

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Keluarga pada dasarnya merupakan tempat bergantung dan berlandung. Antar anggota keluarga akan membentuk sebuah kesatuan yang harmonis. Namun tidak dipungkiri di dalam keluarga pasti ada masalah yang akan membuat pertengkaran ataupun perselisihan antar anggota keluarga. Dari berbagai faktor penyebab perselisihan salah satunya adalah dendam emosional dan masalah keuangan.

Dendam emosional ini bisa dirasakan antar anggota keluarga karena masalah perhatian, kecurigaan dan kebencian akan sesuatu yang dianggap tidak sesuai atau salah oleh si pendendam. Selain itu perselisihan juga bisa disebabkan oleh masalah keuangan. Masalah keuangan itu salah satunya adalah warisan berupa klaim asuransi jiwa. Ahli waris akan menerima klaim dari asuransi jiwa jika si pengguna asuransi dinyatakan meninggal dunia.

Dari fenomena yang pengkarya amati, pengkarya memiliki ide cerita untuk dituangkan ke dalam sebuah skenario film. Pengkarya membuat sebuah skenario mengenai perselisihan keluarga akibat dendam dan masalah keuangan. Dengan tujuan untuk mengikat pembaca dengan rasa penasaran sehingga membuat pembaca akan terus membaca, pengkarya menulis skenario dengan menerapkan konsep *plot twist*.

Plot twist merupakan sebuah alur cerita yang berbelit. *Plot twist* disebut juga sebagai akhir yang mengejutkan atau tak terduga. Dalam dunia sastra, *plot twist* ini dianggap sebagai salah satu teknik yang mempunyai tujuan memikat pembaca. Pengkarya merasa membuat cerita dengan tema perselisihan keluarga ini sangat menarik jika dibuat dalam *plot twist* dan membangun *curiosity* pembaca atau penonton.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang, rumusan ide penciptaan adalah bagaimana menciptakan skenario film fiksi yang berjudul *Did:Re-Plan* dengan menggunakan teknik *plot twist* untuk mencapai *curiosity*.

C. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Umum

Mempermudah pembaca dalam memahami cerita yang disajikan dengan menggunakan teknik *plot twist*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dari penciptaan karya skenario ini adalah membangun *curiosity*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi kepada pengkarya lain agar lebih kreatif dan berimajinasi tinggi tentang ide, konsep, struktur penceritaan serta teknik *plot twist* dalam membuat sebuah skenario film.

2. Manfaat Praktis

a. Pengkarya

Karya ini dapat menjadi pembuktian bahwa pencipta mampu menciptakan sebuah karya untuk menerapkan ilmu penulisan skenario yang telah dipelajari dalam mata kuliah mayor. Karya skenario film fiksi memiliki konsep yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan serta dapat menjadi tambahan koleksi skenario bagi pengkarya.

b. Institusi

Karya ini dapat menjadi bahan bacaan dan referensi dalam proses belajar mengajar mengenai penulisan skenario serta menambah koleksi kepustakaan dalam bentuk skenario.

c. Masyarakat

Karya ini dapat menjadi pembelajaran dan referensi untuk menambah pengetahuan, pemikiran imajinatif masyarakat serta menambah informasi mengenai masalah yang terjadi di dalam cerita.

E. Tinjauan Karya

Untuk menghindari plagiat yang mengurangi orisinalitas skenario film fiksi *Did:Re- Plan* ini, maka pengkarya memaparkan skenario film atau film yang sudah pernah menggarap tema, konsep dan latar belakang serupa, seperti di bawah ini :

1. *Memento* (2001)

Memento adalah film misteri *thriller* Amerika Serikat tahun 2001 yang disutradarai oleh Christopher Nolan dan diproduksi oleh Jennifer Todd dan Suzanne Todd. Naskah film ini ditulis oleh Christopher Nolan berdasarkan cerita pendek *Memento Mori* karya Jonathan Nolan. Film ini dibintangi oleh Guy Pearce, Carrie-Anne Moss dan Joe Pantoliano.



Gambar 1
Poster film *Memento*
Sumber : id.m.wikipedia.org, 2001

Persamaan film ini dengan skenario yang pengkaryanya tulis adalah konsep *plot twist* yang digunakan pada film ini. Dengan urutan waktu maju mundur yang dihadirkan dalam film ini menjadikan kronologi menjadi tidak beraturan sehingga membuat penonton menebak-nebak dan penasaran dengan kelanjutan cerita. Inilah yang menjadi bekal film ini untuk menghadirkan *plot twist* di dalamnya.

