

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Suspense*

Spoto (1991) mengatakan *suspense* adalah reaksi emosi penonton terhadap karakter yang diakibatkan dari penundaan atau menyimpan informasi dari cerita film. Menurutnya *suspense* dapat bekerja dengan melibatkan character protagonis dan oposisinya (hlm.150). Diperkuat oleh Mckee (1997) yang mengatajan *suspense* dapat menciptakan rasa penasaran dan perhatian penonton pada cerita film. *Suspense* dapat dilakukan dengan cara menunda informasi. Menurutnya 90% film menggunakan *suspense* pada ceritanya. Hal tersebut dilakukan penulis skenario karena *suspense* dapat membuat penonton menaruh empati terhadap karakter. Dia melanjutkan empati dilakukan penonton dengan cara menelusuri sepanjang film untuk mendapatkan informasi yang tertunda. Menurutnya ketika penonton melakukan hal tersebut, *suspense* pada cerita akan menimbulkan kegelisahan (hlm.351).

Hal tersebut didukung teori Cowgill (2008) yang mengatakan *suspense* adalah kondisi ketika penonton menaruh perhatian pada cerita film. *Suspense* didasari dari ketidakpastian perasaan penonton terhadap penyelesaian karakter atas situasi sulit yang dihadapinya. Menurutnya, kebimbangan antara masalah yang dihadapi karakter dengan harapan penonton untuk resolusi cerita akan meningkatkan *suspense* pada skenario. Kunci untuk menciptakan *suspense* menurut Cowgill adalah menciptakan masalah untuk karakter. Masalah tersebut harus nyata,

besar, membahayakan dan dapat mengubah kehidupan yang nantinya akan menarik simpati dari penonton (hlm. 221-222). Teori tersebut diperkuat oleh Bordwell dan Thompson (2008). Menurut mereka *suspense* adalah penundaan informasi yang menimbulkan rasa penasaran, ketegangan dan kejutan kepada penonton. Menurut mereka ketika *suspense* bekerja pada cerita film, penonton akan terus bertanya tentang kejadian selanjutnya yang dialami oleh karakter. *Suspense* dapat diciptakan dengan cara menunjukkan konflik kuat yang disampaikan secara perlahan melalui sebuah tanda akan kemunculannya (hlm. 3-4).

Cowgill memberikan beberapa cara untuk penulis skenario dapat membuat penonton menaruh perhatian terhadap cerita, yaitu:

1. *Foreshadowing conflict*. Menurut Cowgill, *foreshadowing conflict* adalah memberi informasi berupa tanda datangnya masalah yang akan dihadapi protagonis kepada penonton. Faktor inti dari *foreshadowing conflict* dalam membangun *suspense* adalah dengan memberikan lebih banyak informasi kepada penonton daripada protagonis. Dengan ini akan terbentuk simpati penonton terhadap protagonis dan memiliki keinginan dalam mengatasi masalah. Cowgill mengatakan, ketika membuat alur cerita pada sebuah *scene* atau *sequence* sebagai penulis skenario harus mempertimbangkan sesuatu yang akan membahayakan protagonis. Tunjukkan dulu kepada penonton sebelum karakter melihatnya. Diterapkan pada film “Se7en”. Pada film “Se7en” penonton diberi tahu pertanda kedatangan konflik berupa pistol. Sebelum pistol digunakan Mills untuk menembak kepala Doe, penonton diberitahu pertanda pada adegan sebelumnya. Bermula dari percakapan Somerset dengan Tracy.

Somerset tidak mau membawa senjata ke meja makan. Kemudian pertanyaan Mills kepada Somerset tentang melakukan menembak menggunakan pistol saat bertugas. Sampai di konflik terakhir Mills menggunakan pistol untuk menembak kepala Doe (hlm. 225).

2. *Crosscutting*. Cowgill mengatakan *crosscutting* dapat menciptakan kedekatan antara konflik dengan karakter. Kebanyakan cerita film mencakup lebih dari satu sudut pandang. Menurutnya, kebanyakan penulis skenario hanya memikirkan dari sudut pandang protagonis. Sudut pandang sebenarnya penulis untuk memilih sudut lain dari aksi pada alur cerita yang akan menuntun ke situasi yang lebih menekan, dan proses ini meningkatkan keterlibatan penonton pada cerita. Diterapkan pada film: “Diner” (hlm. 226-228).
3. *Unexpected complications*. Menurut Cowgill *unexpected complications* menjadi cara yang bagus untuk meningkatkan *suspense* pada cerita. Bersamaan dengan informasi tentang karakter dari aksinya. Hal ini timbul dalam berbagai macam bentuk, tetapi kuncinya tetap fokus kepada karakter yang ingin mendapatkan sesuatu. Komplikasi akan mengganggu hal tersebut dan membawa karakter ke situasi yang lebih berbahaya. Cowgill memberikan teknik untuk menciptakan *unexpected complications* yang diambil dari Alfred Hitchcock. Teknik tersebut dengan menciptakan 2 hal berbeda dalam waktu yang bersamaan. Penonton akan fokus pada satu aksi sedangkan muncul aksi baru lain yang akan mengganggu. Aksi baru tersebut bisa saja berupa sesuatu yang serius, atau sesuatu yang lucu, tetapi harus menghalangi langkah

