

**MEMBANGUN *SUSPENSE* MELALUI PENERAPAN *PLOTTING FOR*
SUSPENSE PADA PENCIPTAAN SKENARIO FILM FIKSI “*GRIPLESS*”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGTAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

MEMBANGUN *SUSPENSE* MELALUI PENERAPAN *PLOTTING FOR SUSPENSE* PADA PENCIPTAAN SKENARIO FILM FIKSI “GRIPLESS”

diajukan oleh **Azka Rahadian**, NIM 1911008032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I Ketua Penguji



Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A.

NIDN 011107704

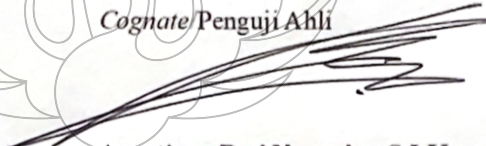
Pembimbing II Anggota Penguji



Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.

NIDN 0027108004

Cognate Penguji Ahli



Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.

NIDN 0027089005

Koordinator Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.

NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

NIP 19801016 200501 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.

NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Azka Rahadian

NIM : 1911008032

Judul Skripsi : **MEMBANGUN *SUSPENSE* MELALUI PENERAPAN
PLOTTING FOR SUSPENSE PADA PENCIPTAAN SKENARIO FILM
FIKSI *GRIPLESS***

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 10, Mei 2025
Yang Menyatakan,



Nama **AZKA RAHADIAN**
NIM

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Azka Rahadian

NIM : 1911008032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **MEMBANGUN SUSPENSE MELALUI PENERAPAN PLOTTING FOR SUSPENSE PADA PENCIPTAAN SKENARIO FILM FIKSI GRIPLESS** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 10 Mei, 2025
Yang Menyatakan,

Nama
NIM



AZKA RAHADIAN
1911008032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi penciptaan karya seni ini saya persembahkan kepada ibu dan bapak yang selalu memberikan dukungan terbaik, doa yang tak pernah putus,
dan kasih sayang yang tak terhingga. Kepada seluruh kerabat yang telah memberikan semangat dan motivasi, serta kepada para dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing saya hingga karya ini selesai.
Terima kasih atas segala kebaikan yang telah kalian berikan.



KATA PENGANTAR

Dipanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, dengan rahmat dan bantuan -Nya, pelaksanaan dan pengerjaan skripsi penciptaan skenario dengan judul “Membangun *Suspense* Melalui Penerapan *Plotting for Suspense* Pada Penciptaan Skenario Film Fiksi “*Gripless*” bisa berjalan dengan lancar dan selesai. Skripsi ini diselesaikan sebagai bentuk tugas akhir dalam menyelesaikan studi di program studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pelaksanaan skripsi dan penciptaan karya seni ini dibantu oleh banyak pihak dan rekan yang terlibat di bawah ini. Berikut ucapan terima kasih ini diucapkan pada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Bapak Dr. Edial Rusli., S.E., M.Sn. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. Wakil dekan I, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Bapak Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn. Wakil dekan II, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. Wakil dekan III, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

7. Bapak Latief Rakhman Hakim., M.A. Koordinator Prodi Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Bapak Agustinus Dwi Nugroho,
9. Ibu Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A. Dosen Pembimbing I;
10. Ibu Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M Dosen Pembimbing II;
11. Ibu Endang Mulyaningsih. S.IP., M.F.A. Dosen Wali;
12. Herly Setiawan dan Rany Noeraeni, Selaku orang tua;
13. Abrar Adyasakha, Selaku saudara kandung;
14. Raissa Jania Ramadhani, Selaku pendukung;
15. Abidzar Ghifary, Raihan Zaky, Randiek Akbar Ulfa, Andhika Pratama, Selaku teman;
16. Teman-teman Film dan Televisi Angkatan 2019.

Penciptaan karya seni dan penulisan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas penulisan dan penciptaan karya kedepannya. Semoga dengan karya dan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ide bagi banyak pihak.

