

perubahan dan perkembangan sebuah karakter. Apalagi ketika digabungkan dengan sebuah struktur naratif, sebuah cerita bisa semakin punya makna dan alasan yang mendalam ketika karakter mengambil sebuah tindakan. Saat penulis mengetahui *loop*-nya berada pada titik-titik penting mana saja pada struktur naratifnya, maka naratif akan semakin kuat untuk diceritakan dan dapat dikaitkan dengan motivasi dari setiap tindakan karakter dan perasaan yang dialaminya pada *scene* tersebut.

Kemudian dari hasil penelitian yang didapat, dapat penulis simpulkan bahwa perancangan *time loop* yang didapat dari teori Matthias Brüttsch dan *three-act structure* oleh Syd Field saling beririsan. *Loop 3* terjadi pada *scene 10C* yang berada tepat di *Plot Point One*, *loop 4* terjadi pada *scene 10D-10E* yang berada tepat di *Midpoint*, *loop 7* terjadi pada *scene 11-12* yang berada tepat di *Plot Point Two* dan *scene 13* yang berada tepat di *Climax*. Selain itu, penulis juga memilih *time loop* “*temporarily stuck in a (lousy) day*” karena jenis *loop* ini fokus kepada pengembangan karakter dan kedewasaan, sama seperti naskah *Parade Si Rambo*. Pada penulisan kali ini, penulis telah membuktikan bahwa penulis berhasil merancang *time loop* menggunakan teori *time loop* oleh Matthias Brüttsch yang kemudian disejajarkan dengan *three-act structure* oleh Syd Field pada naskah *Parade Si Rambo*. Penulis sangat berharap agar penulisan ini dapat menginspirasi dan bermanfaat bagi siapapun yang ingin mengembangkan cerita yang berhubungan dengan *time loop* dalam struktur naratif.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction*. 1325 Avenue of Americas, New York, NY 10019: McGraw Hill.
- Brown, B. (2020). *The basics of filmmaking: Screenwriting, producing, directing, cinematography, audio & editing*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 RN & 52 Vanderbilt Avenue, New York, NY 10017: McGraw Hill.

- Brütsch, M. (2021). *Loop structure in film (and literature): Experiments with time between the poles of classical and complex narration*. Diunduh dari <http://doi.org/10.5167/uzh-213772>
- Chamberlain, B. (2019). *Screenwriting is filmmaking: The theory and practice of writing for the scene*. Ramsbury, Marlborough Wiltshire SN8 2HR: The Crowood Press.
- Dunnigan, B. (2019). *Screenwriting is filmmaking: The theory and practice of writing for the scene*. Ramsbury, Marlborough Wiltshire SN8 2HR: The Crowood Press.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J., Richards, J. (2009). *Basics film-making 02: Screenwriting*. Rue des Fontenailles 16, Case Postale, 1000 Lausanne 6, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Jones, M., Ormrod, J. (2015). *Time travel in popular media: Essays on film, television, literature and video games*. Box 661, Jefferson, North Carolina 28640: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Lahpenderä, L. (2018). "Live – die – repeat". *The time loop as a narrative and a game mechanic*. Diunduh dari <https://doi.org/10.7358/ijtl-2018-006-lahd>
- Markham, P. (2021). *What's the story? the director meets their screenplay: An essential guide for directors and writer-directors*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge.
- Rosebrock, J. (2023). "The time loop nightmare of being a black man in the US" *Black american cultural memory in the short film two distant strangers* (2020). Diunduh dari <https://doi.org/10.5283/copas.377>
- Secor, A. J. & Blum, V. (2023). Lockdown time, time loops, and the crisis of the future. *Psychoanalysis, Culture & Society*, 28, halaman 250-267. doi:<https://doi.org/10.1057/s41282-023-00379-4>

William, E. R. (2018). *Screen adaptation: Beyond the basics*. 711 Third Avenue,
New York, NY 10017 & 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon
OX14 4RN: Routledge.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA