

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
PERSYARATAN GELAR	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Tujuan Penciptaan	3
D. Manfaat Penciptaan	3
E. Tinjauan Karya	4
F. Landasan Teori	12
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	
A. Objek Penciptaan	14
B. Analisa Objek	14
C. Analisa Program	17
BAB III KONSEP KARYA DAN METODE PENCIPTAAN	
A. Konsep Karya	18
B. Metode Penciptaan	20

BAB IV PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Perwujudan Karya	24
B. Pembahasan Karya	49
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	
1. CV	
2. NASKAH	
3. POSTER SKENARIO FILM FIKSI GALYA	

DAFTAR TABEL

1. Profil Galya	28
2. Profil Galang	29
3. Profil Jingga	30
4. Profil Randy	30
5. Profil Uncle Zam	31
6. Profil Miya	32

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1	5
2. Gambar 2	8
3. Gambar 3	10

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 13

ABSTRAK

Skenario film fiksi berjudul *Galya* ini menceritakan tentang kisah Galya menyukai Galang, memiliki kesukaan yang sama yaitu kucing membuat Galya dan Galang lancar dalam menjalin hubungan. Namun Galya harus merahasiakan dari sahabatnya Jingga karena Jingga juga menyukai Galang. Hingga akhirnya Jingga mengetahui hubungan Galya dengan Galang, mengakibatkan mereka bertengkar hebat.

Skenario film fiksi *Galya* menggunakan unsur dramatik *curiosity* oleh Elizabeth Lutters untuk membangun rasa penasaran pembaca melalui penundaan informasi. Penundaan informasi dilakukan melalui tiga cara yaitu: penundaan informasi melalui visual, dialog, serta informasi cerita.

Penundaan informasi yang memang umum dilakukan dengan tiga cara di atas penulis sajikan dengan cara yang berbeda. Penulis membuat dua atau tiga penundaan informasi dengan satu jawaban yang penulis letakkan secara acak di antara penundaan informasi yang lainnya. Selain itu, penulis juga melakukan penguatan *curiosity* menggunakan tokoh pendukung yang mempunyai peran penting dalam kelanjutan cerita, serta menjadi sebab-akibat cerita terjadi agar pembaca semakin penasaran dengan apa yang terjadi selanjutnya.

Kata kunci : Penundaan Informasi, *Curiosity*, *Galya*