



### **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

Setelah menerapkan *twist* pada skenario film panjang berjudul “Alan” ada beberapa hal yang penulis dapatkan. Dalam pembuatan *twist* diperlukan penempatan *foreshadow*, baik berupa *pointer* atau *planting* pada plot yang mengarahkan cerita kepada *twist*. *Twist* yang baik tercipta dari *foreshadow* yang terus diulang hingga membuat sebuah pola dalam plot. Pola yang diciptakan tersebut akan membuat penonton mengingat korelasi serta hubungan antara *twist* terhadap scene – scene sebelumnya.

Penggunaan *foreshadow* juga dibutuhkan agar membedakan antara *twist* dan *surprise*. *Twist* yang dibuat tanpa menggunakan sebuah *foreshadow* akan membuat penonton menjadi bingung dan menciptakan sebuah *deus ex machina* pada plot cerita. Tanpa menggunakan *foreshadow* mungkin dapat tercipta sebuah *surprise*, tetapi *surprise* berbeda dengan *twist*. *Surprise* bukan merupakan sebuah *twist* tetapi *twist* dapat menjadi *surprise*.

Dalam menciptakan *reversal of fortune*, *romantic reversal*, dan *recognition* perlu diperhatikan beberapa hal. Pada *twist reversal of fortune foreshadow* diperlukan karena *twist* yang tercipta berasal dari suatu proses sebab dan akibat. Ada *foreshadow* yang menjadi penyebab karakter mengalami *reversal of fortune*. Perubahan keadaan juga harus terlihat dengan jelas sebelum dan sesudah terjadi *reversal of fortune*. Dalam menciptakan *romantic reversal*, baik dari hubungan positif ke negatif, maupun hubungan negatif ke positif perlu diperlihatkan dengan

jelas sebuah pola yang menunjukkan perubahan dinamika karakter di jalan cerita. Perubahan dinamika karakter mungkin menjadi suatu hal yang mengejutkan bagi penonton, tetapi sebetulnya sudah diperlihatkan secara halus kepada penonton dari berbagai *scene* sebelumnya bahwa hubungan mereka akan mengarah ke satu titik. Begitu pula dengan pembuatan *twist recognition*, *planting* wajib diberikan kepada penonton. Penonton dibuat tahu sebetulnya mengenai rahasia yang akan diungkap tetapi secara tidak langsung.

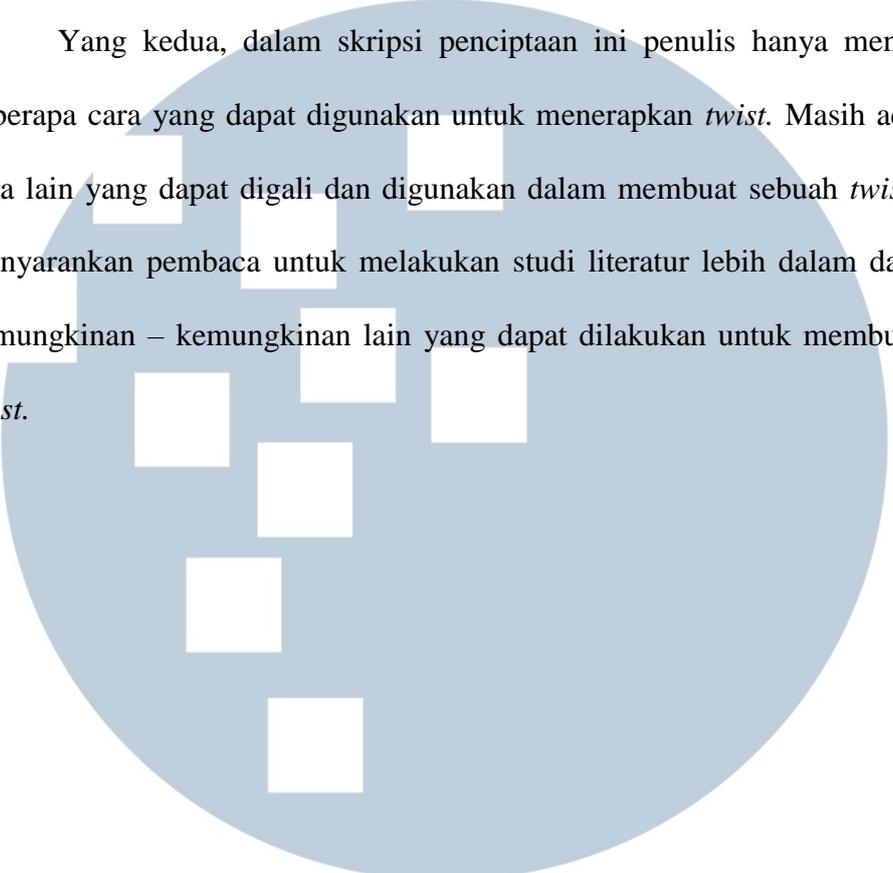
Penerapan *twist* dalam skenario film panjang harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelumnya. Jenis *twist* apa yang akan digunakan serta bagaimana cara penerapannya harus dirancang terlebih dahulu. Bagaimana sebuah *twist* di *planting* pada sebuah *scene* serta bagaimana sebuah *twist* terwujud harus sudah dipikirkan sebelum proses penulisan dimulai. Sebuah *twist* harus mengubah alur plot dan membawa cerita ke arah yang baru.

## 5.2. Saran

Ada beberapa saran yang dapat penulis berikan bagi penulis skenario yang ingin menerapkan *twist* dalam pembuatan skenario maupun mengangkat tema yang mirip dengan tema yang penulis buat.

Yang pertama, ada banyak jenis *twist*, setiap *twist* memiliki fungsinya masing – masing, tentukan terlebih dahulu *twist* apa yang akan digunakan. Dalam skripsi penciptaan ini, penulis hanya membahas tiga buah *twist* yaitu *reversal of fortune*, *romantic reversal*, dan *recognition* tetapi masih banyak jenis *twist* lainnya yang tidak kalah menarik dan dapat diangkat sebagai tema dalam penelitian.

Yang kedua, dalam skripsi penciptaan ini penulis hanya menggunakan beberapa cara yang dapat digunakan untuk menerapkan *twist*. Masih ada banyak cara lain yang dapat digali dan digunakan dalam membuat sebuah *twist*. Penulis menyarankan pembaca untuk melakukan studi literatur lebih dalam dan melihat kemungkinan – kemungkinan lain yang dapat dilakukan untuk membuat sebuah *twist*.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA