



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Kesimpulan dari analisis sebagai penulis skenario film panjang *Boomerang* adalah Ryan sebagai seorang pria dengan kecenderungan seseorang yang *feeler* akan seringkali melakukan kesalahan dalam hidupnya, tetapi ketika sebuah tragedi yang membuatnya sangat kehilangan, dirinya sendiri akan pelan-pelan mencoba untuk menyadari dirinya sendiri dari kekelaman dirinya saat kondisi sebelumnya terjadi, di mana membuat dirinya jatuh semakin dalam akan dendam di masa lalunya dan membuatnya kehilangan orang-orang di sekelilingnya, ini semua terjadi karena setiap individu memiliki tahapan *Defence Mechanism* yang berbeda-beda, lalu yang terjadi pada Ryan ini, ia harus kehilangan orang-orang yang memiliki arti cukup penting dalam hidupnya dan membuatnya sadar untuk kembali ke dirinya yang semula.

*Defence Mechanism* ini sendiri adalah sebuah teori yang menjelaskan sebuah tahapan pertahanan diri dari hal-hal negatif yang terjadi pada seorang individu, tahapan dari defence mechanism memiliki berbagai jenis tetapi sebagaimana yang telah di jelaskan Freud, tahapan yang terjadi pada seseorang yang telah mengalami sebuah kejadian traumatik sebelumnya akan memiliki sebuah tahapan seperti Represi, Pembentukan Reaksi, *Displacement*, *Fixation*, Regresi, Proyeksi, *Introjection*, dan yang terakhir Supresi. Hal ini dikarenakan seseorang yang telah mengalami kejadian traumatik saat kecil dan ketika dirinya

sendiri tidak bisa menerima hal tersebut, mereka akan mengalami *Amnesia Disosiatif*, yaitu sebagai memori masa lalu sebelum kejadian dan saat kejadian hilang sehingga membuat individu itu sendiri tidak mengingat hal tersebut, tetapi ketika sesuatu kondisi yang memiliki kemiripan dengan kejadian masa lalunya, maka hal tersebut akan memicu seorang individu tersebut untuk memaksa alam bawah sadarnya mengingat kembali dan mengakibatkan perubahan sifat pada individu itu sendiri karena paksaan tersebut dan tahapan yang dijabarkan oleh Freud ini menjelaskan bagaimana seseorang memulihkan dirinya sendiri secara bertahap untuk bangun kembali dari rasa depresinya tersebut.

Teori ini pun pada dasarnya sangat kuat, tetapi untuk memahami sebuah kondisi psikis seseorang, terlebih untuk seorang pria maka kita harus memahami bagaimana perilaku dan cara individu itu bertingkah laku terhadap lingkungan sekitarnya, maka dari itu penulis menggunakan teori Jung mengenai analisa *attitude* dari setiap individu. Teori ini membantu penulis memahami perilaku protagonis terhadap orang-orang sekitarnya. Saat memahami teori di atas, penulis merasa teori tersebut memiliki sebuah kemiripan dengan teori *plotting* yakni *character arcs*, di mana dari ketiga jenis ini yang paling mendekati adalah *positive character arcs* karena tipe ini menjelaskan bagaimana seorang protagonis akan mengalami sebuah perubahan kondisi di mana ketika di awal ia menyakini hidupnya yang sekarang adalah kehidupan ideal tetapi pada kenyataannya terdapat sebuah kebohongan yang membuatnya akan menghadapi sebuah rintangan dan ketika skenario ini berakhir dengan sebuah kehidupan baru yang lebih baik dengan pembelajaran di kehidupan sebelumnya.

