



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

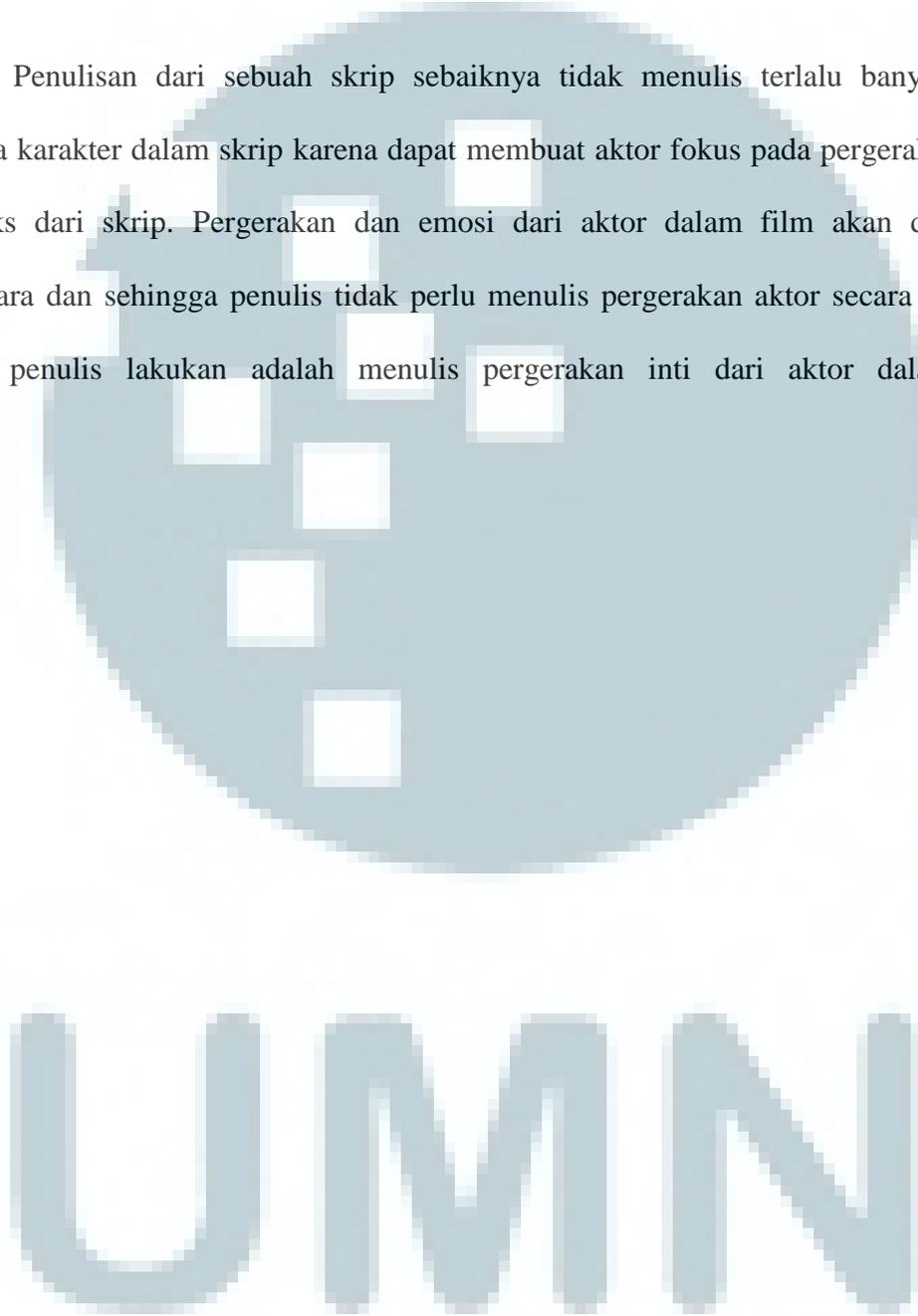
Penulisan dalam Dogma telah menggunakan struktur lima babak Robert McKee, walaupun dalam cerita penonton masih belum dapat melihat keinginan dari tokoh Samuel secara jelas ataupun urgensi dalam mencapai tujuannya. Plot yang digunakan dalam Dogma menggunakan *archplot* atau cerita klasik dimana cerita berfokus pada satu karakter, penceritaan yang linear yang dapat dijelaskan dengan hubungan sebab akibat yang jelas. Penulis menganggap bahwa Dogma merupakan sebuah film pendek dengan fokus cerita pada karakter (*character-driven*) dimana perkembangan tokoh Samuel (rasa takutnya, kesendiriannya, kegagalan yang ia rasakan, dan transformasi yang ia alami) yang menjadi roda penggerak cerita, bukan kejadian penembakan, walaupun digunakan sebagai *inciting incident* dalam cerita.

5.2. Saran

Penulis menganggap bahwa masih ada kekurangan dalam skrip film pendek Dogma, salah satunya adalah karakter-karakter pendukung yang masih tampak satu dimensional. Karakter-karakter ini muncul dalam film sebagai *plot point* bagi plot utama cerita Samuel dan kadang kemunculannya yang tiba-tiba dapat membingungkan penonton. Penulis menyarankan untuk membuat *character breakdown* dengan daftar dari keinginan dan kebutuhan dari tiap karakter sehingga fungsi karakter dalam *scene* dapat

terdefiniskan dengan jelas dan penonton dapat memahami karakter tersebut. Penulis sebenarnya sudah membuat *character breakdown* untuk karakter Samuel, Rita, Roy, dan Martina, tetapi *character breakdown* yang dibuat lebih berfokus kepada *background story* tiap karakter sehingga kurangnya progres dalam penciptaan transformasi karakter.

Penulisan dari sebuah skrip sebaiknya tidak menulis terlalu banyak direksi kepada karakter dalam skrip karena dapat membuat aktor fokus pada pergerakan, bukan konteks dari skrip. Pergerakan dan emosi dari aktor dalam film akan diatur oleh sutradara dan sehingga penulis tidak perlu menulis pergerakan aktor secara detil. Yang dapat penulis lakukan adalah menulis pergerakan inti dari aktor dalam *scene*.



U
M
N