2. *Gone Girl* (2014)

Gone Girl adalah sebuah film *thriller* psikologis Amerika Serikat yang rilis pada tahun 2014 dan disutradarai oleh David Fincher. Skenario film ini ditulis oleh Gillian Flynn berdasarkan pada novel karangannya yang memiliki judul yang sama. Film ini dibintangi Ben Affleck dan Rosamund Pike.

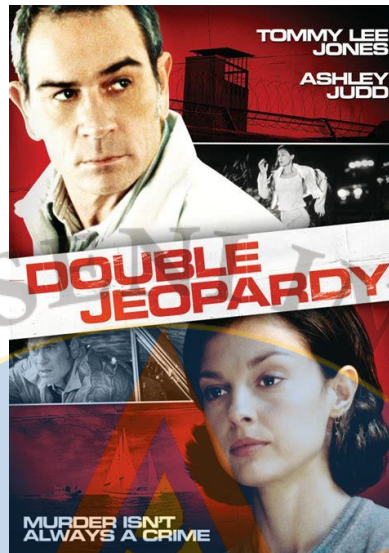


Gambar 2
Poster film *Gone Girl*
Sumber : www.google.com, 2014

Persamaan film ini dengan skenario yang pengkarya tulis adalah teknik *plot twist* yang digunakannya. Film ini menghadirkan *plot twist* dengan cerita yang tidak tertebak untuk memberikan efek terkejut dan penasaran pada penonton. Saat sang istri yang ketahuan membuat skenario pembunuhan agar sang suami dimasukkan ke dalam penjara atas tuduhan pembunuhan. Namun di akhir cerita emosi sang istri berubah dan justru membuat skenario baru untuk kembali ke suaminya dengan menjebak orang lain dengan skenario penculikan.

3. *Double Jeopardy* (1999)

Double Jeopardy adalah film *thriller* kejahatan petualangan neo noir Amerika 1999 yang disutradarai oleh Bruce Beresford dan dibintangi oleh Ashley Judd, Tommy Lee Jones, dan Bruce Greenwood. Film ini bercerita tentang seorang wanita yang dijebak oleh suaminya untuk kasus pembunuhan. Dengan sinopsis sebagai berikut :



Gambar 3

Poster film *Double Jeopardy*

Sumber : www.google.com, 1999

Persamaan film ini dengan skenario yang pengkarya tulis adalah temanya. Berlatar belakang asuransi, seorang suami memanipulasi kematiannya dan menjebak istrinya untuk masuk penjara. Namun dibalik itu dia menikmati keuntungan asuransi dirinya yang diwariskan ke anaknya yang berumur 4 tahun. Perbedaannya dengan skenario yang pengkarya tulis adalah tokoh dan jalan cerita di dalamnya.

F. Landasan Teori Penciptaan

Skenario adalah sebuah cerita yang telah ditata dan dipersiapkan menjadi naskah jadi yang siap untuk diproduksi (Anton Maburri, 2009: 26). Menurut Elizabeth Lutters, ada beberapa tahapan yang harus dikerjakan pengkarya skenario untuk menciptakan sebuah skenario. Tahap-tahap untuk mempermudah seorang pengkarya skenario yaitu menentukan sasaran cerita untuk menentukan target audiens, jenis cerita, tema cerita, intisari cerita mengenai pesan yang ingin disampaikan, ide cerita, alur cerita, serta grafik.

Pengkarya memfokuskan skenario yang berjudul *Did: Re-Plan* ini mengenai alur untuk membangun sebuah cerita. Alur merupakan peristiwa-peristiwa yang diurutkan untuk membangun tulang punggung cerita (Panuti Sudjiman, 1988 : 30) Peristiwa- peristiwa tidak hanya meliputi yang bersifat fisik tetapi termasuk perubahan sikap tokoh yang mengubah jalan nasib. Atau definisi alur yakni suatu rangkaian cerita sejak awal hingga akhir.