## 5.2. Saran

Setelah melakukan analisis dan menyelesaikan proses penulisan skenario film panjang *Boomerang*, serta menyelesaikan laporan skripsi penciptaan ini, penulis memiliki beberapa saran untuk pembaca yaitu:

### 5.2.1 Untuk penulis skenario selanjutnya

1. Riset ide cerita, sebelum memutuskan untuk membuat sebuah cerita untuk sebuah skenario film panjang, baiknya riset terlebih dahulu cerita seperti apa yang ingin di buat, terlebih untuk pendalaman karakter dan juga latar waktu cerita, karena kedua hal ini sangat berpengaruh terhadap alur cerita yang akan di buat. Ketika kita sudah memahami ide cerita kita dengan baik, seperti apa karakter yang akan kita buat, bagaimana ia akan menghadapi lingkungan sekitarnya dan bagaimana dunianya berdampak pada karakter kita nantinya, maka saat kita hendak memulai menulis skenario tersebut, kita tidak akan kehilangan arah untuk membuat sebuah adegan per-adegan yang menggambarkan bagaimana karakter kita akan berkontribusi dalam adegan tersebut.
2. Memahami *genre* cerita yang akan di buat, ini sangat penting karena dengan memahami tipe cerita maka kita tidak akan terhindar dari melencengnya jalan cerita, ini di sebabkan pada awal saat penulismemulai menulis skenario, penulismerasakan hal yang sama, di mana penulishanya mementingkan inti cerita dan akhir cerita saja, lalu setelah melakukan analisis ini dan juga memahami lebih dalam tipe cerita yang ingin penulisbuat, penulisbaru menyadari bahwa jika kita hanya mementingkan kedua hal tersebut, maka

bisa jadi di mata pembaca, tipe cerita itu akan bergeser ke genre cerita lainnya dan membuat cerita yang akan kita buat menjadi tidak masuk akal dan terkesan dibuat-buat atau di paksakan.

3. Memahami teori plotting yang digunakan, ketika sudah memahami kedua poin yang penulis sebutkan di atas, maka langkah baiknya memahami teori *plotting*, karena pada dasarnya teori ini memiliki banyak jenis, maka ketika membuat sebuah skenario kita bisa menggunakan begitu banyak jenis tipe teori *plotting* untuk di terapkan pada skenario kita tersebut. Menurut penulis jika kita bisa menulis sebuah skenario dengan memahami hal tersebut, cerita kita akan terlihat lebih menarik ketimbang hanya menulis sebuah skenario tanpa memahami hal tersebut, ini dikarenakan skenario dengan memiliki dasar sebuah teori, ceritanya akan lebih tertata dan lebih memiliki sebuah *set-up* dan *pay off* yang lebih baik

### **5.2.2 Untuk peneliti selanjutnya**

1. Pada dasarnya teori *plotting* memiliki banyak sekali jenis, dan *character arcs* bisa menjadi salah satu teori yang dapat digunakan terlebih ketika ingin menyandingkan dengan teori psikologi, karena kedua teori ini sama-sama memiliki tahapan yang bertuju pada perubahan dari seorang protagonis. Karena *character arcs* sendiri memiliki begitu banyak jenis juga yang dapat di sandingkan dengan teori psikologi lainnya.
2. Ketika ingin membuat sebuah cerita dengan membahas sebuah penyakit mental, utamakan untuk membaca jurnal, artikel serta buku-buku tentang penyakit mental lebih dalam, karena ketika kita membahas sebuah penyakit

mental, ternyata setiap penyakit memiliki akibat yang sangat banyak dan mengakar dan untuk membahas sebuah penyakit tersebut kita juga harus memahami bagaimana penyakit tersebut berpengaruh terhadap seorang individu yang mengidap penyakit tersebut, bagaimana meredakan efek samping dari penyakit tersebut dan mengetahui bagaimana seseorang individu tersebut bisa mengalami hal tersebut kembali dan yang paling penting pahami jenis obat-obatannya yang digunakan untuk meredakan penyakit tersebut, karena setiap jenis penyakit mental tersebut, memiliki jenis obat yang sangat beragam.

3. Saat ingin menganalisa sebuah teori psikologi sebagai acuan pembuatan karakter dalam cerita, pastikan kita sudah memahami teori tersebut dengan baik, karena jika ada yang melesat maka hal itu akan menjadi fatal dan malah terkesan mengada-ngada.