protagonis menggapai tujuan. Diterapkan pada film: “The Fugitive”, “The Man Who Knew Too Much “(hlm. 230).

4. *The ticking clock*. Menurut Cowgill *the ticking clock* adalah kondisi ketika waktu terus berjalan mendekati terjadinya bahaya. Hal ini menjadi *suspense* yang melibatkan karakter dan waktu. Contohnya adalah waktu yang terus berjalan mundur pada sebuah bom yang akan meledak. Pada situasi ini waktu menjadi rintangan bagi protagonis. Waktu akan terus menjadi *deadline* untuk gagal kecuali karakter bisa mengalahkan waktu tersebut. Diterapkan pada film “Speed”. Pada film “Speed” *suspense* tercipta melalui sebuah bom yang tertanam pada bus yang bergerak. Selain melawan waktu, Jack dan Annie harus mencari cara agar meminimalisir korban. Mereka berdua harus tetap menjaga kecepatan mobil agar bom yang tertanam tidak meledak. Namun hal tersebut memiliki konsekuensi dengan kondisi bahan bakar yang terus berkurang. Hal ini menciptakan *suspense* yang dirasakan oleh penonton. Penonton penasaran untuk mengetahui jawaban dari penyelesaian konflik tersebut. Sampai akhirnya penonton mengetahui bus tersebut di tabrakan pada pesawat Boeing 707 cargo (hlm. 231).
5. *Play the beats*. Cowgill berpendapat, dalam menciptakan *suspense* memainkan irama cerita yang menunjukkan potensi paling berbahaya untuk karakter. Dimulai dari situasi yang mudah untuk dihadapi karakter, berikan waktu untuk cerita dapat menunjukkan masalah dan konflik perlahan menuju ke keadaan yang lebih sulit. Menurut Cowgill ini adalah cara menunjukkan karakter dan pertaruhannya pada cerita. Membiarkan penonton merasakan kekhawatiran

yang dirasakan karakter terhadap situasi terburuk. Penulis skenario dapat menentukan untuk mengeluarkan karakter dari situasi tersebut atau membiarkan situasi bergerak menjadi lebih buruk. Lihatlah ketegangan pada cerita bersamaan dengan masalah setelah itu yang harus terselesaikan, Diterapkan pada film “Jaws” . Pada film Jaws suasana pantai yang ceria bisa berubah dengan cepat menjadi mencekam. Penonton sudah memiliki antisipasi saat ditunjukkan suasana pantai yang ramai (hlm.234).

Cowgill mengatakan karakter akan memainkan irama cerita, aksi karakter akan membantu dalam pembangunan *suspense*, dan memberikan kejutan yang tidak disangka oleh penonton. Menurut Cowgill hal ini yang dinamakan hubungan antara antisipasi dan kejutan. Dia mengatakan dengan menciptakan antisipasi dan memberikan kejutan adalah salah satu pekerjaan sebagai penulis skenario dalam memuaskan penonton. Skenario harus bisa menarik, tidak membosankan, menghibur dan pastikan aksi karakter dalam cerita dapat dimengerti oleh penonton. Untuk itu skenario tidak boleh memberikan informasi terlalu banyak kepada penonton. Karena hal tersebut membuat cerita skenario mudah diprediksi oleh penonton. Menurutnya cerita skenario yang baik adalah yang mempengaruhi penonton. Cerita yang membuat penonton selalu ingin menebak masalah yang tidak terjawab dan berada di depan karakter dalam penyelesaian konflik. Penonton memiliki antisipasi terhadap penyelesaian konflik, tetapi cerita skenario memberikan hal lain dalam menyelesaikan konflik sehingga menciptakan kejutan bagi penonton (hlm. 236 – 239).