Fungsi dari alur cerita sendiri yaitu sebagai pemahaman kepada pembaca bagaimana sebuah peristiwa dapat berkaitan dengan peristiwa yang lainnya, lalu bagaimana tokoh yang digambarkan dan berperan di dalam cerita yang semuanya terkait dengan suatu kesatuan waktu. Alur juga bertujuan untuk mengungkapkan mengapa dan bagaimana sebuah peristiwa tersebut dapat terjadi. Cerita yang baik akan memiliki alur yang jelas supaya pesan yang akan disampaikan dapat dipahami secara baik.

Berikut ini merupakan jenis-jenis alur

1. Alur maju, yakni suatu alur yang peristiwa ditampilkannya secara kronologis, maju, secara berurutan dari tahap awal, tahap tengah, sampai dengan tahap akhir cerita.
2. Alur mundur, adalah suatu alur yang ceritanya dimulai dengan penyelesaian. Alur ini sering ditemui pada sebuah cerita yang memakai *setting* waktunya pada masa lampau.
3. Alur campuran, adalah suatu alur yang diawali dengan klimaks dari cerita, yang kemudian melihat lagi masa lalu atau masa lampau dan diakhiri dengan sebuah penyelesaian dari cerita

tersebut. Alur ini akan mudah digunakan dalam pembuatan cerita, jika si pengarang cerita mengerti cara mengatur plot ceritanya.

Berbeda dengan alur, plot menurut Forster adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas (prinsip sebab akibat). Penampilan peristiwa demi peristiwa yang hanya mendasarkan diri pada urutan waktu saja belum merupakan plot. Agar menjadi sebuah plot, peristiwa-peristiwa itu harusnya diolah dan disiasati secara kreatif, sehingga hasil pengolahan dan penyiasatannya itu sendiri merupakan sesuatu yang indah dan menarik.

Selama ini pengertian plot sering disalah pahami sebagai alur atau jalan cerita. Mungkin karena keduanya dibangun oleh unsur 'peristiwa'. Namun kenyataannya di dalam sebuah alur belum tentu terdapat plot, sebaliknya sebuah plot sudah pasti akan membentuk alur. Dick Hartoko (1986) menyatakan bahwa plot sebagai alur cerita yang dibuat oleh pengkarya yang berupa deretan peristiwa secara kronologis, saling berkaitan dan bersifat kausalitas sesuai dengan apa yang dialami pelaku cerita.

Aristoteles mengemukakan bahwa tahapan plot harus terdiri dari tahapan awal, tahapan tengah, dan tahapan akhir. Peristiwa awal yang ditampilkan dalam sebuah karya fiksi mungkin saja langsung berupa adegan-adegan yang memiliki kadar konflik dan dramatik tinggi, bahkan merupakan konflik yang amat menentukan plot karya yang bersangkutan.

Tahap awal sebuah cerita akan berisi pengenalan untuk memberikan informasi dan penjelasan seperlunya yang berkaitan dengan pelataran dan penokohan. Tahap tengah sebuah cerita sering juga disebut sebagai tahap tikaian atau konflik yang merupakan unsur terpenting dari pengembangan plot. Pada tahap tengah biasanya terjadi titik balik. Titik balik adalah semacam cara atau sarana untuk memutar aksi ke arah yang lebih dramatis dan momentum bagi tokoh utama (Linda James, 2009:16). Tahap akhir sebuah cerita biasa juga disebut sebagai tahapan peleraian yang menampilkan adegan tertentu sebagai akibat dari klimaks.

Plot juga dapat terbagi menjadi beberapa jenis seperti dibawah ini :

1. *Plot sirkuler*, yaitu sebuah plot yang dimulai dari A dan kembali lagi ke titik A.
2. *Plot linear*, yaitu sebuah plot yang searah secara berurutan.

3. *Plot foreshadowing*, yaitu plot di mana pengkarya menceritakan kejadian yang akan terjadi di masa mendatang, loncat pada kejadian lain dan pada penutup menceritakan kembali cuplikan yang telah disebutkan di atas.
4. *Plot flashback*, sebuah cerita yang sesungguhnya terjadi di masa lalu tetapi justru mulai diceritakan hari ini. Bisa jadi hari ini adalah klimaks atau puncak ketegangan cerita tersebut.
5. *Plot twist*, plot dengan alur cerita berbelit.

Dalam prakteknya cerita tidak harus terpaku pada satu jenis plot. Tetapi bisa menggabungkan beberapa jenis sekaligus. Di antara plot-plot yang telah tersebut di atas pengkarya tertarik dengan *Plot twist*. *Plot twist* berarti alur cerita yang sengaja dipelintir sehingga memberi efek kejutan dan penasaran. *Plot Twist* berasal dari dua kata yaitu Plot dan Twist. Plot berarti alur cerita dan *twist* berasal dari bahasa Inggris yang berarti melintir atau berputar. *Plot twist* sebuah wadah yang mengacu pada tiga strategi plot dengan jaminan dapat memikat pembaca dengan ketidakpastiannya. *Plot twist* akan membuat pembaca tidak sabar untuk melihat apa yang terjadi selanjutnya di dalam cerita (Jane K. Cleland, 2018: 6)

Plot twist bisa dibagi dalam berbagai kategori. Dilihat dari kemunculannya di akhir cerita, disebut *twist ending*. Kemunculan di tengah cerita bisa disebut sebagai *middle story plot twist*. Dilihat dari jeda waktu pengungkapannya, terbagi menjadi *long term plot twist* dan *short long term* yang berarti *plot twist* disimpan selama mungkin sampai sepanjang cerita, sedangkan *short term* hanya dalam hitungan detik diungkap.

Plot twist biasanya digunakan pada plot novel, film, serial televisi, komik, sampai *video game*. Biasanya *plot twist* ditujukan untuk menjaga tingkat ketertarikan pembaca, dengan mengungkapkan sesuatu yang tidak pembaca sangka. Seringkali, *plot twist* disembunyikan atau disamarkan dengan detail lain dalam cerita.

Plot twist diperkirakan pertama kali digunakan pada film detektif pertama di peradaban Islam, yakni cerita “The Three Apples” yang termasuk kisah 1001 malam. Film ini merupakan film *plot twist* pertama dalam sejarah literatur. *Plot twist* juga banyak terdapat dalam novel-novel

karya Sir Arthur Conan Doyle (pencipta Sherlock Holmes) dan Agatha Christie. Beberapa *plot twist* yang sering ditemukan dalam cerita, antara lain:

1. Anagnorisis atau pengungkapan

Teknik ini memberi pembaca informasi baru untuk menciptakan *suspense* dan menimbulkan pertanyaan. Teknik ini menyebabkan perubahan dari plot, seringkali mendorong karakter untuk melakukan tindakan. Di mana si protagonis dalam petualangannya 'menemukan' fakta yang mengejutkan, bahwa gagasan yang selama ini dia percayai (baik itu tentang dirinya atau sesuatu di luar dirinya) ternyata salah. Contohnya film *The Others*

2. Unreliable Narrator

Teknik ini berarti bahwa narator cerita selama ini memanipulasi cerita dan memberi informasi menyesatkan kepada pembaca. Narator akan bercerita panjang dari A sampai Z apa yang terjadi, namun ternyata semua yang diucapkan si narator adalah kebohongan untuk menyelamatkan dirinya sendiri. Teknik ini digunakan untuk menciptakan *suspense*, untuk membuat pembaca terus menebak-nebak, dan tidak berhenti membaca. Contoh pada novel; karakter Nick Carraway di *The Great Gatsby*, Humbert Humbert di *Lolita*, Patrick Bateman di *American Psycho*.

3. Deus ex Machina

Twist ini berupa kemunculan karakter, peristiwa, kemampuan, atau alat baru untuk menyelesaikan masalah yang tampaknya tidak bisa dipecahkan secara tiba-tiba, dengan cara tak disangka-sangka. *Deus ex machina*, biasanya adalah penyelesai perkara cerita dengan cara yang ekstrim, atau dalam bahasa pengkarya adalah 'kebetulan' yang sangat menjengkelkan. Misalnya, si protagonis terjebak di gudang dan tiba-tiba ada robot muncul menyelamatkannya.

4. Chekhov's gun

Pada teknik ini objek atau karakter yang di awal kelihatan tidak berguna, ternyata adalah bagian penting atau kunci dari cerita. Kadang *Chekhov's gun* ini tidak muncul lagi atau tidak ketahuan manfaatnya sampai nanti ketika tiba di bagian yang signifikan. Contoh filmnya adalah serial *Scooby-Doo*.

5. Non-linear narrative

Karakter dan plot pada *twist* jenis ini diungkap secara tidak urut kronologi. Teknik ini menyebabkan pembaca harus menyatukan kepingan-kepingan cerita secara berurutan agar bisa mengerti. Contohnya: novel *The Shining Girls* (Lauren Blakes), serta film *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino), *The Prestige*, & *Memento* (Christopher Nolan).

Nonlinear Narrative yaitu narasi cerita yang tidak urut dalam satu garis waktu/kronologi, sehingga membuat cerita seperti kepingan *puzzle* yang harus disusun oleh pembaca/penonton sendiri untuk memahami keseluruhan cerita secara utuh. Dalam kasus Nonlinear, *twist* muncul akibat informasi yang tertahan sampai di klimaks cerita, yang membuat tempat, tokoh, ataupun kejadian bisa terlihat dari perspektif yang berbeda.

Dari kelima jenis *plot twist*, pengkarya memfokuskan skenario dengan menggunakan jenis *plot twist nonlinear narrative*. *Plot twist* jenis ini adalah jenis yang pengkarya rasa paling cocok dengan ide pengkarya karena peristiwa-peristiwa akan dihadirkan dengan tidak urut dengan alur campuran. Apalagi dengan unsur *curiosity* yang ingin pengkarya bangun, maka plot jenis ini yang paling sesuai.

Menurut Elizabeth Lutters, unsur dramatik yang harus diketahui seorang pengkarya naskah antara lain konflik, *suspense* (ketegangan), *curiosity* (penasaran) dan *surprise* (kejutan).

a. Konflik

Konflik adalah sebuah permasalahan yang kita ciptakan untuk menimbulkan pertentangan antar tokoh sehingga memicu penonton untuk memunculkan dramatik.

b. Suspense

Suspense adalah ketegangan, ketegangan yang dimaksud bukan hal yang selalu menakutkan atau kejadian yang mengerikan. Penonton digiring untuk merasakan dengan perasaan yang berdebar-debar menantikan bagaimana cara tokoh menghadapi permasalahannya.

c. Curiosity

Curiosity atau rasa keingin tahuan adalah salah satu unsur yang harus dihadirkan dalam sebuah adegan film fiksi. Hal ini dapat membuat penonton lebih tertarik dan menantikan kelanjutan dari cerita yang disajikan. Caranya dapat memberikan adegan yang tidak berhubungan dengan adegan sebelumnya, serta menahan informasi sehingga penonton penasaran dan membuat mereka tertarik untuk terus mengikuti film tersebut.

d. *Surprise*

Surprise atau kejutan dalam film adalah unsur yang penting. Karena dengan memberikan kejutan pada sebuah adegan yang jawabannya tak terduga oleh penonton akan membuat film tersebut di ingat dalam waktu yang cukup lama.

Unsur dramatik akan membentuk grafik cerita atau tangga dramatik. Bangunan dramatik yang baik adalah kalau nilai dramatik mengikat dengan rapi, sehingga kalau ditarik garis pada puncak-puncaknya akan membentuk garis tangga dramatik menuju klimaks.

Dari unsur dramatik yang ada, pengkarya menulis skenario yang dapat memikat pembaca dengan membangun rasa penasaran (*curiosity*). Pengkarya memilih unsur dramatik ini karena pengkarya ingin pembaca menikmati skenario dan menikmati plot yang pengkarya tulis sehingga membuat pembaca ingin membaca lagi dan lagi untuk mendapatkan informasi untuk kelanjutan ceritanya.

Dengan mengambil tema peselisihan keluarga akibat dendam dan finansial hingga bisa membunuh, pengkarya memperhatikan hal-hal tentang psikologi seorang tokoh untuk bisa sampai melakukan pembunuhan. Dalam kasus pembunuhan, kepribadian merupakan faktor internal yang mempengaruhi orang melakukan pembunuhan. Selain itu, di dalam faktor internal juga termasuk emosi yang tidak stabil, mudah kacau, anti sosial, kecemasan berlebihan, dan sakit hati. Begitu juga faktor eksternal seperti ekonomi, eksternal dan gaya hidup dan stimulasi dari korban. Jadi tokoh yang dihadirkan memiliki faktor eksternal berupa ekonomi serta masa lalu yang membuat sakit hati dari stimulasi korban.

