

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan mencoba mencari tahu mengenai bagaimana pengaruh konstruksi plot dalam membangun emosi sedih pada film *Pawn*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimentasi dengan mengubah konstruksi atau susunan plot pada film *Pawn*. Penelitian yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa eksperimentasi yang dilakukan tidak mempengaruhi gejala-gejala kesedihan yang terbaca pada setiap versi film *Pawn*. Hal ini terjadi karena gejala-gejala yang dominan terbaca pada setiap versi film *Pawn* sama, yaitu tokoh pusat perhatian didominasi oleh tokoh Lee Seung-yi kecil. Ekspresi sedih yang sering muncul adalah menangis. Peristiwa sedih yang terjadi kebanyakan adalah peristiwa kehilangan. Walaupun gejala-gejala dominan yang terbaca pada semua versi film *Pawn* sama namun besaran keterbacaannya berbeda-beda dikarenakan perubahan aliran informasi yang terjadi akibat perubahan susunan yang dilakukan terhadap konstruksi plot pada film *Pawn*.

Perbedaan konstruksi plot yang mengakibatkan berbedanya aliran informasi yang diterima memengaruhi logika naratif dalam membaca sekuen sedih. Hal tersebut terlihat dari data-data yang telah dipaparkan dan dijelaskan pada bab pembahasan bahwa konstruksi plot pada film *Pawn* versi original hampir semua gejalanya terbaca dominan dari pada versi film *Pawn* lainnya. Ini tampak dari bagaimana unit penelitian sekuen sedih yang ada lebih banyak terbaca atau dari 23 sampel sekuen sedih yang telah ditentukan, 87%-nya terbaca sebagai sekuen sedih. Data tersebut menjawab rumusan masalah pertama bahwa klasifikasi indikator emosi sedih yang menjadi dasar membaca sekuen sedih hampir semua terbaca pada versi original dibandingkan versi lainnya.

Unit analisis sekuen penyebab memperlihatkan bagaimana perbedaan dampak antara sekuen sedih yang dibangun sedemikian rupa dengan sekuen sedih yang berdiri sendiri. Hal tersebut terlihat jelas pada

sekuen 48 (original)/49 (linier)/8 (non-linier eksperimen) yang mana sekuen tersebut adalah sekuen ketika Seung-yi dewasa, dan Jong-bae bertemu kembali dengan Doo-seok di rumah sakit jiwa. sekuen tersebut pada versi linier dan original berada pada babak resolusi sehingga memiliki sekuen penyebab atau pembangun yang sama, yaitu sekuen 45 (original)/41 (linier) ketika Doo-seok ingin menjemput Seung-yi dewasa namun mengalami kecelakaan yang mengakibatkan dirinya menghilang dan menjadi gila, sedangkan pada versi non-linier eksperimen, sekuen tersebut berada pada awal cerita sehingga sekuen tersebut tidak ada sekuen pembangun atau informasi mengenai alasan yang menyebabkan kondisi dirinya yang menjadi gila dan menghilang selama ini belum disampaikan seperti versi lainnya. Versi original dan linier sekuen tersebut memiliki dampak dengan nilai 4,5 atau ‘cukup besar’, sedangkan pada versi non-linier eksperimen nilainya hanya kecil atau bahkan tidak berdampak. Hal tersebut menjawab rumusan masalah kedua bahwa sekuen sebelumnya, sekuen penyebab, atau sekun pembangun berpengaruh dalam membangun dampak sekuen sedih. Artinya sekuen sedih yang dibangun sedemikian rupa pasti akan memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan dengan sekuen sedih yang tidak dibangun atau sedikit dibangun.

Unit analisis Penonton menyatakan bahwa konstruksi plot film *Pawn* versi original dengan pola alur maju mundur memiliki nilai kesedihan yang tertinggi dibandingkan versi lainnya yaitu dengan skala ‘cukup besar’. Versi lainnya seperti linier hanya berskala ‘sedang’, sementara itu versi non-linier eksperimen adalah konstruksi plot yang dampak kesedihannya berada pada skala ‘sedikit’.

Temuan-temuan tersebut menjawab rumusan masalah ketiga bahwa konstruksi plot berpengaruh dalam membangun emosi sedih karena konstruksi plot membawa aliran informasi yang telah disusun untuk memberikan berbagai macam efek khususnya emosi sedih. Perubahan konstruksi plot mengakibatkan perubahan pada aliran informasi yang akan diterima sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan simpati atau

empati terhadap tokoh-tokoh dalam film *Pawn* untuk membangkitkan emosi sedih. Konstruksi plot terbaik dalam membangun emosi sedih pada kasus film *Pawn* adalah konstruksi plot dengan alur maju mundur yang telah dirancang oleh pembuat aslinya.