Bordwell dan Thompson memberikan contoh penggunaan *suspense* pada film *drama crime* berjudul “Shadow of Doubt” karya Alfred Hitchcock (1941). Menurut mereka, pada awal film penonton tidak diberitahu masalah apa yang dialami oleh karakter Paman Charlie. Informasi yang diberikan penonton adalah *foreshadowing conflict* dua orang yang gagal mengejar Paman Charlie. *Suspense* berlanjut pada adegan berikutnya ketika Paman Charlie berada telepon umum. Informasi pada adegan ini hanya dari dialog Paman Charlie dengan telepon.

Mereka melanjutkan penonton beralih perhatian dari karakter Paman Charlie ke karakter Charlie. Pada posisi ini penonton mendapatkan lebih banyak informasi daripada karakter Little Charlie. Menurut Bordwell dan Thompson penonton memiliki rasa penasaran untuk mencari *conflict* yang sebenarnya terjadi. Dalam pertengahan babak satu film penonton sudah bisa menebak niat buruk dari Paman Charlie, tetapi Charlie belum. Hingga di akhirnya jawaban terungkap bahwa Paman Charlie merupakan seorang pembunuh. Konflik baru muncul di kehidupan Charlie. Hal ini menurut Bordwell dan Thompson menciptakan sebuah *suspense* yang menimbulkan rasa kegelisahan penonton. *Suspense* yang tercipta akan mempengaruhi penonton (hlm. 3-7).

Spoto mengatakan *suspense* memungkinkan penulis untuk memperlihatkan *foreshadowing conflict* kepada penonton. Dirinya memberikan contoh bagaimana *suspense* berdampak kepada penonton melalui film drama misteri karya Alfred Hitchcock yang berjudul “Notorious” (1946). Menurutnya pada film tersebut Hitchcock menciptakan tiga karakter vital. Karakter tersebut adalah Alicia (mata-mata yang sebenarnya membutuhkan kasih sayang), Devlin (anggota *intel* yang

mencintai Alicia, namun harus merelakannya untuk bertugas), Alexander (pria yang menjadi target operasi dan harus dinikahi Alicia). Menurut Spoto *suspense* pada film ini dibuat Hitchcock dengan menunda sebagian informasi pada karakter. Spoto menjelaskan pada film notorius penonton diperlihatkan niat baik dari Devlin dan niat buruk dari Alexander kepada Alicia. Tetapi Alicia tidak mengetahui hal tersebut sampai pada akhir film ketika dirinya menyadari telah diracun oleh Alexander. Menurut Spoto, akibat dari penundaan informasi kepada karakter dan posisi karakter terhadap oposisinya yang menciptakan reaksi emosi antara penonton dengan Alicia (hlm.150-155).

Mckee memberikan contoh *suspense* dalam film bergenre drama pada karya Michael Curtiz yang berjudul *Casablanca* (1942). Pada film tersebut banyak informasi yang disimpan dari penonton. Hal tersebut diberikan contoh oleh Mckee pada babak satu film. Penonton tidak diberitahu gundah apa yang sedang dialami karakter Rick. Informasi hanya diberikan melalui karakter Yvone (seorang gadis yang ditolak Rick) dan percakapan dari karakter Renault. Ketika kemunculan karakter Ilsa dan hubungannya dengan rick, penonton baru mendapatkan informasi terhadap alasan Rick menolak Yvone. Mckee melanjutkan penonton baru mengetahui hubungan sebenarnya antara Rick dengan Ilsa pada akhir babak satu ketika adegan *flashback*. Dalam adegan itu penonton diberikan informasi mengenai hubungan cinta Rick dengan Ilsa saat di Paris. *Suspense* menurut Mckee pada film drama dapat diterapkan dengan cara menunda informasi dan memberikannya secara perlahan kepada penonton sebelum akhirnya benar-benar diungkap (hlm. 351,353).

2.2. *Delay*

Rabiger (2006) mengatakan *delay* adalah menahan informasi kepada penonton agar menimbulkan pertanyaan, menunda resolusi yang akan mempertahankan ketegangan. Menurutnya *delay* adalah cara untuk menahan perhatian penonton terhadap cerita dengan membuat penonton menunggu informasi yang ingin diketahui. Untuk dapat membuat penonton menunggu, Rabiger mengatakan agar membuat cerita yang dapat menuntun untuk menciptakan kesimpulan (hlm.130). Teori tersebut didukung oleh Bordwell dan Thompson (2008) mengatakan *delay* adalah proses penundaan dalam pemenuhan ekspektasi penonton yang menciptakan rasa cemas atau simpati. Ekspektasi yang mengalami penundaan menurut mereka akan menjadi harapan yang tercipta oleh penonton pada kelanjutan cerita (hlm.55).

