

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Untuk dapat menciptakan *suspense* dalam menulis skenario film panjang ada beberapa teknik yang dapat diaplikasikan. Masing-masing teknik tersebut memiliki dampak yang berbeda dalam penggunaannya terhadap cerita. Penulis telah menganalisis teknik *suspense* yaitu *foreshadowing conflict* dan *opposition character*. *Foreshadowing conflict* dalam membangun *suspense* akan menciptakan sebuah antisipasi pada cerita melalui memberikan pertanda dan menunda informasi. Penulis menerapkan *foreshadowing conflict* untuk menunjukkan pertanda buruk akan terjadi pada dunia cerita atau akan berdampak buruk terhadap protagonis. Penundaan informasi untuk menciptakan *suspense* terjadi dengan cara menyimpan jawaban dari *foreshadowing conflict* yang ditunjukkan. Sedangkan penulis membangun *suspense* menggunakan *opposition character* dengan cara menaruh karakter yang berlawanan terhadap jalan pikir protagonis. Pada skenario salah satu *opposition character* dari Batsu adalah Rodomopo.

Pada skenario “Borong” penulis menerapkan *foreshadowing conflict* dengan jenis *Show the audience the trouble ahead* pada Act 1 skenario pada *scene* 4 dan *scene* 5. Kemudian pada Act 2 ada beberapa jenis *foreshadowing conflict* yang penulis gunakan yaitu *fearful response*, *dangerous props* dan *uncompromising character*. *Fearful response* diterapkan melalui rasa khawatir Batsu terhadap Wisnu yang masih ditunjukkan sebagai orang misterius dari desa ponggok di *scene*

64 skenario. *Dangerous props* penulis gunakan untuk membangun ketegangan, yang termasuk di dalamnya adalah paku yang di injak Wagiman, Pistol milik Rodomopo, dan Aki yang membunuh petani. *Dangerous props* memiliki dampak yang panjang dari dimunculkan pertanda sampai benar-benar berperan sebagai properti berbahaya. *Uncompromising character* pada Rodomopo yang dapat mengancam untuk menembak siapa saja tanpa kompromi. Hal tersebut ditunjukkan pada *scene* 89.

Untuk *opposition character* dalam membangun *suspense* penulis menerapkan pada karakter Rodomopo. Pada penerapannya penulis menciptakan *twist* untuk Rodomopo agar dapat memicu klimaks cerita. Rodomopo tidak ditunjukkan sebagai antagonis di babak awal cerita skenario, namun tetap menjadi oposisi dari Batsu. Tingkatan oposisi Rodomopo terhadap Batsu bertambah seiring pergerakannya menjadi antagonis. Hingga Rodomopo menjadi antagonis utama Batsu pada konflik di *scene* 97.

## **5.2. Saran**

Untuk menciptakan skenario yang akan menerapkan penggunaan *suspense* khususnya *foreshadowing conflict* dan *opposition character*, penulis menyarankan untuk penulis skenario menciptakan *outline* cerita terlebih dahulu. Setelah itu menentukan karakter yang akan menjadi *opposition character* dari protagonis pada *act* yang dipilih. Penulis skenario sebaiknya sudah menentukan tingkatan *opposition* dari karakter yang berseberangan dari protagonis. Kemudian tentukan konflik apa yang dipicu dari *opposition character* tersebut. Untuk penerapan

*foreshadowing conflict*, agar mempermudah menentukan pada titik skenario mana yang akan diterapkn, penulis menyarankan penulis skenario untuk membuat *sequence breakdown* terlebih dahulu. Kemudian melalui *sequence breakdown* tersebut penulis skenario bisa menentukan konflik dan hal buruk apa saja yang akan dialami karakter untuk diberi pertanda sebelum kedatangannya. Lalu pilih jenis teknik *foreshadowing* yang akan dipilih. Pilih *scene* yang akan menggunakan *foreshadowing conflict* dan tentukan bagaimana pertanda tersebut berkerja . Penulis juga menyarankan penulis skenario yang akan menerapkan teknik *suspense* untuk menonton film refrensi.

Untuk penulis berikutnya yang akan menerapkan teknik *suspense* khususnya pada skenario film panjang , penulis menyarankan untuk melakukan analisis teknik lainnya. Teknik yang penulis maksud adalah *crosscutting*, *unexpected complication*, *the ticking clock*, atau *play the beats*. Hal tersebut tentunya untuk menambah literasi untuk penerapan teknik *suspense*.