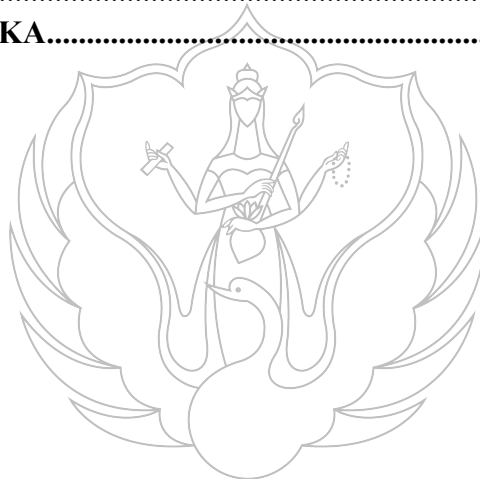
Hormat saya,

Azka Rahadian
1911008032

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Penciptaan	8
C. Tujuan dan Manfaat	8
1. Tujuan Penciptaan	8
2. Manfaat Penciptaan	9
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	10
A. Landasan Teori	10
1. Skenario.....	10
2. <i>Suspense</i>	10
3. <i>Plot</i>	12
4. <i>Plotting for Suspense</i>	13
5. Konflik	18
6. <i>Foreshadowing & Inciting Incident</i>	19
7. Tiga Dimensi Karakter	20
B. Tinjauan Karya	23
1. <i>Hacksaw Ridge</i> (2016)	23
2. <i>Sisu</i> (2022).....	25
3. <i>Gran Turismo</i> (2023).....	27
4. <i>The Fast and the Furious Tokyo Drift</i> (2005)	30
BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA.....	32
A. Objek Penciptaan	32
1. Objek Formal.....	32
2. Objek Material.....	32
B. Metode Penciptaan	35
1. Konsep Karya	35
2. Desain Produksi.....	44
C. Proses Perwujudan Karya	44
1. Proses Pencarian Ide.....	44
2. Proses Kreatif	45

3. Proses Pembangunan Cerita	48
4. Proses Penciptaan Skenario	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Ulasan Karya	52
1. Karakter dan Tujuan	52
2. Penerapan Alur <i>Plot Linear</i> dengan Struktur Tiga Babak.....	67
3. <i>Sequence</i>	70
4. Penerapan <i>Plotting for Suspense</i>	82
B. Pembahasan Reflektif.....	100
1. Perbandingan Hasil Karya dengan Tinjauan Karya	100
2. Perbandingan Hasil Karya dengan Konsep Awal Karya	102
3. Proses, Tantangan, dan Temuan Dalam Penciptaan Skenario	104
BAB V PENUTUP	107
A. Simpulan	107
DAFTAR PUSTAKA.....	112



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Gambar Statistik Genre Film Favorit Gen Z.....	6
Gambar 2.1	Diagram Struktur Tiga Babak.....	12
Gambar 3.1	Poster <i>Hackshaw Ridge</i> (2016).....	23
Gambar 3.2	Poster <i>Sisu</i> (2022).....	25
Gambar 3.3	Poster <i>Gran Turismo</i> (2023).....	27
Gambar 3.4	Poster <i>The Fast and The Furious Tokyo Drift</i> (2005).....	30
Gambar 4.1	Diagram Struktur Tiga Babak.....	35
Gambar 4.2	Penerapan <i>Give the Audience Information Treatment Scene</i> 40-40	
Gambar 4.3	Penerapan <i>Unexpected Complication</i> pada <i>Treatment Scene</i> 6.....	41
Gambar 4.4	Penerapan <i>Ticking Clock</i> pada <i>Treatment Scene</i> 25-28.....	42
Gambar 4.5	Penerapan <i>Crosscutting</i> pada <i>Treatment Scene</i> 41-42.....	43
Gambar 5.1	Dialog <i>scene 12</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	54
Gambar 5.2	<i>Opening scene 1</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	54
Gambar 5.3	Dialog <i>scene 13</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	58
Gambar 5.4	Dialog <i>scene 7</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	60
Gambar 5.5	Dialog <i>scene 49</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	63
Gambar 5.6	Adegan <i>scene 1</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	72
Gambar 5.7	Dialog <i>scene 13</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	74
Gambar 5.8	Dialog <i>scene 39</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	76
Gambar 5.9	Dialog <i>scene 56</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	79
Gambar 5.10	Dialog <i>scene 57</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	80
Gambar 5.11	Dialog <i>scene 58</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	81
Gambar 5.12	Dialog <i>scene 40</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	84
Gambar 5.13	Dialog <i>scene 43</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	85
Gambar 5.14	Dialog <i>scene 45</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	86
Gambar 5.15	Dialog <i>scene 9</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	88
Gambar 5.16	Dialog <i>scene 29</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	89
Gambar 5.17	Dialog <i>scene 37</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	90
Gambar 5.18	Dialog <i>scene 38</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	34
Gambar 5.19	Dialog <i>scene 54</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	92
Gambar 5.20	Dialog <i>scene 51</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	94
Gambar 5.21	Dialog <i>scene 52</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	95
Gambar 5.22	Dialog <i>scene 55</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	96
Gambar 5.23	Dialog <i>scene 56</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	97
Gambar 5.24	<i>Treatment scene 6</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	101
Gambar 5.25	<i>Treatment scene 7</i> Skenario film “ <i>Gripless</i> ”.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	<i>Breakdown 8 Sequence</i>	39
Tabel 2.1	Penempatan <i>Plotting for Suspense</i> dalam skenario.....	99
Tabel 2.2	Penerapan <i>Foreshadowing</i> dalam skenario.....	100



