



BAB 5 PENUTUP



ASTARI

THE
WINNER OF
NATIONAL
KARATE
COMPETITION
2011



170

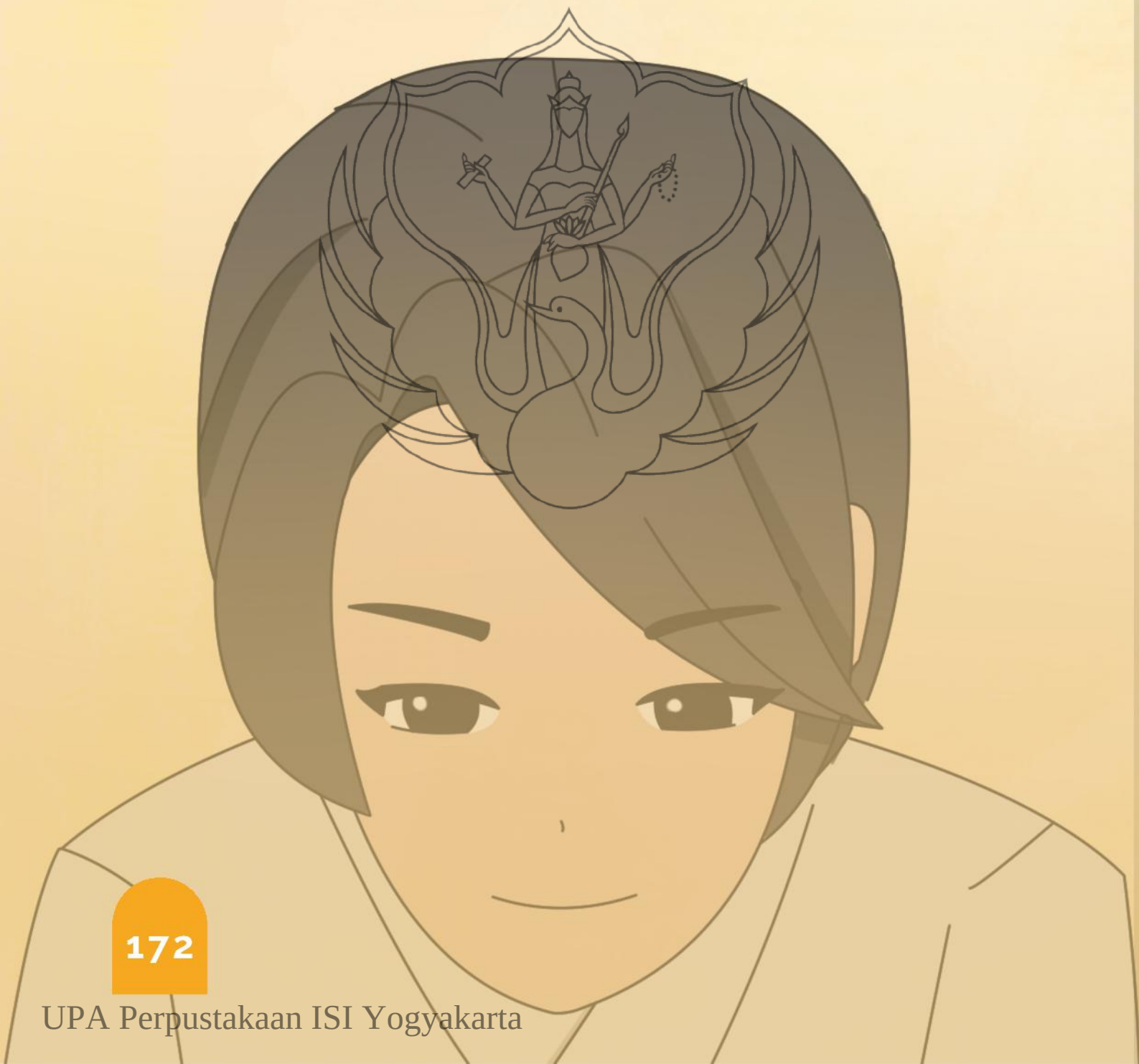
**Gagal Dipertandingi
Bukan Berarti Gagal Berusa**

KESIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian, melalui analisis data, desain, pengembangan, *implementasi*, dan juga evaluasi yang sudah dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa,

