

BAB VI. KESIMPULAN

Dalam tiga film yang telah diamati mendapatkan pola struktur berulang dalam alur ceritanya. Di dalamnya terdapat karakteristik yang sama yakni tokoh atau karakternya terjebak dalam ruang dan waktu yang sama. Tokohnya harus mencari jalan keluar untuk bisa keluar dari lingkaran atau “loop” yang menjebakinya. Sebagai pendukung latar belakang masalah dalam tiga film yang diamati memiliki pola yang hampir mirip. Karakter utamanya biasanya memiliki masalah secara personal, yang mengakibatkan ia harus terjebak dalam situasi “loop”-nya. Seolah-olah karakter sedang diberi pelajaran untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik dan bijaksana. Sebab musabab mereka bisa masuk dalam lingkaran tersebut sangat beragam. Dalam *Happy Death Day* tak divisualkan secara gamblang sedangkan dalam *edge of tomorrow* dan *plam spring* ditunjukkan secara jelas. Dalam *edge of tomorrow* karakter utamanya terkena sebuah cairan dari alien yang memungkinkan ia mengulang hari. Sedangkan dalam *plam spring* karakternya masuk ke dalam sebuah gua misterius yang mengakibatkan sang tokoh bisa mengulang hari.

Dalam perkembangannya pola plot berulang ini digerakkan oleh perkembangan konflik yang dihadapi karakter. *Character Driven* atau pergerakan karakter menjadi kunci berubahnya cerita. Setiap kali karakter mengambil keputusan untuk keluar dari lingkaran waktu tersebut, maka berubahlah alur plot ceritanya. Perkembangan konflik cerita mengikuti *character driven* dikarenakan karakter memiliki kesadaran bahwa dirinya mengalami *time loop*. Perkembangan konflik didasari dari aksi sang tokoh untuk mencari jalan keluar untuk keluar dari *loop plot*. Pola plotnya adalah usaha dari karakter untuk memecahkan misteri, mengapa mereka bisa terjebak dalam lingkaran tersebut. Berbagai cara dan usaha mereka lakukan. Adegan-adegan yang muncul dalam *loop plot* filmnya memberikan kesempatan bagi tokohnya untuk merancang dan melatih strategi yang akan dilakukan untuk mencapai tujuannya. Lingkaran waktu yang dilalui oleh tokoh membentuk *opportunity plot* dari *character driven* yang memvisualisasikan varian-varian adegan dalam ruang dan waktu yang sama.

Dari sebaran loop yang ada dalam film *happy death day* terdapat satu karakter yang mengalami kesadaran bahwa dirinya berada dalam lingkaran waktu. Dalam film *Edge of Tomorrow* ada satu karakter dengan kesadaran bahwa dirinya dalam lingkaran waktu, namun salah satu lawan main tokohnya pernah mengalami kasus yang sama, sedangkan yang menarik dalam

film *palm springs* terdapat tiga karakter yang secara sadar bahwa mereka memiliki kesadaran bahwa dirinya berada dalam lingkaran waktu.

Karakteristik dalam pola ini juga terlihat dari bagaimana karakter/tokoh terjebak dalam ruang dan waktu yang sama secara menerus. Ruang dan waktu yang sama sebagai latar ruang dan waktu dalam cerita filmnya menjadi hal yang unik, karena tak ada perubahan latar sedangkan karakter serta konfliknya mengalami perubahan cerita. Hal inilah yang membedakan dengan struktur naratif pada umumnya. Dalam struktur naratif linier maupun non linier terjadi perpindahan ruang dan waktu. Sedangkan dalam pola *loop plot* tidak mengalami perubahan ruang dan waktu.

Salah satu hal yang menjadi poin penting dalam *loop plot* adalah bagaimana tanda-tanda visual membantu penonton untuk membangun plot dalam ruang dan waktu yang sama. Dalam film *Happy Death Day* secara dominan berada di asrama kampus, dalam film *Edge of Tomorrow* berada di medan perang, dan *palm spring* di sebuah resort. Hal yang paling kentara dalam pembangunan tanda-tanda visual yakni melalui *mise-en-scene*, terutama aspek *setting* dan *properti*. Selain itu teknik editing sekuen montase menjadi salah satu teknik yang khas digunakan untuk menunjukkan pola berulang-ulang yang menggunakan teknik *loop plot*. Perbedaan genre juga menunjukkan perbedaan *mood* serta *tone* filmnya. Teknik *loop plot* yang digunakan memiliki motif cerita yang beragam dalam masing-masing genre yang diterapkan. Penerapan *loop plot* ini akhirnya memiliki varian plot yang berbeda-beda dalam aksi cerita filmnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bateman, John A. *Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film*. *Poetics Today*. Jun2019, Vol. 40 Issue 2, p235-268. 34p. 2 Black and White Photographs, 2 Diagrams

Bordwell, David, Kristin Thompson and Jeff Smith." *Film Art: An Introduction*, Eleventh E, McGraw-Hill Companies, 2017.

Conant, James .*Cinematic Genre and Viewer Engagement in Hitchcock's Psycho*. *Yearbook of Comparative Literature*. 2018, Vol. 64 Issue 1, p228-322. 95p.

Daughton, Suzanne M. *The spiritual power of repetitive form: Steps toward transcendence in Groundhog Day*. *Critical Studies in Mass Communication*. Jun96, Vol. 13 Issue 2, p138. 17p.

Gheorghe, Cezar. *Crossing Borders In Film Theory And Adaptation Studies*. *Metacritic Journal For Comparative Studies & Theory*. Dec2021, Vol. 7 Issue 2, P142-150. 9p

Kovács, András B. and Papp-Zipernovszky, Orsolya. *Causal Understanding in Film Viewing: The Effects of Narrative Structure and Personality Traits*. *Empirical Studies of the Arts*. Jan2019, Vol. 37 Issue 1, p3-31. 29p.

Mühlbacher, Manuel. *Plotting Memory. What Are We Made to Remember When We Read Narrative Texts?* *Journal of Literary Theory* (18625290). Sep2022, Vol. 16 Issue 2, p239-263. 25p.

Pratista, Himawan, 2017. *Memahami Film*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Montase Press

Sinnerbrink, Robert. *Imagining Cinema: 'Cinempathy' and the Embodied Imagination*. *Paragraph*. Nov2020, Vol. 43 Issue 3, p281-297. 17p.

Creed, Barbara. *Déjà Vu, Film and the Uncanny*. *AntiTHESIS*. 2007, Vol. 17, p7-22. 16p.

Wandler, Steven. *Groundhog Day and the Fiction of Perfection*. *Studies in Popular Culture*. Spring2019, Vol. 41 Issue 2, p25-44. 20p.