Menurut Schilf, Ziem dan Ruth (2013) *delay* adalah momen dari cerita yang akan membangun *suspense* dan *dramatic tension* untuk penonton. Menurut mereka *delay* terjadi ketika penonton berekspektasi dengan mempersiapkan diri untuk melihat serangkaian tindakan karakter yang berdasarkan dari penundaan informasi. Mereka melanjutkan *delay* merupakan masalah penempatan waktu, ketika menyampaikan informasi terlalu cepat, tidak ada ketegangan yang dirasakan oleh penonton. Jika memberikan informasi terlalu lambat, menurut mereka penonton akan menjadi tidak sabar dan frustrasi terhadap cerita. Penggunaan *delay* secara efektif menurut Schilf, Ziem dan Ruth jika berhasil digunakan sebagai penggoda untuk penonton agar lebih tertarik terhadap cerita (hlm.36).

2.3. *Foreshadowing Conflict*

Egri (2008) mengatakan konflik yang muncul di dalam film harus di informasikan kepada penonton melalui tanda-tanda kemunculannya. Egri menganalogikan *foreshadowing conflict* seperti malam yang tiba setelah senja terlebih dahulu, pagi hari setelah terbit matahari, musim dingin setelah musim gugur dan musim panas setelah musim semi. Menurut Egri *foreshadowing conflict* belum menjadi konflik yang sesungguhnya melainkan proses memenuhi kebutuhan konflik untuk cerita (hlm.178). Teori ini diperkuat oleh Cowgill (2008) *foreshadowing conflict* adalah menginformasikan pertanda masalah yang akan dihadapi protagonis kepada penonton. Faktor inti dari *foreshadowing conflict* dalam membangun *suspense* adalah dengan memberikan lebih banyak informasi kepada penonton daripada protagonis. Dengan seperti ini akan terbentuk simpati penonton terhadap protagonis dan memiliki keinginan dalam mengatasi masalah. Menurut Trottier (2014) *foreshadowing conflict* memiliki peran penting pada *act 1* cerita sebagai pengenalan konflik keseluruhan (hlm. 65).

Cowgill mengatakan, ketika membuat alur cerita pada sebuah *scene* atau *sequence* sebagai penulis skenario harus mempertimbangkan sesuatu yang akan membahayakan protagonis. Menurut Cowgill, tanda kedatangan masalah ditunjukkan dahulu kepada penonton sebelum karakter melihatnya (hlm. 225). Cowgill mengatakan *foreshadowing conflict* adalah indikasi akan terjadinya sesuatu. Dengan seperti itu penonton akan mengantisipasi kejadian di depan yang akan dialami karakter. Untuk bisa mewujudkan itu beri peringatan tersirat pada skenario yang menandakan sesuatu yang berbahaya sudah dekat. Buat penonton

menyadarinya, dapat merasakannya, tetapi belum mengetahui hal apa yang sebenarnya terjadi sampai cerita memberikan jawaban (hlm.110). Menurut Cowgill, musik dan efek suara dapat membantu dalam pembangunan *suspense* , tetapi hal tersebut harus diawali dari ketegangan yang sudah tertulis pada skenario (hlm.110 – 111).

Cowgill memiliki beberapa cara untuk menerapkan *foreshadowing conflict*, yaitu:

1. *Uncompromising character*. Menurut Cowgill, sebagai penulis skenario dalam menciptakan karakter yang memiliki sifat kuat dan tanpa kompromi. Paksakan sifat ini dengan konflik. Cowgill memberikan contoh pada film *The Piano* yang menunjukkan *foreshadowing conflict* lewat karakter Ada yang sangat teguh pendirian untuk bermain piano, dengan tokoh Stewart yang ingin mendominasi Ada untuk tidak bermain piano. Konflik terlihat melalui adegan yang menjadi pertanda ketika Stewart memutuskan untuk meninggalkan piano di pantai. Kedua karakter Ada dan Stewart adalah karakter kuat yang tidak memiliki kompromi, menurut Cowgill hal tersebut dalam cerita sudah dapat menandakan konflik (hlm. 111 – 113).
2. *Show the audience the trouble ahead*. Cowgill mengatakan cara lain untuk *foreshadowing conflict* adalah menunjukkan rintangan yang akan dihadapi karakter secara spesifik kepada penonton sebelum kepada karakter protagonis. Cowgill memberikan contoh pada film “The Lord of the Rings: The Two Towers”. Dalam film tersebut penonton diberitahu mengenai kisah karakter Gollum yang pernah berurusan dengan Hobbit yang merupakan kaum dari

tokoh Frodo. Hal ini menciptakan hubungan Gollum dengan Hobbit memburuk. Menurut Cowgill, penulis yang bagus adalah yang dapat menciptakan ketakutan pada penonton sehingga membuat kekhawatiran terhadap karakter (hlm. 113 – 114).

