



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Story*

McKee (1997) menjelaskan bahwa cerita merupakan sebuah prinsip dan bukan merupakan sebuah peraturan. Bagi McKee cerita tidak memiliki formula khusus yang pasti. Tidak ada satu formula yang menjadi acuan yang dapat diimplementasikan ke semua cerita. Dengan kata lain, cerita bersifat universal, setiap cerita memiliki cara untuk menyampaikan pesannya tersendiri tergantung bagaimana penulis memilih elemen – elemen yang digunakan di dalam cerita. Bagi McKee tidak mudah untuk membuat suatu cerita yang baik. Menurutnya cerita yang baik adalah sebuah cerita yang memiliki pendengar. Cerita yang baik merupakan suatu hal yang patut diceritakan dan didengarkan oleh orang banyak (hlm. 3) .

Dethridge (2003) menjelaskan bahwa cerita yang baik adalah cerita yang dapat dengan mudah diceritakan kembali oleh orang lain. Cerita harus mudah diingat, sederhana, dengan karakter yang kuat dan masalah yang jelas. Cerita dengan kualitas yang baik bagi Dethridge seharusnya mengangkat sebuah tema yang berguna bagi pendengarnya. Penulis juga harus memiliki kemampuan untuk menyusun plot sehingga dapat menyampaikan tema yang diangkat dalam cerita. Sama seperti McKee, bagi Dethridge menulis cerita dalam skenario tidak memiliki formula yang khusus tetapi cerita harus memiliki relevansi dan relasi dengan pendengar atau penonton di masanya (hlm. 24 – 25).

Costello (2004) mengatakan bahwa ada banyak orang yang tidak bisa membedakan plot dan cerita. Costello menjelaskan ada perbedaan sederhana tetapi krusial antara plot dan cerita. Bagi Costello, cerita merupakan segala macam elemen yang ada pada naratif dan disusun dalam urutan yang kronologis. Berbeda dengan cerita, plot merupakan bagaimana pilihan penulis untuk menyusun berbagai elemen cerita ke dalam struktur cerita baik secara kronologis maupun secara tidak berurutan. Plot dalam cerita berguna sebagai alat bagi penulis memainkan emosi penonton untuk mempengaruhi bagaimana penonton menikmati film dari awal hingga akhir (hlm. 57 – 58).

Garfinkel (2007) sependapat dengan Costello, ia juga mengatakan bahwa ada banyak orang yang sulit membedakan plot dan cerita. Bagi Garfinkel, plot merupakan segala sesuatu yang terjadi dan tertulis di dalam skenario, sedangkan cerita memiliki makna yang lebih dalam tidak hanya terdasar pada apa yang tertulis pada skenario tetapi membahas apa makna mendalam serta tema yang diangkat di dalam cerita. Plot merupakan bagian dari cerita yang tertulis dalam skenario, sedangkan cerita memiliki sebuah prinsip dan membawa suatu pesan yang ingin disampaikan penulis kepada penonton. Plot lebih mudah dimengerti karena terlihat dengan jelas di dalam skenario, sedangkan untuk mengerti secara mendalam apa sebetulnya cerita yang ingin disampaikan oleh penulis diperlukan analisis lebih mendalam terhadap skenario (hlm. 5 – 6).

2.2. Plot

Bagi Field (2005), plot merupakan pergerakan karakter dari satu titik dalam cerita ke titik lainnya. Plot merupakan suatu kejadian spesifik yang terjadi dalam kehidupan karakter dalam cerita. Beliau menambahkan bahwa dalam plot karakter akan dihadapkan pada berbagai pilihan yang akan mengembangkan pertumbuhan dari karakter. Plot dalam cerita selalu bergerak ke depan, meskipun cerita disajikan dalam bentuk *flashback*. Plot selalu bergerak maju dan membawa perubahan kepada karakter sehingga penonton dapat menikmati perkembangan karakter, konflik, serta situasi di dalam cerita (hlm. 166).

McKee (1997) menjelaskan bahwa plot merupakan sebuah rangkaian kejadian yang membentuk suatu pola dan terjadi dalam satu kurun waktu untuk membentuk dan mendesain sebuah cerita. Plot cerita ditulis dan dirancang oleh penulis skenario secara aktif dan sengaja dibuat untuk membuat cerita lebih natural dan sesuai dengan makna yang akan disampaikan. Beliau menjelaskan bahwa dalam membuat sebuah plot dalam cerita, penulis skenario membawa protagonis ke dalam berbagai macam bahaya dan ancaman yang akan memaksa protagonis untuk mengambil keputusan dari berbagai macam pilihan. Protagonis akan bertindak dan memutuskan aksi apa yang akan diambil untuk menghadapi masalah yang dihadapi. (hlm. 43).

