



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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Penerapan teori *5 stages of grief* dalam penulisan naskah film panjang dapat memiliki titik temu pada pembentukan plot dengan menggabungkan teori struktur *15 beats* oleh Blake Snyder. Kemudian pada penulisan naskah film animasi, kedua teori ini kemudian dapat dikaitkan dengan teori *anthropomorphism*.

Berdasarkan analisis penerapan *5 stages of grief* yang menghasilkan *anthropomorphism* dan disusun mengikuti plot *15 beats*, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggabungan ketiga teori ini dapat dilakukan dengan menempatkan *5 stages of grief* mengikuti tangga dramatis *15 beats*. Teori *15 beats* yang dikemukakan oleh Snyder terdiri dari tiga babak, yaitu: tesis, antithesis dan sintesis. Tesis yang merupakan dunia sebelum memulai konflik atau perjalanan dapat dikaitkan dengan keadaan sebelum atau permulaan fase berduka. Sintesis yang merupakan masuknya pada dunia baru dapat dikaitkan dengan meningkatnya fase berduka. Sintesis yang merupakan kembalinya ke dunia sebagai orang baru dapat dikaitkan dengan fase terakhir berduka, yaitu menerima.
2. Teori *5 stages of grief* oleh Kubler-Ross yang merupakan teori akan tahapan berduka pada seseorang, merupakan salah satu emosi dan

perasaan nyata yang dimiliki oleh manusia. Teori *anthropomorphism* yang dikemukakan oleh Eddy yang menjelaskan bahwa menerapkan atribut manusia tidak hanya pada hewan, tumbuhan maupun objek, namun juga pada emosi dan penyakit, kemudian penulis dapat menyimpulkan bahwa kedua teori ini juga memiliki titik temu dan dapat diterapkan satu sama lain.

3. Penulis menetapkan cerita tentang seorang gadis kecil yang kehilangan ayahnya kemudian bertemu dengan sosok monster yang sebenarnya merupakan manifestasi perasaan dukanya. Perasaan duka dan monster yang memanifestasi emosi ini kemudian menjadi tema utama dalam cerita. Penulis menentukan visualisasi monster untuk mendukung penggambaran duka terutama pada *5 stages of grief*, kemudian menentukan perilaku yang akan menimbulkan situasi menyesuaikan plot *15 beats*.

5.2. Saran

Berikut merupakan saran penulis bagi pembaca maupun mahasiswa yang ingin menulis naskah:

1. Studi film pada genre dan tema akan sangat mempengaruhi aspek dalam menentukan ide cerita. Ide cerita dapat dikembangkan melalui berbagai macam cara. Namun, ide cerita tentu harus memiliki pesan yang jelas untuk disampaikan. Hal ini kemudian berhubungan dengan pentingnya melakukan riset dalam menentukan kematangan ide cerita. Riset sendiri dapat melalui buku, artikel, film, bahkan *game*.

2. Teori *anthropomorphism* tidak hanya dapat diterapkan pada emosi berduka, dan bentuk duka tidak mesti divisualisasikan oleh sosok monster. *Anthropomorphism* memiliki aspek yang sangat luas dan bentuk yang fleksibel ketika diterapkan dalam perancangan tokoh dan plot cerita. Akan lebih baik untuk melakukan riset yang relevan sebelum menerapkan teori ini.
3. Teori *five stages of grief* cenderung hanya dikupas pada bagian berduka atas meninggalnya seseorang, namun masih banyak bentuk duka lainnya yang dapat diteliti dan dibahas menggunakan teori *five stages of grief* yang tidak harus berhubungan langsung dengan kematian.
4. Ada banyak sekali teori dan aspek yang dapat dibahas dan diterapkan pada penulisan naskah. Penerapan *five stages of grief*, *15 beats* dan *anthropomorphism* yang dilakukan oleh penulis pun memiliki kemungkinan akan terlewatnya detil-detil penting lainnya dan hal yang masih dapat dieksplorasi.