

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

SAMPUL DALAM ii

PERSYARATAN GELAR iii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iv

LEMBAR PENGESAHAN..... v

PERSEMBAHAN vi

SURAT PERNYATAAN PENGKARYA vii

UCAPAN TERIMA KASIH viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xiv

ABSTRAK xv

ABSTRACT xvi

BAB I : PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG..... 1

B. RUMUSAN MASALAH 5

C. TUJUAN PENCIPTAAN..... 5

D. MANFAAT PENCIPTAAN..... 5

E. TINJAUAN PENCIPTAAN 7

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN 12

G. METODE PENCIPTAAN..... 18

H. JADWAL PELAKSANAAN 20

BAB II : KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

A. KONSEP PENCIPTAAN	21
1. KARAKTER UTAMA.....	22
2. INSIDEN PENYULUT	24
3. TUJUAN.....	24
4. RINTANGAN.....	25
5. KRISIS.....	25
6. KLIMAKS	26
7. RESOLUSI	26
B. PROSES PENCIPTAAN.....	27
1. MENENTUKAN SETTING CERITA	27
2. RISET.....	27
3. PREMIS.....	29
4. SINOPSIS.....	29
5. REALISASI.....	30

BAB III : HASIL DAN ANALISIS

A. HASIL.....	31
B. ANALISIS.....	37

BAB III : PENUTUP

A. KESIMPULAN	42
B. SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA	45
SKENARIO KARAMBA.....	47
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

NO	NOMOR GAMBAR	HALAMAN
1	Gambar 1	6
2	Gambar 2	7
3	Gambar 3	9
4	Gambar 4	10
5	Gambar 5	Lampiran
6	Gambar 6	Lampiran



DAFTAR TABEL

NO	NOMOR GAMBAR	HALAMAN
1	Tabel 1	19
2	Tabel 2	26



ABSTRAK

Skenario film fiksi *Karamba* menggunakan Plot Twist *Unreliable Narator*, *Karamba* mengangkat tentang kisah sebuah ritual dan sisi negatif dari sebagian kebudayaan yang ada di daerah Taeh (Baruah dan Bukik) Kabupaten Lima Puluh Kota. Dengan maksud agar masyarakat dapat mengambil hikmahnya dari kegiatan tersebut dan menanamkan pada diri mereka bahwa sifat-sifat jahat dilarang.

Karamba yang memfilosofikan sebuah perangkap/kurungan ikan, dimana dalam cerita ini merupakan hidup yang dikendalikan oleh makhluk gaib. hal ini dikaitkan bagaimana melakukan tindakan balas dendam secara instan dengan bersekutu dengan makhluk gaib. fenomena ini menjadi ide dalam pembuatan skenario film berjenis horor thriller yang menghadirkan beberapa adegan mengenai latar belakang bagaimana asal muasal ritual tersebut ada.

Naskah ini digarap menggunakan pola plot twist dengan bentuk *Unreliable Narator*, untuk durasi 60 menit. Diawali dengan pengenalan (karakter utama), insiden penyulut, tujuan, Hambatan, *curiusity*, klimaks dan resolusi. Pola plot twist ini digunakan untuk memberikan efek kejut kepada para penonton, sehingga menghasilkan dugaan-dugaan kepada tokoh lain dalam cerita, sehingga menghasilkan konflik-konflik yang menarik, juga menekan unsur dramatik dari tokoh-tokoh, sehingga penonton tertarik untuk mengikuti setiap rangkaian adegan.

Kata kunci: *Karamba, Skenario, Plot Twist, Unreliable Narator*

ABSTRACT

Karamba's fictional film scenario using an Unreliable Narrator Twist Plot, Karamba tells the story of a ritual and the negative side of some of the cultures that exist in the Taeh (Baruah and Bukik) area of Lima Puluh Kota Regency. With the intention that people can take lessons from these activities and instill in them that evil qualities are prohibited.

Karamba which philosophizes a fish trap / cage, which in this story is a life controlled by supernatural beings. this is related to how to take immediate revenge by allying with supernatural beings. This phenomenon became an idea in making a horror thriller type film scenario that presents several scenes regarding the background of how the ritual originated.

This manuscript was produced using a plot twist pattern in the form of Unreliable Narrator, for a duration of 60 minutes. Beginning with the introduction (main character), igniting incidents, goals, obstacles, curiosity, climax and resolution. This plot twist pattern is used to give a shock effect to the audience, thereby generating assumptions for other characters in the story, resulting in interesting conflicts, as well as suppressing the dramatic elements of the characters, so that the audience is interested in following each series of scenes.

Keywords: Karamba, Scenario, Plot Twist, Unreliable Narrator