Garfinkel (2007) menjelaskan bahwa secara sederhana plot dapat didefinisikan sebagai kumpulan kejadian, aksi, dan reaksi yang berpusat pada jalan cerita di skenario. Bagi Garfinkel, plot yang baik akan memberikan sebuah

tantangan bagi karakter utama yang akan menimbulkan sebuah pola aksi dan reaksi yang menggerakkan jalur cerita. Protagonis memulai perjalanannya dengan menaruh *goal* untuk dirinya sendiri. Demi meraih *goal* tersebut, protagonis akan melakukan segala macam cara dalam batas kurun waktu tertentu. Protagonis harus berusaha untuk bertahan melewati berbagai macam *obstacle* yang diberikan kepadanya. Beliau menambahkan bahwa plot yang baik akan menyajikan sebuah konflik, tabrakan dua idealisme yang kontradiktif akan menciptakan sebuah tensi dan drama yang dapat dinikmati oleh penonton. Selain itu, plot yang baik tidak harus berfokus pada konflik besar atau utama, penambahan *obstacle* juga dapat digunakan untuk mendesain plot yang baik (hlm. 5 – 7).

Costello (2004) menjelaskan bahwa ada dua buah macam plot. Dua plot yang ia maksud adalah main plot dan sub plot. Main plot mengikuti perjalanan protagonis dari awal hingga akhir cerita. Sub plot mengikuti perjalanan karakter lain yang berhubungan dengan protagonis baik secara langsung maupun tidak langsung. Sub plot bisa berjalan secara bersamaan dengan main plot, keduanya juga saling mempengaruhi satu sama lain (hlm. 58 – 59). McKee (1997) membagi plot menjadi tiga macam yaitu *archplot*, *miniplot*, *antiplot*. *Archplot* membahas tentang bagaimana protagonis menghadapi berbagai masalah eksternal yang menghadang dirinya untuk meraih *goal* hingga akhirnya plot selesai dan berakhir dengan *close ending*. *Miniplot* lebih fokus pada konflik internal yang dialami protagonis dan berakhir dengan *open ending*. Sedangkan *antiplot* menggunakan metode yang tidak sesuai dan kontradiktif dengan struktur yang ada dan mencoba membuat sebuah strukturnya sendiri (hlm. 45 – 46).

2.3. Struktur Cerita

Field (2005) menyebutkan bahwa struktur cerita bekerja seperti gravitasi. Struktur menyatukan segala elemen dalam cerita seperti pondasi dan tulang belakang dalam cerita. Persatuan dari berbagai elemen tersebut yang membuat sebuah cerita menjadi utuh. Hal ini yang menjadi paradigma dari sebuah struktur. (hlm. 21).

Bagi Costello (2004) struktur merupakan sebuah susunan logis dari plot dan kejadian yang disusun secara teratur. Susunan ini adalah hal yang membuat penonton dapat mengerti apa yang sedang terjadi, kepada siapa hal tersebut terjadi dan mengapa. Beliau mengatakan bahwa struktur akan berfokus kepada karakter yang memiliki keinginan yang jelas dan kuat. Struktur juga akan mencakup berbagai masalah yang menghalangi karakter untuk mendapatkan keinginannya. Bagaimana akhir dari perjalanan karakter dalam meraih keinginannya merupakan hal yang juga ditentukan melalui sebuah struktur cerita (hlm. 89).

McKee (1997) mendefinisikan struktur sebagai rangkaian kejadian yang terjadi pada kehidupan seorang karakter yang disusun sedemikian rupa untuk membangkitkan suatu emosi serta mengekspresikan pandangan yang spesifik terhadap suatu kejadian. Ada banyak elemen dalam cerita seperti karakter, konflik, mood, gambar, dan dialog. Bagi McKee elemen cerita tidak dapat berdiri dengan sendirinya tanpa struktur. Beliau mengatakan ketika berbagai elemen cerita disatukan dalam sebuah struktur maka akan membentuk sebuah emosi yang dapat mempengaruhi penonton (hlm. 33).

James (2009) menyebutkan bahwa penulisan skenario membutuhkan struktur yang jelas karena akan membuat proses penulisan skenario jauh lebih mudah. Selain itu, dengan struktur tiga babak akan membuat penulis merencanakan cerita dengan baik. Dengan adanya struktur, penulis dapat menyusun plot dalam cerita dan membuang hal yang tidak perlu dimasukkan ke dalam cerita. Baginya struktur menjadi acuan di mana cerita itu dimulai dan kapan cerita itu selesai (hlm. 44).

