



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 produksi film memerlukan naskah sebagai kebutuhan yang paling mendasar, baik itu film dengan durasi pendek maupun panjang. Naskah adalah narasi yang diceritakan dengan gambar, dialog, deskripsi, dan disusun ke dalam konteks struktur yang dramatis. Secara umum, naskah disusun secara struktural yang dibagi ke dalam tiga garis besar, yaitu: *beginning*, *middle*, dan *end*. Struktur cerita ini yang kemudian disebut sebagai *plot* (Field, 2005, hlm. 1).

Tentu saja seiring perkembangan zaman, struktur yang tercipta dari penulisan naskah dapat mengalami pembaharuan. Salah satu konsep yang merupakan hasil dari perkembangan itu adalah *plot twist*. *Plot twist* adalah istilah baru yang mengidentifikasi suatu pola penulisan naskah, di mana pola tersebut bergerak tidak searah dengan pikiran penonton dan mengakibatkan efek *surprise*. Teori *plot twist* belum menjadi teori yang baku pada teori *plotting*, tetapi *plot twist* sudah menjadi hal yang lumrah dalam penulisan cerita kontemporer (Cleland, 2018, hlm. 11).

Melalui Tugas Akhir, penulis mengimplementasikan *plot twist* pada naskah film panjang (*feature length script*) dengan genre *science fiction – action*. *Science fiction* yang melatarbelakangi seluruh cerita adalah kekuatan pikiran yang melebihi manusia biasa. Dengan bekal cerita demikian, penulis akan memainkan

demi kebutuhan menciptakan efek *surprise* pada penonton, sesuai definisi dari *plot twist* itu sendiri.

Penulisan naskah film panjang ini penulis menggunakan teori *Hero's Journey* yang terbagi atas dua belas babak. Pemilihan teori tersebut didasari oleh naskah yang menceritakan perjalanan karakter, yaitu Clayton, karakter biasa yang kemudian konflik memaksanya untuk menjadi *Hero*.

Menceritakan tentang karakter Clayton yang kehilangan memori akan masa lalunya. Tanpa alasan yang jelas, ia mendapati dirinya memiliki kekuatan telekinesis. Di saat yang bersamaan, muncul sekelompok orang yang mengincar dan mencoba membunuhnya. Ia menerima petunjuk dari seseorang yang mengaku sebagai ayahnya, Clement, dan ia dapat membaca masa depan. Lalu, Clayton mendapatkan informasi bahwa bahwa musuhnya adalah Profesor Lars, seorang ilmuwan dengan idealisme yang membahayakan Clayton, serta seluruh manusia di dunia melalui rekayasa genetik. Dengan kekuatan dan pengetahuannya, Clayton menjadi satu-satunya yang dapat menghentikan Profesor Lars.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana dan di mana *plot twist* dapat terjadi melalui pergerakan *plot* dengan teori *plotting Hero's Journey* dalam penulisan naskah film panjang "Outrage"?

1.3. Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini dibatasi oleh pembahasan mengenai pergerakan *plot* berdasarkan teori *Hero's Journey* untuk mengetahui bagaimana dan di mana *plot*

twist dapat terjadi. *Plot Twist* terjadi pada penulisan naskah film panjang berjudul “Outrage” di *scene* 108 saat Clayton mendapatkan proyeksi bahwa Clement, ayahnya, sebenarnya telah tewas dalam kecelakaan sejak lama.

1.4. Tujuan Skripsi

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengenali *plot twist* dan bagaimana *plot twist* itu dapat tercapai dengan menggunakan teori *Hero’s Journey*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini memberikan manfaat kepada penulis berupa pengetahuan mengenai teori *plot twist*, sebagai bekal untuk penulisan naskah film panjang. Pengetahuan tersebut didapatkan dari referensi-referensi yang digunakan untuk menyempurnakan penulisan naskah.

Dengan begitu, pembaca dapat mengetahui ide dan pemikiran yang mendasari penulisan naskah film panjang yang penulis ciptakan. Sekaligus, bermanfaat sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.