

5. KESIMPULAN

Dinamika *sibling rivalry* merupakan dinamika persaingan saudara yang sering terjadi pada anak kembar. Dinamika *sibling rivalry* dipicu oleh banyak faktor seperti memiliki kebutuhan yang sama sampai perbedaan yang dimiliki kakak dan adik kembar. Dinamika *sibling rivalry* memiliki empat dimensi berupa *closeness/warmth*, *power/relative status*, *conflict*, dan *rivalry*.

Pada film animasi pendek *Juna Juno*, penulis menunjukkan dinamika *sibling rivalry* antara tokoh Juna dan Juno melalui perancangan *environment* dan *mise en scène background* kamar mereka pada masa erat dan renggang. Dinamika *sibling rivalry* dalam rancangan kamar tersebut diperlihatkan melalui jarak dan peletakan *layout*, pembagian sisi kamar, serta desain dan jarak antar properti.

Pada saat erat, *layout* kamar tidak terbagi menjadi dua sisi secara kontras. Penempatan properti mereka berdekatan. objek dan properti mereka serupa dan dibuat untuk saling berbagi. Terdapat juga area-area bersama.

Sedangkan pada saat renggang, *layout* kamar mereka terbagi menjadi dua sisi dan tidak seimbang. Penempatan properti mereka berjarak. Objek dan properti mereka dibuat kontras dan berbeda sesuai dengan karakter masing-masing tokoh.

Lemari dengan cermin pada kamar Juna Juno banyak digunakan untuk proyeksi dinamika persaudaraan mereka pada saat itu. Detail-detail lain seperti pengaruh dinamika *sibling rivalry* terhadap tokoh pada masa remaja diperlihatkan melalui visual dan penempatan objek properti pada *environment* kamar Juna Juno.