2.4. *Surprise*

James (2009) menjelaskan bahwa *surprise* merupakan sebuah kejutan di dalam cerita yang terjadi pada satu kejadian lalu berakhir. Oleh karena itu, bagi James *surprise* tidak memberikan efek yang besar kepada cerita. Efek yang dihasilkan oleh *surprise* hanya bersifat sementara berbeda dengan *twist*. Penonton akan lebih merasakan perubahan cerita ketika mendapatkan sebuah *twist* daripada mendapatkan *surprise* secara tiba – tiba.

Cleland (2016) mengatakan ada perbedaan mendasar antara *surprise* dan *twist*. Bagi Cleland, *surprise* memberikan sebuah efek kepada penonton yang disebut dengan *The Jack in the Box Effect*. *The Jack in the Box Effect* merupakan *surprise* yang dirasakan ketika seorang anak membuka kado yang diberikan orang tuanya, ada perasaan terkejut karena sang anak tidak mengantisipasi apa yang diberikan orang tuanya. Tidak berbeda dengan *The Jack in the Box Effect*, *surprise* dalam cerita dapat terjadi karena penonton tidak mengantisipasi bahwa hal tersebut akan terjadi. Berbeda dengan *twist* atau *reversal*, *twist* atau *reversal* menyajikan

suatu kejutan kepada penonton tetapi penonton sudah siap karena telah diberikan antisipasi dalam kejadian – kejadian sebelumnya. Ada petunjuk yang sebetulnya sudah diberikan sebelumnya kepada penonton meskipun terkadang tidak disadari sehingga penonton seharusnya mengantisipasi apa yang seharusnya terjadi (hlm. 51).

Cleland (2016) mengatakan meskipun berbeda dengan *twist*, *surprise* juga memiliki kelebihan tersendiri. Ada dua kelebihan dalam penggunaan *surprise*. Pertama, *surprise* dapat memberikan efek dan kepuasan tersendiri kepada penonton. Kedua, *surprise* merupakan salah satu cara yang efektif untuk menaikkan tensi cerita. *Surprise* dapat menyajikan situasi dengan tensi yang tinggi kepada penonton. *Surprise* biasanya menjadi bagian dari *twist* tetapi *twist* tidak harus memiliki sebuah *surprise* (hlm. 53).

2.5. Twist

Garfinkel (2007) mengatakan dari 98% skenario yang ia baca, ia dapat dengan mudah memprediksi akhir ceritanya. Faktor yang mempengaruhi cerita dari skenario menjadi mudah atau sulit ditebak adalah plot. Penulis skenario harus dapat menyajikan aksi yang tidak biasa dari karakter untuk menuntaskan masalah yang dihadapinya. Skenario yang tidak mudah ditebak akan menyajikan sebuah *twist* bagi penonton. Dengan menggunakan *twist* hasil cerita yang diharapkan adalah suatu cerita yang tidak pernah diduga oleh penonton sebelumnya (hlm. 41).

Field (2005) mengatakan bahwa banyak penonton yang merasa tidak puas dengan *ending* film setelah menonton suatu film. Yang menarik bagi beliau adalah

bukan masalah kualitas ending dari film yang menjadi faktor ketidakpuasan penonton. Field menjelaskan bahwa faktor ketidakpuasan yang dirasakan penonton berasal dari *ending* suatu film yang terkadang terlalu gampang terduga atau bahkan tidak dapat dipercaya. Bagi Field untuk menciptakan sebuah *ending* yang baik harus dimasukkan sebuah *twist* yang tidak terduga serta dapat dipercaya. *Twist* yang mengenalkan sesuatu yang baru secara mendadak terkadang gagal dan dapat merusak plot cerita film secara keseluruhan (hlm. 96).

Costello (2004) menjelaskan mengapa *twist* dapat disebut juga dengan *reversal*. Bagi beliau, ketika penonton sedang menikmati sebuah film, penonton cenderung memiliki sebuah ekspektasi tentang bagaimana suatu film akan berakhir. Penulis yang baik akan memberikan kejutan kepada penonton dengan menghancurkan ekspektasi penonton dan memberikan suatu hal baru yang pintar dan tidak pernah diduga oleh penonton sebelumnya. Jika penonton dapat memprediksi akhir dari cerita artinya penonton tidak dapat menikmati plot film tersebut. Penulis dapat dengan sengaja menciptakan dan mengarahkan ekspektasi penonton lalu melakukan *reverse* yang menciptakan suatu plot *twist* atau *reversal* (hlm. 54 – 55).