3. *Dangerous props.* Cowgill mengatakan properti berbahaya juga menandakan konflik akan terjadi. Cowgill memberikan kutipan dari Anton Chekhov yang mengatakan jika sudah terlihat senjata api, maka senjata api harus digunakan karena penonton mengingat dan mengantisipasi benda tersebut. Cowgill memberikan contoh penerapannya pada film “Se7en” yang menunjukkan properti berbahaya. Pada film tersebut dibuka dengan banyaknya bercak darah di dinding dapur dan di halaman belakang rumah. Dengan ditunjukkannya hal tersebut penonton mengantisipasi untuk perkembangan kengerian pada film (hlm.115 – 116).
4. *Fearful response.* Cara berikutnya menurut Cowgill adalah dengan memberikan aksi yang dapat memprovokasi respon ketakutan atau menyakitkan dari karakter. Respon ini juga menaikkan ketegangan cerita. Cowgill memberikan contoh pada film “The Lord of the Rings: the two Towers”. *Fearful response* terbentuk setiap kali ada yang menyebutkan “Mordor”. Menurut Cowgill, hal itu menyebabkan *stress level* dari karakter meningkat, begitu juga dengan penonton (hlm. 115).

Cowgill mengatakan *foreshadowing conflict* biasanya ditunjukkan pada film di setengah awal film dengan pengaluran sebab dan akibat ketika cerita sedang

membangun babak kedua dan *rising the stakes* mulai mengambil alih. Hal ini membantu penonton untuk bersiap dengan konflik yang akan datang (hlm.116).

Menurut Egri pada film “Thirty Second Over Tokyo” *foreshadowing conflict* bekerja dengan sangat baik. Dia melanjutkan penonton seakan terhipnotis untuk terpaku pada cerita film. Hal tersebut diungkapkan Egri karena menurutnya pada cerita film tersebut, konflik ditunjukkan melalui pertanda kemunculannya. Hal tersebut membuat penonton menunggu untuk mengetahui konflik sebenarnya. Egri mengatakan pada bagian awal cerita film, *foreshadowing conflict* ditunjukkan melalui dialog antara karakter Kolonel Doolittle dengan seseorang bernama York di telepon. Kedua karakter membicarakan sebuah misi di langit Jepang dan butuh 24 relawan dari *squadron* B-25 dan B-24 untuk sesuatu yang berbahaya.

Menurut Egri penonton dijanjikan sesuatu yang berbahaya oleh penulis skenario. Egri mengatakan hal yang tersebut yang membuat penonton menunggu apa yang dijanjikan dari cerita film. Egri melanjutkan, penonton ditunjukkan betapa berbahayanya misi tersebut melalui adegan latihan keras secara rutin. Dampak yang tercipta dari latihan rutin tersebut diperlihatkan melalui karakter Ted yang harus mengorbankan waktu bersama istrinya Ellen. Misi berbahaya yang dirahasiakan tiba, Ted dan relawan lainnya diperintahkan terbang ke Jepang untuk menjatuhkan bom di beberapa kota.

Dalam hal ini, penonton dijanjikan dengan konflik dalam kehidupan pribadi Ted. *Foreshadowing conflict* disampaikan melalui dialog Ted yang mempertanyakan aktifitas setelah misi kepada rekannya. Setelah cerita film

berjalan lebih dari satu jam, penonton akhirnya ditunjukkan dengan misi berbahaya di langit Jepang. Sebelum keberangkatan, pesawat yang dikendarai memiliki malfungsi pada mesin bagian kiri. Informasi mengenai hal tersebut disimpan penulis skenario untuk konflik berikutnya. Pesawat yang dikendarai Ted jatuh, Ted dan rekannya terluka. Layaknya pesawat yang memiliki malfungsi pada sayap bagian kiri, kaki kiri Ted mengalami luka cukup parah.

Hal tersebut menjadikan konflik baru. Dalam menginformasikannya melalui *foreshadowing conflict* dari perkataan rekan Ted yang bernama Tatcher mengenai kakinya. Penonton diberikan jawaban dari konflik tersebut dengan pemotongan kaki sebelah kiri Ted. Hal tersebut menciptakan konflik baru. Ted malu ketika nanti menemui Ellen dengan kondisi berkaki satu. Ditunjukkan melalui adegan ketika Ted mencoba berjalan, dirinya tidak bisa menjaga keseimbangan dan terjatuh. Pada akhir cerita, kegundahan ini terjawab melalui adegan pertemuan Ellen dengan Ted. Egri menjelaskan *foreshadowing conflict* adalah janji yang diberikan penulis skenario kepada penonton. Menurutnya hal tersebut membuat penonton menunggu agar janji tersebut terbayarkan (hlm.178 -181).

