *Through Me* (penyaluran kesadaran) menjadi tahap *As Me* (menjadi kesadaran).

Dengan 3 struktur ini, perubahan karakter terjadi secara signifikan setelah melewati perjalanannya. Sanja yang sangat membenci adanya peraturan nenek moyang, mulai berubah menjalankan dan mempercayai aturan tersebut. Dan setelah sampai pada tahap akhir pertumbuhan spiritual, Sanja menjadi bagian dari kepercayaan tersebut. Pada analisis ini, konsep animisme bekerja sebagai perubahan karakter Sanja dalam mencapai tujuannya.

5.2. Saran

Karakter berkembang dengan adanya acuan yang dapat menggerakkan motivasi karakter, salah satu di antaranya adalah kepercayaan. Dengan melihat bagaimana karakter mempercayai sesuatu, merancang *arc* dapat terbangun sesuai dengan struktur cerita yang ingin digunakan. Karena konsep-konsep kepercayaan melekat

pada sebuah proses, penggunaannya menjadi dapat diterapkan dalam merancang *character arc* di dalam skenario.