Garfinkel (2007) menjelaskan bahwa *reversal* atau *twist* merupakan sebuah perubahan alur plot yang signifikan sehingga membawa karakter ke arah yang baru atau dunia yang tidak pernah diketahui oleh karakter sebelumnya. *Twist* muncul dan mengubah persepsi penonton terhadap dunia penceritaan serta karakter yang belum pernah penonton ketahui sebelumnya. Garfinkel menambahkan bahwa sebuah *reversal* atau *twist* tidak harus selalu mengubah persepsi penonton. Salah satu

bentuk *reversal* yang tidak mengubah persepsi penonton sepenuhnya adalah *revelation*. *Revelation* dalam film tidak mengubah persepsi penonton tetapi memberikan informasi baru yang sebelumnya tidak ada ke dalam dunia penceritaan. *Reversal* bahkan dapat menjadi salah satu elemen pendukung yang membantu protagonis dalam perjalanannya meraih *goal* dengan cara yang tidak terduga (hlm. 7 – 8).

Vogler (2007) menjelaskan bahwa *reversal* merupakan bagian penting dari sebuah jalan cerita. Perubahan yang terjadi secara tiba – tiba ini dapat menjadi daya tarik sendiri yang dapat memperkuat alur cerita. *Twist* atau *reversal* bahkan dapat mengubah dinamika antar karakter sehingga membuat sebuah tensi baru. Dengan terciptanya tensi baru maka secara tidak langsung akan tercipta drama baru yang akan membuat cerita menjadi lebih menarik dan *memorable*. Bagi Vogler *reversal* dapat membuat alur plot dari cerita menjadi lebih dinamis (hlm. 319 – 320).

2.5.1. Jenis *Twist*

Ada berbagai jenis *twist* yang dapat digunakan dalam plot skenario. Berikut adalah pendapat beberapa ahli tentang jenis – jenis *twist* yang dapat digunakan:

1. *Reversal of fortune*

Vogler (2007) menjelaskan salah satu *twist* yang dapat digunakan adalah *reversal of fortune*. Yang dimaksud dengan *reversal of fortune* adalah perubahan kondisi keberuntungan secara mendadak yang dialami oleh karakter. Dengan menggunakan *reversal of fortune* kita dapat mengubah kehidupan protagonis yang buruk ke kondisi yang lebih baik maupun

sebaliknya. Dengan perubahan keberuntungan yang dialami oleh karakter maka akan terjadi perubahan dinamika karakter protagonis dengan orang di sekitarnya. Karakter yang lemah menjadi kuat dan orang yang kuat bisa menjadi lemah (hlm. 319 – 320).

2. *Catastrophic Reversal*

Vogler (2007) mengatakan bahwa *catastrophic reversal* juga membahas perubahan *fortune* tetapi perubahan yang terjadi tidak hanya berfokus pada satu protagonis. Perubahan dialami oleh protagonis dan antagonist. Perubahan tersebut memiliki sifat yang kontradiktif antara satu dengan yang lain. Ada karakter yang akan berubah ke kondisi yang lebih baik dan ada karakter yang berubah ke kondisi yang lebih buruk secara bersamaan. Perubahan ini menciptakan tensi baru dan drama yang akan menggerakkan plot (hlm. 321).

3. *Romantic Reversal*

Vogler (2007) menjelaskan bahwa *romantic reversal* berfokus pada *twist* dalam dinamika atau hubungan karakter. Protagonis yang menjalin hubungan baik dengan pasangan atau temannya tiba – tiba berubah menjadi jauh bahkan dapat menjadi musuh. Pertumbuhan karakter merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi *romantic reversal*. Hal ini dipicu karena karakter lain melihat suatu perubahan yang tidak disukai dari protagonis baik ke arah negatif maupun positif. *Ally* dapat berubah menjadi *villain* dan *villain* dapat berbalik menjadi *ally* (hlm. 322).

4. *Peripeteia*

Vogler (2007) menjelaskan konsep *reversal* yang dimiliki oleh Aristotle yaitu *peripeteia*. Berbeda dengan *reversal of fortune*, reversal atau twist yang digunakan dalam *peripeteia* berfokus pada perubahan kondisi emosional dari karakter. Karakter yang merasakan suatu kenyamanan atau kebebasan tiba – tiba dihadapkan pada perasaan takut bahkan teror. Dalam *peripeteia* perubahan yang ditekankan ada pada perubahan emosi secara ekstrem. Perubahan emosi ini tidak hanya dirasakan oleh protagonis dalam cerita tetapi dirasakan juga oleh penonton (hlm. 321).