Pada film “Casablanca” Mckee memberikan contoh bagaimana *foreshadowing conflict* dapat menarik perhatian penonton pada cerita film. Pada bagian awal film penonton belum diperkenalkan dengan karakter yang akan menggerakkan cerita. Tetapi *foreshadowing conflict* bekerja memberikan sedikit informasi tentang suasana casablanca pada saat itu. Orang yang menjadi target operasi bisa dengan mudah tewas di Casablanca. Hal ini menjadi pertanda konflik yang terjadi pada latar belakang tempat dalam cerita.

Mckee mengatakan penonton akan menelusuri dan mengkaitkan kejadian tersebut pada adegan selanjutnya. Jawaban dari *foreshadowing conflict* terungkap ketika mulai dikenalkan karakter Rick. Hal tersebut terungkap ketika Rick bertemu dengan Ugarte (seseorang yang menjadi target operasi). Ugarte menitipkan sebuah surat Visa kepada Rick. Fungsi dari surat itu belum diberitahu ke penonton. Hal ini menurut Mckee menyebabkan penonton penasaran dan ingin menelusuri jawaban dari surat itu. Dengan terjadinya hal ini, penonton akan tetap terpaku pada cerita film. Surat Visa yang dipegang oleh Rick nantinya akan mempengaruhi konflik pada adegan berikutnya.

Foreshadowing conflict berikutnya diperlihatkan untuk memberikan informasi tentang konflik yang dialami oleh Rick dengan kehidupan pribadinya. Hal tersebut ditunjukkan melalui seseorang perempuan bernama Yvone yang dipaksa untuk pergi dari Rick's Café. Hal ini untuk memberikan tanda karakter Rick memiliki permasalahan hubungan dengan perempuan. Informasi itu diperkuat dengan dialog antara Rick dan Renault. Menurut Mckee dengan dibentuknya pertanda seperti ini, membuat penonton berusaha mengungkap fakta dibalik karakter. Mckee mengatakan penonton mulai mengumpulkan informasi sampai bertemu dengan jawabannya. Berikutnya datang karakter perempuan bernama Ilsa kedalam Rick's Café bersama suaminya Lazlo. Penonton sebelumnya hanya diberi informasi mengenai target operasi dari kepolisian Casablanca dan tentara Jerman bernama Lazlo. Menurut Mckee yang mencuri perhatian disini adalah karakter Ilsa. Hal tersebut digambarkan dari ekspresi Sam (pemain piano dan pelayan pribadi Rick) terkejut ketika Ilsa melewatinya.

Penonton belum diberitahu informasi siapa Ilsa. Menurut Mckee penonton dapat menelusuri ketika Ilsa mulai menanyakan tentang Rick. Dalam kondisi ini, Mckee mengatakan penonton sudah mulai menaruh empati pada karakter dalam cerita film. Hingga dipertemukannya Rick dengan Ilsa ketika Sam memainkan sebuah lagu berjudul “As Time Goes By”. Rick langsung mengenal Ilsa namun sampai akhir adegan ini, belum ada jawaban tentang hubungan mereka berdua. Menurut Mckee, penonton baru mengetahui hubungan Rick dan Ilsa pada sebuah *flashback* yang menceritakan tentang memori mereka di Paris. Konflik pribadi ini meluas di babak kedua film. Penonton baru mendapatkan informasi tentang surat Visa yang diberikan Ugarte ternyata dibutuhkan Ilsa dan Lazlo untuk pergi meninggalkan Casablanca. Informasi tersebut tertunda hingga pertengahan film. Pada akhir film surat Visa yang di simpan oleh Rick menjawab persoalan konflik yang dialami Ilsa dan Lazlo. Menurut Mckee penundaan informasi yang ditunjukkan melalui *foreshadowing conflict* pada film Casablanca efektif untuk mengikat perhatian penonton pada cerita (hlm.351-353).

Bordwell dan Thompson (2008) memberikan contoh lain dalam penggunaan *foreshadowing conflict* pada film “Shadow of Doubt”. Pada film tersebut, *suspense* terbangun melalui kemunculan tanda-tanda yang ditunjukkan secara tersirat. Menurut mereka penonton akan mulai melakukan penelusuran cerita sejak awal film. Hal tersebut dikarenakan cerita membangun rasa penasaran dari gambar awal film. Hubungan karakter paman Charlie (ketika awal film masih dirahasiakan identitasnya) dengan dua orang misterius yang mengaku sebagai rekannya akan menimbulkan rasa penasaran. Menurut Bordwell dan Thompson penonton tidak

diberi informasi apa motif kedua orang tersebut dan hubungannya dengan paman Charlie yang berusaha melarikan diri.