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form I-VII
- Lampiran 2. Poster
- Lampiran 3. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir
- Lampiran 4. Desain Publikasi Seminar dan *Screening* Tugas Akhir “Efisienscreen”
- Lampiran 5. Dokumentasi, Notulensi, dan Daftar Tamu Seminar dan *Screening* Tugas Akhir “Efisienscreen”
- Lampiran 6. Publikasi Seminar dan *Screening* Tugas Akhir “Efisienscreen” di Media Sosial.
- Lampiran 7. Bukti Publikasi Galeri Pandeng.
- Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Mengikuti Seminar
- Lampiran 9. Desain Undangan



ABSTRAK

Skripsi ini bertujuan untuk menciptakan karya skenario film fiksi dengan menerapkan *plotting for suspense* guna membangun ketegangan yang efektif. Selain itu, skenario ini mengangkat tema besar balap mobil *drifting* di Indonesia, dengan fokus pada konflik antara ayah dan anak sebagai inti cerita.

Plotting for suspense merupakan teknik penulisan cerita yang esensial dalam membangun ketegangan dan rasa penasaran penonton. Teknik ini, yang dapat diaplikasikan dalam berbagai genre seperti *thriller* dan *action*, diimplementasikan dalam skenario film “Gripless” melalui konflik yang kuat, baik konflik internal maupun eksternal. Penerapan *plotting for suspense* ini secara khusus dipilih untuk memaksimalkan emosi ketegangan yang ingin disampaikan.

Karya tugas akhir skenario film fiksi “Gripless” ini berawal dari keresahan penulis terhadap sosok ayah yang acuh, tidak mendukung, bahkan menentang impian anaknya. Isu ini kemudian dipadukan dengan tema balap mobil *drifting*, sebuah olahraga otomotif yang mengedepankan keindahan, bukan hanya kecepatan. Melalui penerapan konsep *Plotting for Suspense* dari Linda J. Cowgill, skenario ini berhasil menciptakan emosi ketegangan yang intens bagi penonton, menjadikan adegan-adegan balapan dalam film lebih dinamis dan mampu mengunci perhatian.

Kata Kunci: Skenario Film, *Plotting for Suspense*, *Drifting*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses produksi film sangat bergantung pada sebuah skenario untuk menjadi pedoman dalam pengerjaannya. Skenario menjaga keseluruhan cerita yang akan disampaikan kepada penonton. Skenario adalah sebuah cerita yang diceritakan dengan gambar, dialog, dan deskripsi, lalu ditempatkan dalam konteks struktur dramatis yang artinya skenario memiliki nilai yang lebih tinggi dalam menyingkapkan cerita, dan aspek-aspek yang berada di dalamnya (Field, 2005:19).

Dapat disimpulkan bahwa inti dari sebuah skenario adalah alur cerita. Alur cerita yang baik akan menarik perhatian penonton dan membuat mereka terlibat secara emosional. Skenario dapat menerjemahkan ide-ide kreatif menjadi sebuah bentuk yang dapat dipahami oleh seluruh kru produksi film.

Skenario film “*Gripless*” terinspirasi dari ketertarikan penulis terhadap dunia balap mobil. Lingkungan tumbuh kembang penulis menjadi salah satu faktor pembentuk minat penulis. Sosok kakek penulis yang sempat menggunakan mobil klasik dan ibu dari penulis yang pernah menjadi *navigator* balap *sprint rally*, semakin menguatkan minat tersebut. Namun, keterbatasan ekonomi keluarga memaksa penulis untuk mengubur impiannya di bidang otomotif.