5. *Anagnorisis/Recognition*

Recognition, sesuai dengan namanya, merupakan perubahan yang dialami oleh seorang karakter atau protagonis dari tidak tahu apa – apa menjadi tahu. Ada pengetahuan baru atau informasi baru yang sebelumnya tidak pernah diketahui lalu terungkap dan mengubah jalur cerita. Dengan menggunakan efek ini maka ada dua kemungkinan perasaan yang akan dialami oleh karakter yang mengalami *recognition* yaitu ketakutan dan kesedihan. *Recognition* dapat terjadi kepada lebih dari satu karakter.

Vogler (2007) mengatakan bahwa *recognition* merupakan sebuah *twist* dan *reversal* yang berfokus pada terungkapnya suatu rahasia yang selama ini disembunyikan di dunia penceritaan. Penggunaan *recognition* akan menjadi lebih menarik jika rahasia sudah dari diberikan secara tidak langsung kepada penonton. Dengan terungkapnya rahasia akan menciptakan suatu perasaan

emosional dan perubahan emosi pada protagonis yang harus menerima atau menolak sebuah kebenaran dan kenyataan. Dengan mengungkap sesuatu yang dirahasiakan sepanjang plot cerita akan memberikan efek kejutan dan kepuasan sendiri bagi penonton (hlm. 321 – 322).

6. *Deus Ex Machina*

King (2014) menjelaskan bahwa arti dari *Deus Ex Machina* atau “*God from the machine.*” merupakan salah satu *plot device* untuk membuat sebuah *twist*. *Deus ex machina* digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam plot yang tidak dapat diselesaikan oleh protagonis. Dalam *deus ex machina* menyelesaikan masalah yang dialami protagonis dalam cerita diselesaikan oleh “*a supernatural intervention.*” *Plot device* ini digunakan untuk membuat sebuah *twist* di mana protagonis yang sudah tidak berdaya mendadak mendapatkan bantuan yang tidak pernah diceritakan dan tidak jelas dari mana datangnya (King, 2014, p.200).

Selbo (2015) menjelaskan bahwa *Deus ex Machina* merupakan penggunaan karakter atau kejadian yang tidak bisa dipercaya atau mustahil untuk menyelesaikan suatu kejadian dalam suatu plot. *Deus Ex Machina* dapat digunakan ketika protagonis sedang merasakan krisis yang tidak bisa diselesaikan dalam cerita. Bagi Selbo, dalam banyak kasus *Deus Ex Machina* terkadang membuat plot cerita menjadi lemah. Penonton ingin protagonis bertanggung jawab dan dengan usahanya sendiri menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dengan menggunakan *Deus Ex Machina*, penulis membiarkan

resolusi dari cerita berada di luar jangkauan protagonis (hlm. 287). Kenning (2006) menyarankan bahwa penggunaan *twist deus ex machina* tidak boleh dilakukan dalam penulisan skenario. Penggunaan *deus ex machina* dalam cerita baginya akan mengganggu penyelesaian masalah atau resolusi yang akan dihadapi oleh karakter (hlm. 93).

2.6. Teknik Penerapan *Twist*

Ada berbagai teknik penerapan *twist* yang dapat digunakan dalam plot skenario. Berikut adalah pendapat beberapa ahli tentang teknik penerapan *twist* yang dapat digunakan:

1. *Foreshadowing*

James (2009) menjelaskan bahwa *foreshadowing* merupakan teknik sederhana namun efektif untuk membantu pembuatan *twist* dalam cerita. Untuk membuat *foreshadow*, penulis skenario harus memikirkan segala detail yang akan dimasukkan ke dalam cerita sebelum memulai proses penulisan. *Foreshadowing* sendiri merupakan penempatan petunjuk dalam dunia penceritaan yang diperlihatkan secara visual. Berbagai petunjuk yang diberikan awalnya tidak akan memberikan makna kepada penonton, tetapi setelah *twist* terungkap maka penonton akan teringat dan mengerti makna petunjuk yang kita berikan sebelumnya (hlm. 57).

Dunne (2009) mengatakan ada dua bentuk dari *foreshadow* yaitu *pointer* dan *plant*. *Pointer* merupakan kejadian atau konflik yang sengaja dibuat untuk menarik perhatian penonton. Penerapan *foreshadow pointer* memberikan efek

bahwa ada hal yang nanti akan terjadi. Penerapan *pointer* dapat dilakukan dengan berbagai seperti penggunaan dialog, *setting* tempat, interaksi karakter, maupun aksi karakter.

