



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap cerita dalam film pasti memiliki karakter, *goal*, dan konfliknya masing – masing. Berbagai macam aksi yang dilakukan karakter untuk meraih *goal* dan menghadapi konflik akan mempengaruhi plot dalam cerita. Garfinkel (2007) mendefinisikan plot sebagai segala rangkaian kejadian atau *event* yang terjadi dalam kehidupan protagonis di dalam cerita. Beliau juga menambahkan untuk membuat plot yang kuat, maka plot akan berfokus pada masalah utama yang dihadapi dalam cerita, dan usaha karakter untuk berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya (hlm.5).

Plot dalam cerita terus bergerak mengikuti karakter dari awal hingga akhir dari cerita atau *ending*. Plot akan bermakna jika memberikan suatu kejutan yang tidak terduga. Jika penonton sudah dapat menebak bagaimana kisah atau cerita berakhir dari awal film dimulai, maka penonton tidak akan mendapatkan kepuasan dan tidak bisa menikmati jalan cerita dalam film. Dalam pembuatan plot, hal yang tidak terduga atau *twist* perlu diimplementasikan agar cerita yang dibuat menjadi tidak mudah ditebak dan lebih bermakna.

Dalam skenario film panjang berjudul “Alan”, penulis membuat cerita mengenai Alan seorang pria yang berusaha mendapatkan pengakuan dari keluarga pacarnya tetapi harus menghadapi kenyataan bahwa ia kehilangan pekerjaannya. Hal ini mendorong Alan untuk membuka bisnis investasi bodong. Bisnis investasi

bodong ini membawa perubahan finansial bagi kehidupan Alan tetapi membuat Alan berubah menjadi pribadi yang baru. Dalam pembuatan skenario film panjang ini, penulis menggunakan *twist* sebagai salah satu alat untuk membuat plot cerita menjadi lebih menarik. Ada berbagai macam *twist* yang dapat digunakan dalam plot skenario film Panjang; seperti *Reversal of Fortune*, *Catastrophic Reversal*, *Romantic Reversal*, *Peripeteia*, *Recognition* dan *Deus Ex Machina*. Setiap jenis *twist* tersebut memiliki kegunaan dan fungsi yang berbeda - beda.

Penulis berpendapat bahwa penerapan *twist* dalam plot cerita skenario film panjang dapat membawa kejutan dan kepuasan tersendiri bagi penonton. Menyadari pentingnya plot serta kelebihan yang akan didapat dari penggunaan *twist* mendorong penulis untuk menyusun skripsi ini. Penulis ingin menerapkan berbagai *twist* yang dapat digunakan di dalam cerita serta bagaimana cara penerapannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan *twist* dalam plot skenario film panjang berjudul Alan?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan *twist* dalam skenario film panjang menggunakan *twist reversal of fortune*, *romantic reversal*, dan *recognition*.
2. Teknik yang digunakan untuk menerapkan *twist* tersebut dibatasi pada *red herrings*, *setup/payoffs*, *foreshadowing*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah menerapkan *twist* dalam plot cerita skenario film panjang berjudul “Alan”.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis: mengoptimalkan kemampuan dalam penulisan skenario sekaligus menerapkan berbagai ilmu yang sudah diterima ketika menjalani masa perkuliahan di universitas.
2. Bagi orang lain: menjadi referensi dalam pembuatan skenario film panjang terutama pada pembuatan *twist/reversal* dalam plot skenario film panjang.
3. Bagi universitas: menambah informasi mengenai penulisan skenario khususnya dalam pembuatan *twist/reversal* dalam plot skenario film panjang.