Peran ayah dalam keluarga sangat krusial dalam mendukung tumbuh kembang anak. Ayah idealnya menjadi teladan bagi anak dalam berbagai aspek,

seperti kedisiplinan, kemandirian, sopan santun, dan kemampuan berpikir logis. Kepribadian ayah yang bertanggung jawab sangat memengaruhi proses pengasuhan. Secara psikologis, ayah berperan penting dalam membimbing anak agar mampu mengambil keputusan yang bijak. Namun, sering kali seorang ayah tidak terlibat atau mendukung pilihan anaknya tanpa memahami alasan di baliknya. Fenomena tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengaruh lingkungan tumbuh kembang dari ayah. Individu (ayah) yang pernah mengalami ketidakpedulian dari orang tuanya cenderung mengulangi pola yang sama.

Kurangnya dukungan dari ayah dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan pada perkembangan anak, baik secara emosional, sosial, maupun akademik. Pengalaman pribadi penulis yang serupa menjadi inspirasi di balik skenario "*Gripless*".

Secara garis besar, film ini akan mengisahkan tentang konflik antara seorang anak yang berambisi mengejar impiannya di dunia balap mobil *drifting* dan seorang ayah yang menolak keinginan sang anak. Film ini mengambil latar belakang kultur balap mobil *drifting* liar khususnya di Kota Bandung. *Drifting* liar merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan pengemudi kendaraan melakukan manuver-manuver berisiko tinggi di jalanan umum tanpa izin. *Drifting* liar, atau yang sering disebut *street drifting*, adalah fenomena di mana pengemudi mobil melakukan aksi mengemudi ekstrem secara ilegal di jalan umum atau area perkotaan. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan kecepatan

tinggi, tetapi juga berbagai manuver berbahaya yang mengancam keselamatan pengemudi sendiri dan pengguna jalan lainnya.

Drifting mengandalkan keahlian teknik mengemudi di mana pengemudi dengan sengaja melakukan *oversteer* yang mengakibatkan hilangnya traksi dari roda belakang dengan mempertahankan kontrol kemudi dari saat masuk hingga keluar dari sudut suatu tikungan dan meluncur selama mungkin. Kendaraan menjadi bergeser (*sliding*) ketika sudut slip belakang lebih besar daripada sudut slip depan, sedemikian rupa sehingga roda depan menunjuk ke arah yang berlawanan, sebagaimana misalnya kendaraan berbelok ke kiri, maka roda depan menunjuk ke kanan atau sebaliknya. Dikutip dari: *Drifting (Ikatan Motor Indonesia, 2024)*.

Pada sejarahnya, *drifting* pertama kali muncul di Jepang pada tahun kejayaan di antara 1980 hingga tahun 2000. Berasal dari pembalap jalanan di daerah pegunungan Jepang yang menjuluki kegiatan mereka sebagai balapan *Touge*. *Touge* memiliki arti dalam bahasa Jepang yaitu, jalan pegunungan. *Touge* pada saat itu cukup digemari karena kontur jalan sempit dan berliku serta minimnya jarak pandang karena dipenuhi pepohonan yang lebat di sepanjang jalan. Untuk menghindari kerumunan pengguna jalan, pembalap *touge* memulai aktivitasnya di malam hari agar suara dan lampu mobil pengguna jalan dapat terlihat lebih jelas. Hal ini yang membuat pembalap merasa tertantang untuk memenangkan balap *touge* dan menarik banyak perhatian penonton. Aturan balapan cukup sederhana, pembalap depan atau “*Leader*” harus menjauhkan jarak antara pembalap yang mengejar di belakang atau “*Chaser*”. *Chaser* di saat yang sama harus memperdekat jarak atau bahkan mendahului “*Leader*”. Dalam

praktiknya pembalap sering menutupi jalan pembalap lainnya dengan menghilangkan traksi (daya cengkram) roda belakang untuk membuat asap dan menikung dengan cepat. Teknik ini kemudian dinamakan *Drift* yang kemudian menjadi populer hingga dikembangkan menjadi balapan resmi. *Drifting* adalah salah satu olahraga otomotif yang populer di dunia saat ini. Olahraga ini lebih mengutamakan keindahan daripada kecepatan semata. Dalam ajang *drifting*, teknik mengemudi yang baik sangat penting karena tidak hanya membutuhkan kecepatan tinggi, tetapi juga kontrol mobil yang presisi (Hlynsson, 2020:19).