Dunne (2009) menjelaskan lebih dalam mengenai penggunaan *pointer* dengan cara menyusun dialog, contohnya seorang karakter yang menantang karakter lainnya atau karakter yang terlihat kesal ketika berdialog dengan karakter lainnya, hal ini dapat menarik perhatian penonton karena menciptakan ekspektasi penonton tentang karakter dan kejadian yang akan datang. *Pointer* juga dapat digunakan pada karakter yang diam. Hal ini bisa efektif dilakukan ketika karakter yang banyak berbicara atau berdialog tiba – tiba berubah menjadi pendiam, hal ini akan menarik perhatian penonton dan membuat penonton berpikir bahwa ada suatu hal yang terjadi.

Dunne (2009) menjelaskan lebih dalam mengenai penggunaan *pointer* dengan cara menyusun dialog, contohnya seorang karakter yang menantang karakter lainnya atau karakter yang terlihat kesal ketika berdialog dengan karakter lainnya, hal ini dapat menarik perhatian penonton karena menciptakan ekspektasi penonton tentang karakter dan kejadian yang akan datang. Tanpa menggunakan dialog tetapi menggunakan karakter yang diam juga dapat menghasilkan efek *pointer*. Hal ini bisa efektif dilakukan ketika karakter yang banyak berbicara atau berdialog tiba – tiba berubah menjadi pendiam, hal ini akan menarik perhatian penonton dan membuat penonton berpikir bahwa ada suatu hal yang terjadi.

Dunne (2009) menambahkan, selain penggunaan dialog, ada beberapa hal yang dapat digunakan untuk membuat sebuah *pointer* dalam plot:

- a. Membuat sebuah kondisi yang menimbulkan pertanyaan kepada penonton. Dengan menciptakan suatu kondisi yang sengaja tidak dijelaskan kepada penonton akan menarik perhatian penonton dan membuat penonton menjadi berekspektasi mengenai dampak dari kondisi tersebut. Kondisi yang dimaksud dapat berupa kelemahan atau kelebihan karakter, kondisi *setting* yang spesifik baik tempat maupun waktu, dan kondisi hubungan antar karakter. Dengan mengungkapkan kelebihan atau kekurangan suatu karakter, kondisi lingkungan dan waktu, maupun hubungan karakter akan membuat ekspektasi bahwa kelebihan atau kekurangan dari seorang karakter, lingkungan dan waktu tertentu, serta hubungan karakter dengan karakter lain akan berpengaruh pada akhir cerita.
- b. Membuat aksi karakter yang menimbulkan pertanyaan bagi penonton. Dengan memasukkan aksi dan merahasiakan motif dari aksi karakter akan membuat setiap penonton memiliki ekspektasinya sendiri serta menantikan *twist* atau *reversal* yang akan dikeluarkan pada akhir cerita.
- c. Membuat karakter dalam cerita mengeluarkan pernyataan yang sulit untuk dipercaya. Jika karakter mengeluarkan sebuah pernyataan yang sulit dipercaya, penonton akan bertanya – tanya apakah nantinya karakter akan betul – betul melakukan pernyataan tersebut. Hal ini memainkan kepercayaan penonton, ada

rasa ketidakpercayaan yang dimiliki oleh penonton tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa pernyataan tersebut dapat menjadi kenyataan.

- d. Menaruh pengumuman, peringatan atau prediksi di dalam cerita. Dengan menggunakan pengumuman peringatan atau prediksi, penonton akan menjadi penasaran bagaimana pengumuman, peringatan serta prediksi tersebut akan menjadi nyata. Penggunaan ini menjadi efektif karena penulis skenario dapat menaruh *twist* yang membalikkan ekspektasi penonton.
- e. Penggunaan *flashback* atau mengungkap masa lalu karakter, dengan mengungkap masa lalu atau menggunakan *flashback* akan membuat penonton menjadi menjadi penasaran bagaimana kira – kira masa lalu tersebut akan mempengaruhi karakter di masa sekarang atau masa depan.
- f. Menaruh sebuah misteri atau pertanyaan yang belum terjawab. Dengan menaruh sebuah misteri atau pertanyaan yang belum ada jawabannya, akan menarik penantian penonton untuk menerka apa sebetulnya hal yang terjadi.
- g. Menaruh objek misterius ke dalam jalan cerita. Dengan menaruh objek misterius yang tidak jelas kegunaannya dalam cerita akan membuat penonton menjadi penasaran apa sebetulnya kegunaan objek tersebut bagi jalan cerita. Perhatian penonton akan terfokus pada objek tersebut dan menanti bagaimana cerita akan berakhir dan apa hubungannya dengan cerita.