B. Saran

Penelitian ini belum bisa dibilang sempurna dalam segala hal karena penelitian ini memiliki banyak kekurangan. Mulai dari teori mengenai plot sedih atau pembangunan plot sedih yang belum bisa ditemukan sehingga mengadaptasi dari beberapa teori lain. Oleh sebab itu disarankan kepada pengkaji lainnya untuk bisa menemukan teori mengenai pembangunan plot sedih yang lebih baik atau jika memang belum ditemukan semoga penelitian ini bisa menjadi embrio untuk teori baru tersebut.

Kemudian akibat keterbatasan wawasan penulis terhadap bidang psikologi atau komunikasi untuk meneliti pengaruh objek atau variabel kepada penonton secara luas sehingga penelitian ini bisa menjadi penelitian estafet dan diteruskan kepada para peneliti yang lebih baik.

Lalu, diharapkan juga untuk penelitian selanjutnya yang serupa bisa meneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengobservasi secara menyeluruh gejala-gejala yang mempengaruhi kesedihan terhadap penonton baik dari sisi penontonnya maupun unsur filmnya.

Terakhir, diharapkan penelitian ini bisa menjadi sebuah dasar untuk para *film makers* yang ingin membuat film bernuansa sedih dan memberikan dampak yang besar dengan cara membuat peristiwa-peristiwa sedih dan juga menampilkan ekspresi sedih tokohnya serta memperhatikan tata letaknya yang sesuai atau pada *timing* yang tepat seperti pada kasus film *Pawn* yang membuka film dengan sosok sukses tokohnya dan juga permasalahan pencarian seseorang yang menjadi misteri dan diselingi dengan peristiwa sedih yang dialami tokohnya serta membangun kedekatan antar tokoh dengan momen-momen bahagianya hingga pada

kemalangan datang hal tersebut memberikan dampak besar. Penggunaan pola maju mundur membuat informasi yang tersampaikan terbuka pelan-pelan sehingga dapat menjaga fokus penontonnya atau memberikan dampak *curiosity*.



DAFTAR PUSTAKA

- Alsa, Asmadi. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Ardyaksa, A. S., dan Thomas Dicky Hastjarjo. “Pengaruh Film Alternatif Terhadap Emosi”. *Gajah Mada Journal of Psychology*, 2(1), 1-7, (2 Januari 2018), <https://journal.ugm.ac.id/gamajop/article/view/31863/19330>
- Azizi, S. “Relationship between homesickness and test anxiety in nonnative students of Shiraz University of Medical Sciences International Branch in the clinical and physiopathology course in 2013”. *Global Journal of Health Science*, 8(7), 293–300. (2015). <https://doi.org/10.5539/gjhs.v8n7p293>
- Baron, A. R., & Byrne, D. *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga, 2005.
- Bordwell, D. & Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction 8th Edition*. New York: McGraw-Hill Education, 2008.
- Davis, M. H. “Measuring Individual Differences in Empathy: Evidence For a Multidimensional Approach”. *Journal of Personality and Social Psychology*. 44(1), 113. (1983).
- Eriyanto. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2011
- Eriyanto. *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Field, S. *The Screenwriter’s Workbook*. New York: Dell, 1984.
- Goleman, D. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Goleman, D. *Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007.
- Hidayat, A. A. A. *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika, 2006.
- Hidayati dan Lisy Chairani. “Makna Kematian Orang tua Bagi Remaja (Studi Fenomenologi Pada Remaja Pasca Kematian Orangtua)”. *Jurnal Psikologi*, 10(1), 41-48, (Juni 2014), <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/psikologi/article/view/1177/1069>

- Latipun. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press, 2010.
- Lutfimia, A. S. "Analisis Pola Plot dalam Membangun Surprise pada Film Initiation Love". Skripsi S-1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo, 2010.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: ROSDA, 2021.
- My Drama List. <https://mydramalist.com/33454-collateral> (diakses pada 20 Februari 2023)
- Nurgiyantoro, B. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press, 2015.
- Pratista, H. "Review Film Asia Pawn". Montase Film. 20 November, 2020 <https://montasefilm.com/review-film-korea-pawn/> (diakses 20 Februari 2023)
- Pratista, H. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- Sarwono, Sarlito W. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum Edisi Revisi*. Bandung: Pustaka Setia, 2016.
- Suciati, R., dan. Ivan Muhammad Agung. "Perbedaan Ekspresi Emosi pada Orang Batak, Jawa, Melayu, dan Minangkabau". *Jurnal Psikologi*, 12(2), 99-108, (Desember 2016), <https://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/psikologi/article/view/3236/203616>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2014
- Suma'mur P.K. *Kecelakaan dan Keselamatan Kerja*. Gunung Agung, Jakarta, 1992
- Tim CNN Indonesia. "9 Film Korea yang Wajib Ditonton, Sedih dan Menguras Air Mata". CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20221123163425-225-877724/9-film-korea-yang-wajib-ditonton-sedih-dan-menguras-air-mata> (diakses pada 20 Februari 2023)