



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

Penulis menyimpulkan rumusan masalah dan batasan yang telah penulis bahas pada Bab I, terjawab pada Bab IV. Pada bab ini, penulis akan merangkum kesimpulan yang penulis dapatkan, yaitu

1. Konflik yang terjadi antara protagonis disebabkan oleh kesenjangan generasi, yaitu Alex berperan sebagai generasi Y ingin Paulus mengerti bahwa paradigma pada generasi *baby boomer* dan *millenials* bertolak belakang.

Contoh: kehidupan yang dialami Alex sudah berkecukupan dengan fasilitas yang terbilang lengkap. Konflik relasional terjadi dari sikap Alex dalam meminjam mobil atau meminta uang yang dianggap hal yang biasa. Menurut Paulus, untuk mendapatkan suatu hal bahkan hal kecil pun harus disertai usaha karena pengalamannya di masa lalu tidak mudah untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan atau dibutuhkan.

2. Perbedaan pola pikir atau paradigma antar generasi terutama *baby boomer* dengan *millenials* salah satu dan terbesarnya karena disebabkan oleh perkembangan teknologi. Perbedaan pola pikir dan perilaku tersebut adalah konflik yang mendasari skenario.

Contoh: pada era modern, perilaku dan pola pikir generasi muda. Kemajuan teknologi memudahkan untuk mengakses informasi, pengetahuan dan hiburan.

Dalam mengerjakan skripsi, Alex mencoba untuk mencari referensi melalui internet menggunakan komputernya, sehingga terjadi konflik relasional dengan Paulus. Generasi muda menganggap hal tersebut wajar dan natural karena mereka lahir dalam era digital.

Cerita dalam naskah film panjang *MAN'S WORLD* selalu diisi dengan perdebatan kecil yang menunjukkan ketidakpercayaan Paulus terhadap Alex dalam mengambil berbagai keputusan dan melakukan berbagai hal. Alex terlihat sebagai pribadi yang sering dikontrol oleh Paulus, namun dalam beberapa hal Alex melakukan penolakan. Selain dipengaruhi oleh status Alex sebagai anak dan Paulus sebagai ayah, perbedaan generasi juga memiliki peran besar dalam hal tersebut.

Pada cerita dalam naskah film panjang *MAN'S WORLD*, konflik dalam kesenjangan generasi tidak dapat dihindari karena setiap generasi memiliki karakteristik yang mendasari sikap, perilaku, cara pandang dan pola pikir pada setiap individu. Meskipun demikian, tidak setiap individu dalam generasi yang sama memiliki sifat dan karakter yang sama karena dipengaruhi oleh sosiologi dari setiap individunya. Contohnya adalah dimana, dan oleh siapa mereka dibesarkan.

5.2. Saran

Penulis tentu memiliki kesalahan-kesalahan yang terjadi secara tidak sengaja saat menulis skenario film panjang *MAN'S WORLD*. Berdasarkan pengalaman dan kesalahan yang penulis temukan, penulis akan memberikan beberapa saran kepada

pembaca, maupun calon penulis skenario film panjang untuk Tugas Akhir, diantaranya:

1. Penulis memilih topik atau ide cerita berdasarkan pengalaman pribadi, karena akan lebih memudahkan dalam menyusun plot cerita.
2. Setelah melalui beberapa konsultasi bimbingan, penulis diminta agar konflik dalam *generation gap* lebih ditunjukkan secara nyata dan mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