Bagi Dunne setiap *pointer* di atas membawa sebuah ekspektasi dan pertanyaan sendiri bagi penonton. Penulis skenario dapat menggunakan berbagai macam durasi yang berbeda untuk mengungkapkan rahasia dari *pointer*.

Mengungkap rahasia secara cepat maupun lamban akan memberikan efek yang berbeda bagi jalan cerita. Hanya penulis skenario sendiri yang tahu bagaimana cara efektif untuk mengungkap rahasia dalam ceritanya (hlm. 247 - 248).

Dunne (2009) mengatakan dengan menempatkan *plant* secara tepat dapat membuat dampak dari *twist* atau reversal menjadi lebih dapat dipercaya dan dapat dengan mudah dimengerti oleh penonton. *Plant* menyajikan penjelasan di awal mengenai motivasi dan aksi dari karakter serta kejadian yang terjadi sebelum akhirnya diungkap pada *twist*. *Plant* dapat memberikan dampak emosional kepada penonton karena membuat penonton menjadi saksi terhadap kenyataan atau kebenaran yang sudah diberikan. Berikut adalah beberapa hal yang dapat digunakan untuk menerapkan *plant* menurut Dunne:

- a. Membuat sebuah aksi karakter yang terlihat biasa saja bagi penonton tetapi sebetulnya memegang peranan penting pada jalan cerita. Dengan membuat aksi karakter yang disembunyikan kepentingannya akan membuat sebuah perasaan terkejut kepada penonton ketika akhirnya mengetahui kepentingan dari adegan tersebut.
- b. Membuat sebuah kepercayaan karakter atau sikap tertentu yang menjadi memotivasi pada kejadian berikutnya. Dengan membuat hubungan antara kepercayaan atau sikap karakter terhadap kejadian yang akan datang, akan menimbulkan efek yang membuat penonton mengingat ulang kepercayaan atau sikap karakter sebelumnya yang akhirnya membawa karakter ke dalam kejadian atau kondisi baru.

- c. Membuat *statement* atau dialog yang memiliki makna tersembunyi. Hal ini akan memberikan efek kejutan dan dampak emosional bagi penonton ketika mengetahui makna sebetulnya dari *statement* atau dialog yang diutarakan oleh karakter.
- d. Membuat sebuah peraturan atau ritual yang harus dipatuhi di dalam dunia penceritaan. Dengan menaruh peraturan tertentu akan membuat ekspektasi penonton yang penasaran bagaimana karakter akan mematuhi peraturan tersebut atau melanggarnya. Peraturan atau ritual tersebut akan membawa *twist* tersendiri dan membawa plot ke arah yang baru ketika karakter atau protagonis melanggar peraturan atau ritual tersebut.
- e. Menaruh objek yang memiliki kepentingan dalam cerita. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menunjukkan sebuah objek yang terkesan tidak memiliki kepentingan kepada cerita, padahal sebetulnya memiliki kepentingan atau dampak yang besar ke dalam cerita. Penonton akan terkejut ketika kepentingan dari objek tersebut diungkap karena tidak memiliki ekspektasi terhadap objek tersebut.
- f. Menaruh berbagai kejadian misterius ke dalam jalan cerita. Dengan menaruh berbagai kejadian misterius yang tidak memiliki penjelasan yang tepat akan membuat efek kejutan bagi penonton ketika mengetahui kebenaran dari berbagai kejadian misterius tersebut.
- g. Membuat sebuah kejadian kecil yang akan terulang kembali dengan skala yang lebih besar. Penonton akan sadar ketika melihat kejadian yang mirip dengan

kejadian sebelumnya tetapi kali ini kejadian tersebut memiliki skala yang jauh lebih besar. Hal ini akan membuat penonton mengingat kejadian sebelumnya dan menjadi sadar akan kepentingan kejadian sebelumnya bagi cerita.

Dunne menekankan bahwa penerapan *plant* ini dapat dilakukan dan membawa efeknya masing – masing ke dalam cerita. *Plant* akan membuat penonton dapat lebih mudah menerima sebuah *twist* atau *reversal* (hlm. 249 – 250).

Dunne (2009) menjelaskan bahwa *foreshadowing* dapat membuat *twist* yang memperkuat jalan cerita. Dengan memperhatikan berbagai kejadian apa saja yang berhubungan dan berguna untuk kemunculan *twist*, penggunaan teknik *foreshadowing* menjadi tepat karena menyiapkan penonton terhadap *twist* yang akan datang. Dengan mengetahui kejadian mana saja yang berhubungan dengan *twist* dan dapat digunakan untuk *foreshadowing*, penulis skenario dapat memilih *pointer* atau *plant* seperti apa yang ingin diimplementasikan ke dalam plot (hlm. 250 -252).