Foreshadowing conflict kemudian ditunjukkan melalui omongan Paman Charlie pada telephone dengan nada gelisah. Adegan berikutnya film memperkenalkan karakter protagonis yaitu Charlie. Penonton dibawa masuk ke kehidupan keluarga Charlie. *Foreshadowing conflict* ditunjukkan melalui rasa kepedulian Charlie terhadap ibunya, Charlie tidak ingin melihat ibunya sedih. Menurut mereka rasa kepedulian ini nantinya akan menjadi *inner conflict* dari karakter Charlie. Kabar paman Charlie akan berkunjung pun tiba dan Charlie terlihat senang. Menurut Bordwell dan Thompson penonton mulai ingin tahu siapa sebenarnya karakter paman Charlie dan mengapa semua orang senang akan kabar kedatangannya.

Ketika paman Charlie sudah berkumpul dengan keluarga Charlie, *suspense* mulai bekerja dalam membangun rasa penasaran penonton. Mereka mengatakan *foreshadowing conflict* akan membawa penonton mengumpulkan informasi yang nantinya berujung pada konflik utama. *Foreshadowing conflict* ditunjukkan melalui adegan ketika paman Charlie memberikan Charlie sebuah cincin. Charlie yang masih mempertanyakan ukiran yang berada di dalam cincin. Pada adegan ini penonton mendapatkan informasi tentang hal buruk dari paman Charlie yang berusaha menyembunyikan sesuatu. Tetapi informasi tersebut tidak diberikan kepada karakter Charlie. Walau demikian, informasi tentang siapa sebenarnya paman Charlie belum terungkap. Pada adegan berikutnya penonton kembali disuguhkan dengan *foreshadowing conflict* lainnya.

Menurut Bordwell dan Thompson, pada momen ini penonton masih belum mengetahui konflik apa yang sebenarnya terjadi dan berusaha untuk mencari tahu. Hingga akhirnya penonton menyadari melalui dialog Charlie dengan seorang detektif bernama Graham memberi tahu jika ada seorang buronan pembunuhan. Detektif Graham mencurigai Paman Charlie adalah seorang pembunuh. Pada adegan sebelumnya muncul *foreshadowing conflict* paman Charlie yang sensitif ketika Charlie memegang sebuah koran. Hal itu menyebabkan Charlie curiga dan mencari tahu berita apa yang disimpan oleh paman Charlie. Penonton baru mendapatkan jawaban konflik yang terjadi melalui artikel dalam koran. Artikel tersebut mengatakan tentang berita pembunuh yang melarikan diri beserta dengan data korbannya. Inisial salah satu korban tertera pada cincin yang dipakai Charlie. Bordwell dan Thompson menambahkan *foreshadowing conflict* dalam yang diberikan bertahap akan dikumpulkan oleh penonton. Hal tersebut menyebabkan penonton terpaku pada cerita film sampai benar-benar mendapatkan informasi (hlm.3-7).

2.4. *Opposition Character*

Menurut Schilf, Ziem dan Ruth (2013) *opposition character* adalah karakter yang menghalangi protagonis dalam memenuhi tujuannya. Mereka menjelaskan tanpa adanya *opposition character* cerita tidak memiliki ketegangan. *Opposition character* yang dimaksud mereka adalah karakter yang menyudutkan protagonis untuk menggapai tujuannya. Hal tersebut membuat penonton dapat melihat ketahanan protagonis dalam menghadapinya (hlm.104). Menurut Epps (2016) *opposition character* adalah karakter yang berlawanan dengan protagonis pada

sebuah cerita. Dia berkata setiap karakter dalam skenario film harus memiliki tingkatan perlawanan terhadap tujuan dari karakter utama (hlm.145).

Didukung Cowgill (2008) mengatakan kegunaan *opposition character* adalah memperjelas isu dan mempermudah menjelaskan makna cerita kepada penonton. Hal tersebut karena karakter ini terungkap dalam sifat dan nilai yang berlawanan dengan protagonis. Protagonis dengan *opposition character* memiliki beberapa kesamaan, tetapi ada beberapa hal yang mendasar mengenai perbedaan diantara kedua karakter ini. Perbedaan mendasar ini yang nantinya akan menimbulkan konflik pada cerita. Dalam membentuk *suspense* Cowgill mengatakan *opposition character* akan meningkatkan ketegangan dari kejutan yang dirasakan penonton (hlm.51).

