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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penulisan ini, penulis menemukan cara tersendiri untuk mengkombinasikan teori *15 beats* dengan *12 stages of hero's journey* sebagai dua teori *plotting* yang berbeda tetapi bisa digabungkan. Pengkombinasian ini dideskripsikan menggunakan teori dasar *3 act structure* sebagai landasan dalam membedah dan menggabungkan kedua teori *plotting* tersebut dalam analisisnya, karena teori *3 act structure* menjadi dasar dari kedua teori *plotting* Snyder dan Vogler. Penggunaan *3 act structure* memungkinksn pengkombinasian dari kedua teori *plotting* yang berbeda ini, sehingga terciptalah sebuah skenario baru dengan teori *plotting* kombinasi dari *15 beats* dan *12 stages of hero's journey* yang diberi judul '*Guilt to Kill (GULTIK)*'. Jadi, hasil uji coba dan analisis deskriptif dari pengkombinasian dua teori *plotting* yang berbeda itu bisa dan mungkin untuk dilakukan selama setiap dari teori tersebut menggunakan *3 act structure* sebagai dasar dan pedoman struktur cerita dan skenario.

Dilihat pada Tabel 4.1.1.3.3. yang menganalisis secara deskriptif kedua teori *plotting 15 beats* dengan *12 stages of hero's journey* dengan membandingkan persamaannya, kemudian dilanjutkan dengan teknik kombinasi, dapat ditemukan bahwa hasil kombinasi tersebut terlihat di banyak bagian/tahapan dalam masing-masing teori *plotting* dari *act 1* hingga *act 3*, dan dari bagian/tahapan pertama hingga bagian/tahapan terakhir pada masing-masing teori

plotting. Beberapa dari bagian-bagian dan/atau tahapan-tahapan tersebut memiliki halaman yang sama nomor halamannya pada skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' sebagai penempatan *plotting* dari kedua teori *15 beats* dan *12 stages of hero's journey* masing-masing. Bagian-bagian dan/atau tahapan-tahapan, yang setelah dianalisis pengkombinasiannya, memiliki halaman yang sama pada skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' itu sendiri adalah:

a. Halaman 9; *set-up (1-10)* sebagai bagian dari *15 beats*, dengan *ordinary world* sebagai tahapan dari *12 stages of hero's journey*.

b. Halaman 12; *catalyst (12)* sebagai bagian dari *15 beats*, dengan *call to adventure* sebagai tahapan dari *12 stages of hero's journey*.

c. Halaman 12; *debate (12)* sebagai bagian dari *15 beats*, dengan *refusal of the call* sebagai tahapan dari *12 stages of hero's journey*.

d. Halaman 25; *break into two (25)* sebagai bagian dari *15 beats*, dengan *meeting with the mentor* sebagai tahapan dari *12 stages of hero's journey*.

e. Halaman 75; *all is lost (75)* sebagai bagian dari *15 beats*, dengan *ordeal* sebagai tahapan dari *12 stages of hero's journey*.

f. Halaman 85; *break into three (85)* sebagai bagian dari *15 beats*, dengan *reward* sebagai tahapan dari *12 stages of hero's journey*.

g. Halaman 103; *finale (85-110)* sebagai bagian dari *15 beats*, dengan *resurrection* sebagai tahapan dari *12 stages of hero's journey*.

Dari sini dapat disimpulkan juga bahwa *act* dari *3 act structures* yang paling banyak memiliki kesamaan dari kedua teori *plotting 15 beats* dengan *12 stages of hero's journey* adalah *act 1* yang memiliki 4 bagian dan tahapan dari kedua teori *plotting* yang sama. Kemudian, *act 2* hanya memiliki 2 bagian dan tahapan dari teori *plotting 15 beats* dan *12 stages of hero's journey* yang sama karena *act 2* sendiri adalah bagian terpanjang dan yang terbanyak jumlah halamannya pada skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*', sedangkan *act 3* adalah bagian dan tahapan yang hanya memiliki 1 kesamaan dan yang paling sedikit karena sebagai epilog dan penutup cerita di skenario.

Dari sini diambil kesimpulan bahwa "Pengkombinasian Teori *Plotting 15 Beats* dengan *12 Stages of Hero's Journey* dalam Skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*'" ini dapat dilakukan pada prolog (*act* 1) dan epilog (*act 3*) cerita atau skenario, namun untuk *act 2* dari cerita atau skenario membutuhkan penyesuaian lebih bila ingin kedua teori *plotting* dikombinasikan dan digabungkan secara sempurna tanpa menghilangkan unsur dari masing-masing teori *plotting*.

5.2. Saran

3 act structure adalah teori struktur yang sudah dikenal semenjak lama sekali dan oleh karena itu, penggunaannya akan sangat berguna bagi pembaca dan penulis dalam membedah semua teori penulisan skenario yang sudah lebih berkembang dan modern. Terpakunya penulisan karya pada teori *plotting* membuat karya dan skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' sendiri terkekang dan harus berdasarkan isi

kedua teori *plotting* secara kuat yang dibantu dengan teknik kombinasi yang tepat sebagai alat dari *treatment* penelitian ini.

Dari penelitian eksperimental ini juga ditemukan hasil uji coba, dari analisis deskriptif penulisan, bahwa aplikasi pengkombinasian dua teori *plotting* yang berbeda pada skenario '*Guilt to Kill (GULTIK)*' yang ber*genre action* dapat dilakukan dan cukup cocok, karena teori *plotting 12 stages of hero's journey* sendiri merupakan teori *plotting* yang cocok dengan skenario dan film ber*genre adventure*/petualangan, dan fantasi, serta memiliki tema *voyage and return*. Sedangkan teori *plotting 15 beats* sendiri cukup cocok dengan skenario dan film ber*genre* apapun, termasuk drama, horor, dan *genre-genre* lainnya. Untuk pengkombinasian kedua teori *plotting 15 beats* dengan *12 stages of hero's journey* sendiri pada skenario dan film dengan *genre* yang cocok, selain *genre adventure*/petualangan dan *action*, juga diperkirakan penulis bisa cukup luas cakupannya. *Genre-genre* lain, termasuk *genre* drama sekalipun, mungkin bisa cocok dan masih bisa dilakukan pengkombinasian dua teori *plotting* yang berbeda selama adanya penyesuaian dan penggunaan efesiensi *3 act structure* secara tepat. Bila *genre* film atau skenario tersebut adalah drama, maka diperlukan penyesuaian dari segi dramatik dan semiotik juga pada skenario yang diaplikasikan pengkombinasian teori *plotting 15 beats* dengan teori *plotting 12 stages of hero's journey*.