2. *Setup dan Payoffs*

McKee (1997) menjelaskan bahwa *setup dan payoffs* adalah salah satu bentuk dari *foreshadowing*. Dengan menggunakan *payoffs* penonton akan kembali teringat pada *scene* sebelumnya di mana *setups* diciptakan. Ketika penonton pertama kali melihat *scene* tersebut, penonton tidak dapat mengerti makna dari adegan tersebut, tetapi dengan *payoffs* dari *setup* yang sudah dibuat penonton akan sadar bahwa ada makna – makna lain yang sengaja disembunyikan tetapi sebetulnya sudah diberikan kepada penonton. *Setup* harus ditanam dengan kuat, sehingga

ketika penonton sampai pada titik *payoffs*, penonton akan mengerti dan teringat kembali kepada *scene setup*. Untuk membuat *twist* yang baik, *setup* harus dibuat dengan tepat, jika dibuat terlalu tidak terduga maka penonton akan bingung, jika dibuat terlalu jelas maka penonton dapat menebak plot dalam cerita (hlm. 238 – 243).

Garfinkel (2007) menjelaskan bahwa *payoffs* merupakan suatu penyelesaian logis dari kejadian yang sudah *disetup* di awal cerita. Dalam menerapkan *payoffs*, informasi atau *setup* dapat dimasukkan dalam bentuk visual, dialog bahkan karakter ke dalam suatu *scene*. Penggunaan *setup* dan *payoffs* dalam genre komedi biasanya diterapkan ke dalam dialog. Sedangkan penggunaan *setup* dan *payoffs* pada genre drama, *mystery*, dan *thriller* biasanya menggunakan sebuah petunjuk atau hal yang mengarahkan karakter dan penonton untuk percaya pada suatu benda, aksi, atau kejadian yang ternyata pada saat akhirnya tidak sesuai dengan ekspektasi karakter dan penonton (hlm. 41 – 42).

Garfinkel (2007) menjelaskan dalam penggunaan karakter sebagai *setup* dan *payoffs* untuk menghasilkan sebuah *twist*, karakter yang bersangkutan harus sudah muncul pada awal film tetapi tidak memiliki porsi besar dalam cerita atau identitas aslinya disembunyikan kepada karakter serta penonton. Peran penting dari suatu karakter yang akan diungkap akan menjadi *twist* dengan dampak yang cukup besar. Garfinkel menambahkan bahwa penggunaan *setup* dan *payoff* dapat digunakan dalam genre apa saja. Tidak ada formula khusus yang mengatakan bagaimana seharusnya *setup* dan *payoffs* digunakan dalam genre tertentu. Bagi Garfinkel, *setup* dan *payoffs* merupakan sebuah alat untuk membuat cerita menjadi utuh. Informasi

yang dikeluarkan menjadi sebuah twist pada cerita tetapi tidak di *setup* terlebih dahulu sebelumnya dapat membuat sebuah kebingungan atau plot *hole* (hlm. 43 – 44).

3. *Red Herring*

Sublet (2004) menjelaskan bahwa *red herring* merupakan salah satu bentuk kejutan yang dapat digunakan dalam pembuatan *twist* dalam plot skenario. Istilah *red herring* berasal dari perumpamaan yaitu membawa ikan *red herring* untuk mengarahkan dan mengelabui anjing pelacak. Dalam plot, *red herring* merupakan sebuah insiden atau dramatik yang sengaja dibuat untuk mengarahkan ekspektasi penonton. Penulis menipu dan mengarahkan penonton pada suatu kepercayaan, dalam hal ini penulis menjadi pemegang kontrol yang bisa mengarahkan ke mana fokus penonton dalam cerita (hlm. 104).

Muller (1997) menjelaskan bahwa *red herring* merupakan gangguan dan tipu muslihat yang dibuat oleh penulis skenario untuk mengarahkan protagonist dan penonton ke dalam satu kesimpulan yang tidak tepat. Bagi Muller, *red herring* merupakan salah satu cara membuat tensi kepada penonton. Dengan penerapan *red herring*, penonton akan diarahkan terhadap sebuah hipotesis tentang bagaimana film akan berakhir. Ketika cerita akan memasuki babak akhir, penulis skenario akan memberikan *twist* yang mematahkan hipotesa penonton. Hal ini akan memberi dampak kejutan bagi penonton karena tidak menduga *twist* yang diberikan (hlm. 238 – 243).