1. Naskah film animasi 2D "*OSH : Break Point*" yang mengangkat isu kecemasan bertanding atlet dapat diwujudkan melalui metode penceritaan tiga babak. Melalui analisis kualitatif terhadap studi literatur dan observasi mengenai kecemasan bertanding. Tidak lupa melakukan pemilihan sampel untuk mendapatkan hasil realistis terhadap dinamika kecemasan yang akan difungsikan sebagai bentuk perjalanan emosional karakter. Kemudian, membagi aspek emosional tersebut menjadi beberapa plot dan garis besar cerita.
 1. Pada tahap persiapan (Babak 1) di sisipkan pemicu kecemasan awal,
 2. Kemudian, peningkatan kecemasan yang dialami atlet dan konflik batin karakter diletakkan pada tahapan konfrontasi (Babak 2),
 3. Diikuti dengan titik balik serta kemampuan menangani kecemasan yang dilakukan oleh karakter pada resolusi (Babak 3).
2. Penerapan grafik *dramatic* pada struktur tiga babak untuk dapat menampilkan penggunaan *dramatic curiosity* dalam naskah film animasi 2D "*OSH : Break Point*", dapat diwujudkan melalui,
 1. Penggunaan teaser atau pemantik pada babak satu struktur tiga babak,
 2. Memunculkan *foreshadowing* pada *inciting incident* di babak kedua melalui grafik menurun.
 3. *Foreshadowing* disajikan melalui penggunaan adegan tertentu sebagai bentuk penundaan informasi dan kemunculan *clue-clue* dimasa depan.
 4. Penggunaan montase pada grafik *dramatic* yang berbentuk tangga untuk meningkatkan *staging* dan *curiosity* penonton terhadap aksi-aksi karakter.
 5. Terakhir membuka *foreshadowing* terhadap *clue-clue* atau adegan tertentu melalui penggunaan *flashback* sebagai bentuk perwujudan penanganan kecemasan bertanding pada tahapan resolusi di grafik yang menaik keatas dan turun pada bagian katarsis.

Dengan demikian, proses pembuatan naskah yang memperhatikan penggunaan *dramatic curiosity* pada struktur tiga babak, dapat disusun untuk menggambarkan dinamika kecemasan bertanding berdasarkan realitas psikologis nya.



SARAN

1. Pengembangan Unsur *Dramatic*

Dalam penelitian ini, *Dramatic Curiosity* dijadikan sebuah pendekatan pada penyusunan naskah. Pada tahap pengembangan berikutnya diharapkan, penelitian terhadap naskah dapat lebih mengeksplorasi penggunaan unsur *Dramatic* lainnya, baik itu *suspense* hingga ke *surprise*.

2. Eksplorasi Grafik *Dramatic*

Grafik *Dramatic* yang digunakan dalam penyusunan naskah tidak hanya sebatas Grafik *Dramatic* Lutters, tetapi banyak grafik *dramatic* lainnya yang bisa dieksplorasi untuk digunakan dalam membantu penyusunan sebuah naskah. Bahkan bisa dimodifikasi sesuai dengan elemen-elemen yang akan digunakan.

3. Pendalaman Estetika Visual

Jenis penanganan "*Imagery Guide*" yang ada dalam naskah, disajikan ke dalam bentuk visual (*storyboard*) sebagai elemen khayalan yang dapat disaksikan. Hal ini membuktikan bahwa sesuatu yang biasa disampaikan secara verbal dapat disajikan melalui bentuk simbol dan nuansa visual. Bentuk pendalaman ini diharapkan menjadi sebuah pembaharuan dan contoh yang dapat lebih banyak dieksplorasi lagi dengan mengangkat aspek-aspek topik masalah yang berbentuk verbal lainnya di masa depan,

KEPUSTAKAAN

- Amir, N. (2012). Pengembangan alat ukur kecemasan olahraga. *Jurnal Penelitian dan evaluasi pendidikan*, 16(1), 325-347. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/1120>
- Arifin, M. (2022). Penggunaan *Curiosity* untuk Menunjukkan Perkembangan Tokoh Utama dalam Skenario Fiksi "Tanda <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/10964>
- Biran, M. Y., & Misbach, H. (2006). Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Pustaka Jaya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722)*. New York: Springer.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2023). *Film art: An introduction (13th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Clements, R., & Musker, J. (Directors). (2016). *Moana* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Dewi, E. M. P. (2018). Psikologi Olahraga Mental Training
- Eisenstein, S. M. (1949). *Film form: Essays in film theory* (J. Leyda, Ed. & Trans.). Harcourt, Brace & World.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta.
- Hindiari, Y., & Wismanadi, H. (2022). Tingkat kecemasan atlet karate menjelang pertandingan pada anggota Koarmatim. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 179-186. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/44094>
- Howard, B., & Moore, R. (Directors). (2016). *Zootopia* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Kasilo, D. (2008). Komunikasi cinta: Menembus g-spot konsumen Indonesia. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kurniawan, A. W., Wijayanto, A., Amiq, F., & Hafiz, M. (2021). Psikologi olahraga. Malang: Akademia Pustaka.
- Lutters, E. (2005). Kunci sukses: menulis skenario. Grasindo.

- Miftah, F. (2024). Penerapan Penceritaan Terbatas dalam Skenario Film " Panglong" untuk Membangun Unsur *Dramatik Curiosity* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/17107>
- Nurgiyantoro, Burhan. Teori Pengkajian Fiksi. Gadjah Mada University Press: Daerah Istimewa Yogyakarta. 2015.
- Pratista, H. (2017). Memahami Film-Edisi 2. Montase Press.
- Shuhaib, M. (2024). *Foreshadowing Overuse: A Stylistic Approach to Modernist Fictional Writing*. *Al-Adab Journal*, (149), 1-18.
- Unkrich, L. (Director). (2017). *Coco* [Film]. Pixar Animation Studios.