Cowgill memberikan contoh penerapannya pada film “The Piano”. Pada film tersebut, *opposition character* membangun *suspense* terhadap penonton melalui tiga karakter Stewart (Sam Neil), Baines (Harvey Keitel) dan Ada (Holly Hunter). Menurut Cowgill Stewart menjadi antagonis dari Ada karena melarang bermain piano, sedangkan Baines adalah orang yang membantu Ada untuk dapat bermain piano. Walaupun membantu, Baines juga menjadi *opposition character* dari Ada karena syarat untuk bermain piano adalah melakukan hubungan seksual. *Suspense* tercipta ketika penonton ingin mengetahui apa yang akan dilakukan Ada untuk dapat bermain piano dan konsekuensi hal tersebut dari Stewart. Hingga pada akhirnya Ada mendapatkn konsekuensi dari Stewart yang memotong jarinya (hlm. 60).

Menurut Epps (2016) karakter yang berlawanan dengan protagonis tidak selalu antagonis. Epps berkata karakter yang berlawanan kemungkinan teman baik atau kekasih dari karakter utama. Setiap karakter pada cerita memiliki latar belakangnya masing-masing. Dari latar belakang pribadi yang berbeda itu nantinya akan menimbulkan konflik. Contohnya ada pada film “Guardians of the Galaxy”. Pada film “Guardian of the Galaxy” (2015) masing-masing karakter memiliki tujuan yang berbeda terhadap *the orb* hingga akhirnya lima anggota Guardian of the Galaxy bersatu. Menurut Epps, masing-masing anggota Guardian of the Galaxy memiliki motivasi dan tujuan masing-masing. Karakter Star-lord membutuhkan *the orb* untuk perompak luar angkasa Yondu. Gamora memerlukan *the orb* karena dirinya bekerja pada antagonis utama Ronan. Drax mempunyai ambisi untuk membalaskan dendam pada Ronan sehingga dirinya melampiaskan pada Gamora. Groot dan Rocket membutuhkan *the orb* untuk dijual karena mereka mengetahui harga tinggi untuk benda tersebut. *Suspense* diberikan kepada penonton tentang antagonis utama. Hal tersebut menimbulkan kebingungan penonton menaruh posisi Gamora sebagai protagonis atau *opposition character*. Menurut Epps penonton harus menunggu untuk akhirnya mengetahui Gamora sudah tidak bersama Ronan (hlm 145-147).

Cowgill mengatakan, *opposition character* dalam membentuk *suspense* dapat meningkatkan ketegangan dari kejutan yang dirasakan oleh penonton. Dia menjelaskan adanya hal tersebut terjadi karena ada hubungan antara karakter dengan penonton. Dirinya memberikan contoh penerapannya pada film “Star Wars”. Pada film “Star Wars IV: A New Hope” informasi yang diberikan kepada

penonton adalah Luke Skywalker sebagai *the good guy* dan Darth Vader sebagai *the bad guy*. Penonton mulai menaruh simpati kepada kedua karakter tersebut. Dia melanjutkan pada “Star Wars V: The Empire Strikes Back” di awal film, penonton masih menerima informasi yang sama dari episode sebelumnya tentang Darth Vader.

Cowgill mengatakan pertengahan film Penonton mulai ditunjukkan informasi baru yang dapat mengubah perspektif penonton terhadap karakter Darth Vader. Pada saat duel antara Darth Vader melawan Luke Skywalker penonton mendapatkan informasi kalau Darth Vader adalah ayah kandung dari Luke Skywalker. Menurut Cowgill ketika penonton mengetahui hal tersebut akan berdampak terkejut dan menciptakan rasa penasaran lebih untuk cerita kelanjutan. Cowgill melanjutkan pada momen ini *opposition character* bekerja sebagai pembangun *suspense* untuk mengantarkan penonton ke “Stars Wars VI: Return of The Jedi” (hlm. 49-51, 160).

Menurut Cowgill, penulis skenario harus memahami karakter protagonis dan antagonis adalah karakter yang terbentuk dengan nilai kehidupan dan memiliki kepercayaan. Hal tersebut disebut oleh Cowgill sebagai ide dari drama. Cowgill mengatakan ketika konflik diantara kedua karakter ini sudah terbentuk dengan jelas dan mengerti hal yang berlawanan, ide dari cerita menjadi lebih kuat. Hal tersebut dikarenakan karakter protagonis dan karakter antagonis mendramatisasi cerita dalam aksi. Menurut Cowgill ada beberapa genre yang menaruh karakter antagonis sebagai konflik utama, *genre* tersebut adalah: *thriller, horror, action*. Tetapi pada *genre* drama dan komedi konflik utama bukan berasal dari antagonis (hlm. 53-54).