

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Skenario “Sudut Yang Lain” telah selesai dikerjakan, menulis sebuah skenario mempunyai tantangan yang tinggi, skenario “Sudut Yang Lain” mengangkat sebuah isu yang dekat dengan kalangan masyarakat yaitu kekerasan anak. Kekerasan anak secara fisik lebih sering dijumpai karena dampak yang ditimbulkan tampak oleh mata. Sedangkan kekerasan emosional pada anak mempunyai dampak yang panjang, membutuhkan waktu untuk penyesuaian atau berdamai dengan pelaku. Penciptaan skenario ini berdasarkan ide sederhana seorang teman dekat, yang selalu sedih dan merasa tidak nyaman ketika berada di rumah dengan ayahnya, dan ketika ada kakaknya, anak ini merasa tidak nyaman, karena orang tuanya selalu memuji setiap hal yang dilakukan saudaranya tetapi apabila anak ini melakukan hal baik, itu dianggap sepele oleh orang tuanya. Skenario “Sudut Yang Lain” memberikan sebuah cerita yang mengkomparasikan keadaan tokoh saat kecil dan tokoh saat dewasa. Hal ini bertujuan untuk memperoleh nilai yang terwujud ketika seseorang mengalami masa yang kelam, seseorang itu harus bangkit sehingga akan muncul masa depan yang diharapkan.

Skenario “Sudut Yang Lain” bercerita tentang dua cerita yang berbeda masa pada tokoh yang sama. Waktu masih kecil, tokoh selalu merasakan disudutkan, dianggap tidak berguna oleh ayahnya, dan selalu tidak diperlakukan sama oleh ayahnya. Hingga suatu ketika, tokoh ini pergi dan ayahnya merasa kehilangan. Suatu ketika ayah tokoh mengalami sakit, dan melihat bagaimana tokoh tulus menyayangi ayahnya. Pada cerita tokoh dewasa, kehidupan tokoh berubah drastis, tokoh dapat mencapai target – target hidupnya, dan mempunyai hidup yang sangat tenteram.

Penulisan skenario “Sudut Yang Lain” menggunakan teknik plot *non-linear* untuk membentuk sebuah alur yang menarik, dan untuk mendukung konflik yang terjadi dan terkait antara kedua cerita. Dengan bantuan teknik

improvisasi flashback yang dijelaskan oleh Linda Aronson. Penggunaan *flashback* dalam plot *non-linear* untuk mendukung atau mengaitkan konflik cerita berjalan dengan baik, dan muncul beberapa dramatik cerita, yang menyebabkan munculnya *surprise* dan *curiosity*. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penciptaan skenario “Sudut Yang Lain” penggunaan plot *non-linear* sangat membantu untuk mengkomparasi dua buah masa waktu dalam cerita, hal ini juga dapat memunculkan dramatisasi cerita seperti *surprise* dan *curiosity* pada penonton, sehingga penonton tetap mengikuti cerita hingga akhir.

B. Saran

Berdasarkan proses penulisan skenario film televisi “Sudut Yang Lain”: banyak hal baru yang didapatkan dalam proses penciptaan karya, baik dalam masa riset maupun dalam masa produksi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan lagi untuk perbaikan di masa mendatang. Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dari pengalaman yang telah dilalui ialah:

1. Membaca ulang dan tidak bosan untuk membenahi kekurangan dari skenario yang kita buat. Hal ini diperlukan agar kita benar-benar tahu di mana letak kekurangan dalam skenario yang kita buat.
2. Penggunaan plot *non-linear* memang mempunyai tantangan tersendiri, ada baiknya lebih banyak melakukan eksperimen untuk membentuk plot *non-linear* yang semakin menarik.
3. Penyempurnaan penciptaan karya dengan konsep *plot non-linear* diperlukan lebih banyak membaca skenario atau melakukan riset dengan menonton film dengan alur konsep yang mirip, sehingga mampu memberikan alternatif yang baru dalam pembuatan karya.
4. Pengkajian karya dengan bentuk dan konsep plot yang sama memerlukan referensi buku, film dan sharing antara pengkaji untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik.
5. Melakukan riset secara detail dan mendalam untuk penciptaan skenario adalah hal yang sangat penting untuk menghasilkan skenario yang realistis.
6. Waktu menjadi hal penting dalam sebuah berkarya, gunakanlah sebuah

timeline untuk mempermudah kita dalam mengatur waktu dan menetapkan target.

7. Penggunaan FGD atau *focus group discussion* dalam setiap berkarya adalah hal yang utama, karena dengan menggunakan fitur kecanggihan FGD setiap pengkarya mengetahui kekurangan dan kelebihan karya, sehingga akan membantu pengkarya untuk menciptakan hal yang berbeda dari sebelumnya.

