



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

Dalam film, *suspense* menjadi hal penting dalam menarik perhatian penonton terhadap cerita film. *Suspense* adalah sarana yang digunakan penulis skenario untuk menunda informasi dari cerita kepada penonton. *Suspense* mendekatkan penonton dengan karakter. Penulis tertarik dengan pembahasan ini karena *suspense* melibatkan penulis skenario, karakter pada film dalam pembangunannya. *Suspense* nantinya akan dirasakan oleh penonton pada saat menonton film. Ada beberapa teknik dalam membentuk *suspense*. Menurut Cowgill (2008) masing-masing teknik tersebut memberikan pengalaman yang berbeda terhadap penontonnya. Teknik tersebut adalah *opposition character*, *foreshadowing conflict*, *crosscutting*, *unexpected complication*, *the ticking clock*, *play the beats*, *surprise and expectation* (hlm.225-234).

Foreshadowing conflict dalam membentuk *suspense* seperti sebuah *game puzzle*. Penonton akan mencoba merangkai hubungan dari pertanda yang ditunjukkan pada cerita (*pieces of puzzle*) untuk mendapatkan jawaban pada kelangsungan cerita (*answer of puzzle*). Hal ini menjadi ciri khas dari *suspense* yang dibentuk menggunakan *foreshadowing conflict*. Hal tersebut yang menjadi alasan penulis untuk memilih membahas teknik tersebut. Selain *foreshadowing conflict*, penulis juga memilih untuk membahas *opposition character* dalam membangun *suspense*. Alasan penulis memilih teknik itu dalam membangun *suspense* karena

opposition character mempunyai cara penerapan yang melibatkan karakter sebagai faktor utama. Melalui karakter yang berseberangan dengan protagonis ini yang nantinya akan menimbulkan rasa penasaran dari penonton akan kelanjutan hubungan protagonis dengan oposisinya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan teknik-teknik *suspense* pada skenario film panjang “Borongon”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan pembahasan pada skripsi ini adalah penerapan *foreshadowing conflict* dan *opposition character* sebagai teknik-teknik *suspense* dalam penulisan scenario film panjang “Borongon” pada:

1. Act 1 skenario film panjang “Borongon” (*scene 4, scene 5, scene 13, scene 13, scene 14*).
2. Act 2 skenario film panjang “Borongon” (*scene 32, scene 52, scene 64*).

Serta karakter Rodomopo sebagai *opposition character* dalam membangun *suspense* pada act 1 (*scene 3 dan scene 15*), act 2, (*scene 51 dan scene 82*) skenario film panjang “Borongon”.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknik-teknik *suspense* dalam penulisan skenario film panjang “Borongon”.

1.5. Manfaat Skripsi

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara sebagai bahan bacaan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara di kemudian hari. Selain itu, Skripsi ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan tentang penerapan teknik-teknik *suspense* pada penulisan skenario. Tulisan ini juga diharapkan memiliki manfaat untuk penulis sebagai acuan bagi penulis skenario penulisan yang akan datang.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white rectangular blocks. The text 'UMMN' is written in a large, bold, light blue sans-serif font across the middle of the logo.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA