



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 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Selama proses penulisan naskah film animasi 2D *Break Zone* ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh penulis untuk dapat menghasilkan sebuah naskah yang baik. Langkah awal yang dilakukan penulis adalah berdiskusi dengan sutradara tentang genre film animasi yang ingin dibuat beserta durasinya. Genre *science fiction* merupakan pilihan sutradara dan naskah yang dibuat adalah untuk animasi dengan durasi 5 menit. Setelah memperoleh dua gambaran awal *project*, maka hal berikutnya yang dilakukan penulis adalah membuat cerita yang dalam proses pembuatannya terdiri dari beberapa tahapan.

Tahap pertama adalah pengembangan ide dimulai dengan mencari referensi dalam bentuk gambar, film dengan genre serupa dan data-data untuk menemukan ciri khas dari cerita untuk film animasi dengan genre *science fiction*. Referensi yang telah diperoleh kemudian didiskusikan dengan sutradara untuk menyeleksi apa saja yang bisa digunakan untuk cerita *Break Zone*.

Tahapan kedua adalah mengembangkan plot. Untuk mempermudah proses penyusunan plot, penulis membagi bagian plot menjadi bagian awal, tengah, dan *ending*. Bagian awal harus dibuat misterius dan membuat penonton penasaran sehingga memutuskan untuk mengikuti cerita hingga akhir untuk mengetahui keseluruhan cerita. Bagian tengah berupa konflik puncak dimana solusi untuk penyelesaian konflik akan menjadi *ending* dari cerita. Setiap adegan dalam cerita

harus mengandung informasi yang saling berkesinambungan hingga akhirnya mencapai *ending* cerita. Untuk bisa menyusun informasi dalam setiap adegan, penulis menggunakan pertanyaan 5W+1H yaitu *who*, *what*, *where*, *when*, *why*, dan *how*.

Tahapan ketiga adalah mengembangkan karakter dan dunia. Pengembangan plot dengan jenis *plot driven* membuat proses pengembangan karakter dan dunia disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Setiap karakter harus memiliki personalitas yang menarik untuk membedakannya satu dengan yang lain. Personalitas karakter berkaitan dengan psikologi yang dibentuk oleh kondisi fisik dan sosiologi. Ada satu hal yang harus dimiliki oleh setiap tokoh utama dalam film animasi bergenre *science fiction* yaitu memiliki kekuatan khusus yang nantinya diperebutkan oleh berbagai kubu.

Tahapan terakhir dari proses penulisan naskah yang baik adalah membuat konflik. Cerita yang baik harus memiliki lebih dari satu konflik. *Break Zone* terdiri dari dua buah konflik dimana konflik pertama bersifat informatif yakni memperkenalkan istilah *Break Zone* beserta karakter yang ada dalam film animasi tersebut. Konflik kedua merupakan puncak dari keseluruhan cerita dimana penyelesaian dari konflik tersebut akan menghasilkan *ending* untuk film animasi 2D *Break Zone*. Konflik terakhir harus dibuat dramatis dan menegangkan untuk membangun emosi dari penonton dan kemudian emosi penonton diredam secara perlahan dengan *ending* yang baik yaitu *happy ending* dengan menangnya tim *Break Zone Cloud Academy*.

5.2. Saran

Selama proses penulisan naskah film animasi 2D *Break Zone* ada banyak referensi yang diperoleh penulis berkaitan dengan cara penulisan naskah yang baik. Tidak semua dapat digunakan karena harus disesuaikan dengan cerita. Namun ada beberapa hal yang dianggap penulis patut untuk dibagikan kepada pembaca dan dapat dijadikan tips untuk menulis naskah.

1. Proses pembuatan sebuah naskah akan menjadi lebih mudah jika seorang *scriptwriter* telah mengetahui ciri khas dari genre yang akan dibuat ceritanya. Selain itu, semakin banyak pengetahuan dan referensi visual yang *scriptwriter* miliki akan membantu dalam proses pembuatan naskah terutama tahap pengembangan ide, karakter, dan dunianya.
2. Durasi menjadi hal yang harus diperhatikan sejak awal, terutama menetapkan durasi perhalamannya, karena seorang *scriptwriter* harus menyesuaikan cerita dengan jangka waktu pengerjaan keseluruhan *project* film animasi.

UMMN