



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis menganalisa karya Tugas Akhir penulis yang berbentuk skenario film pendek berjudul *Mie Kuning Abadi*, dan penulis menemukan bahwa penulis telah berhasil dalam menerapkan beberapa cara untuk menggambarkan *unseen character* di dalam skenario film *Mie Kuning Abadi*.

Berdasarkan studi pustaka, seperti yang telah penulis jelaskan pada Bab Metodologi dan diterapkan pada bagian Analisa, penulis menemukan bahwa *unseen character* dapat muncul secara verbal dan visual. Temuan tersebut kemudian penulis terapkan sepenuhnya dalam penulisan skenario *Mie Kuning Abadi* ini. Sehingga dapat menjawab bagaimana *unseen character* tersebut digambarkan dalam skenario film *Mie Kuning Abadi* ini.

5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam menulis skenario film *Mie Kuning Abadi*, penulis merasa perlu untuk membagi beberapa saran kepada teman – teman yang ingin membuat skenario film pendek.

1. Lakukan riset mendalam terlebih dahulu sebelum melakukan penulisan skenario, baik riset mengenai cerita maupun teknik penulisan yang ingin digunakan dalam skenario film tersebut.

2. Menonton banyak film yang memiliki kesamaan terhadap cerita maupun teknik yang akan digunakan dalam skenario sebagai referensi atau acuan dapat membantu dalam penulisan skenario.
3. Beberapa hal yang kita inginkan mungkin tidak sepenuhnya dapat kita terapkan dalam skenario kita. Namun, terbuka terhadap beberapa perubahan dan kemungkinan juga dapat memberikan hasil positif terhadap skenario itu sendiri.



UMN