Drifting mulai populer di Indonesia sekitar tahun 2000-an, dan kompetisi resmi pertama, *Jakarta International Drifting* baru diadakan pada tahun 2010. Meskipun telah dilegalkan, kurangnya fasilitas membuat banyak pembalap melakukan *drifting* secara ilegal. *Drifting* yang legal diatur oleh Ikatan Motor Indonesia (IMI) dan dilakukan di sirkuit. IMI menetapkan persyaratan mobil, penilaian, dan peserta, termasuk kewajiban memiliki Kartu Tanda Anggota (KTA), Kartu Tanda Anggota (KTA), dan Surat Izin Mengemudi (SIM). Pembalap di bawah 17 tahun memerlukan surat izin orang tua dalam format IMI. Pelanggaran dapat mengakibatkan diskualifikasi dan sanksi sesuai dengan Peraturan *Drifting* IMI (Ikatan Motor Indonesia, 2024:13-24).

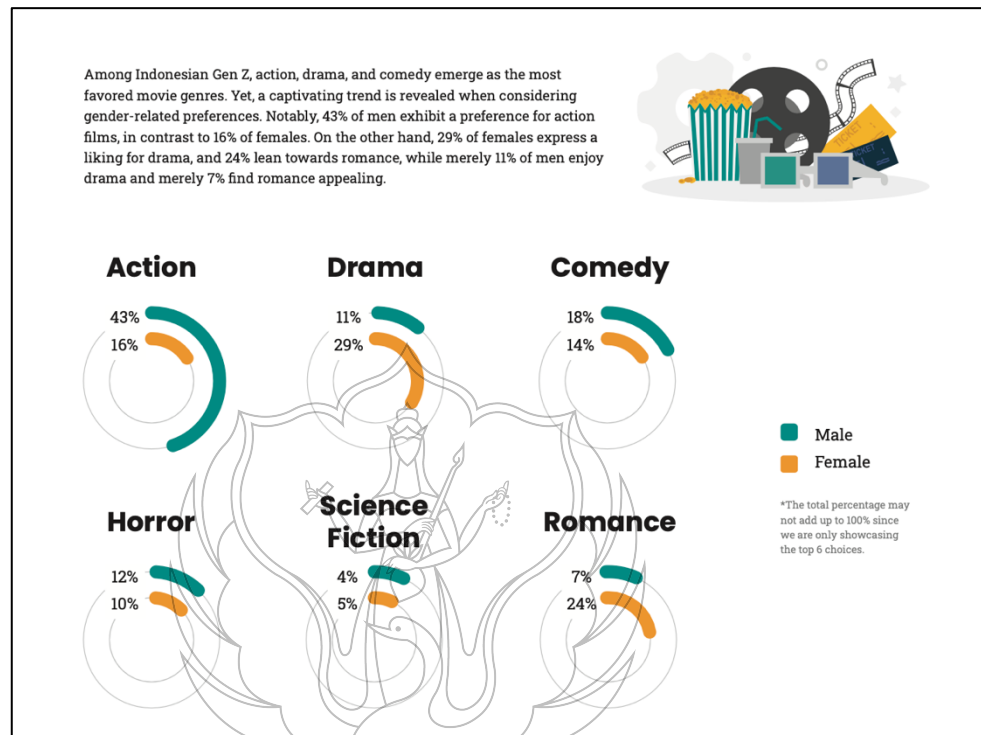
Aktivitas *Drifting* ilegal mengalami penyebaran yang luas pada beberapa kota di Indonesia, salah satunya di Kota Bandung. *Drifting* ilegal dilakukan di jalan umum pada malam hari, terutama di lokasi yang sepi. Di Kota Bandung, Jalan Cikapundung dan Jalan Pusdai menjadi tempat favorit untuk aktivitas ini. *Drifting* di Jalan Pusdai dimulai sekitar tahun 2009 oleh kelompok

individu penggemar *drifting*, yang kemudian membentuk komunitas bernama Bandung Drift dengan tujuan memajukan kultur *drifting* di Kota Bandung (Prakoso, 2020:9). Pemilihan jalan ini didasarkan pada kontur jalan yang mirip dengan konfigurasi sirkuit *drifting*. Aktivitas ini akan menjadi latar belakang cerita karakter utama dalam film. Istilah “*drifting*” sendiri merujuk pada teknik mengemudi di mana mobil sengaja dibuat kehilangan traksi namun tetap terkendali. Dari konsep kehilangan traksi inilah judul “*Gripless*” terinspirasi, yang secara harfiah berarti tanpa cengkeraman. Judul ini dipilih untuk merefleksikan perjuangan karakter utama dalam menghadapi berbagai tantangan yang menghambat pencapaian impiannya.

Penciptaan karya skenario film ini akan menceritakan kisah seorang pemuda yang bercita-cita menjadi pembalap *drifting* profesional. Namun, impiannya terhalang oleh berbagai kendala, seperti keterbatasan finansial, teknis, dan dukungan keluarga, terutama ayahnya yang sangat menentang. Konflik utama dalam film ini terletak pada pertentangan antara keinginan pemuda tersebut untuk mengejar impiannya di dunia *drifting* dengan harapan ayahnya.

Produksi film dengan tema balap mobil di Indonesia hanya sedikit penciptaannya. Hingga tahun ini tercatat hanya dua film dengan tema balap mobil yaitu D'Trek (2004) dan *Street Society* (2014) mengacu pada Layar.id (Film Indonesia Tentang Balapan - Layar.Id, n.d.). Di antara kedua film tersebut, tidak ada yang mengangkat jenis balap *drifting*. Tentu ini akan menjadi warna baru pada ragam film Indonesia dengan menghadirkan tema balap

jalan *drifting*. *Genre Action* menjadi salah satu *genre* favorit penonton film Indonesia, dengan 43% pria gen z dan 16% wanita gen z menjadikan film *action* sebagai film favorit seperti pada statistik di bawah ini:



Gambar 1.1 Gambar Statistik Genre Film Favorit Gen Z (Sumber: Indonesia Gen Z Report 2024)

Penciptaan karya skenario dengan *genre action* yang mengangkat tema balap jalan *drifting* diharapkan dapat menyajikan tontonan segar untuk penikmat film *action* di Indonesia.

Dalam bukunya yang berjudul *The Art of Plotting* (Cowgill, 2008:84) Linda J Cowgill menjelaskan bahwa film dengan *genre action* menerapkan efek *suspense* untuk membangun ketegangan penonton. *Suspense* merupakan kondisi ketika penonton menaruh perhatian pada cerita film, *suspense* didasari dari ketidakpastian perasaan penonton terhadap penyelesaian karakter atas situasi sulit yang dihadapinya. *Suspense* dapat dibangun oleh berbagai aspek

dalam pembuatan film, salah satunya dalam penciptaan skenario. Dalam penciptaannya penulis dapat menggunakan teknik yaitu *plotting for suspense*.

Plotting for suspense adalah teknik penulisan cerita yang bertujuan untuk menciptakan ketegangan dan rasa penasaran pada pembaca. Teknik ini dapat digunakan dalam berbagai *genre*, termasuk *thriller*, *horor*, dan *action*. Teknik *plotting for suspense* dapat dibangun menggunakan beberapa cara salah satunya menggunakan konflik yang kuat. Konflik yang kuat akan membuat pembaca bertanya-tanya bagaimana tokoh akan menyelesaikan masalahnya. Konflik yang digunakan dalam membangun *plotting for suspense* pada film ini adalah konflik internal dan konflik eksternal. *Plotting for suspense* dipilih menjadi pembangun *suspense* dalam penciptaan skenario fiksi film “*Gripless*”.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana *plotting for suspense* dapat membangun *suspense* dalam penulisan skenario film fiksi dengan judul “*Gripless*”.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan karya skenario film fiksi dengan penerapan *plotting for suspense* untuk membangun *suspense*.
- b. Menciptakan karya skenario film fiksi dengan tema besar balap mobil *drifting* di Indonesia dengan konflik antara ayah dan anak.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Dapat menjadi sumber wawasan dan informasi dalam penciptaan karya dengan tema *drifting* berikutnya.
- b. Dapat dijadikan sumber referensi dalam penciptaan karya skenario dengan penerapan *plotting for suspense* berikutnya.
- c. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi karya film dan menjadi media hiburan untuk calon penonton film fiksi “*Gripless*”.

