

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Karya tugas akhir skenario film fiksi “*Gripless*” telah mencapai tahap akhir setelah melalui proses yang panjang dan tidak mudah. Rancangan awal cerita yang bermula dari keresahan penulis terhadap sifat seorang ayah yang dapat acuh, tidak mendukung hingga menentang impian dari seorang anak. Isu yang diambil kemudian digabungkan dengan tema besar balap mobil *drifting*, olahraga otomotif yang mengutamakan keindahan bukan kecepatan. Tema ini diangkat dari ketertarikan penulis terhadap dunia otomotif namun tidak bisa meneruskan ketertarikan karena faktor ekonomi. Penciptaan karya skenario film fiksi “*Gripless*” menjadi media penulis untuk mengekspresikan perasaan serta keresahan menjadi karya tulis yang dirasa memuaskan. Dengan menerapkan konsep *Plotting for Suspense* milik Linda J. Cowgill, skenario berhasil menciptakan emosi ketegangan yang akan dirasakan oleh penonton. Dalam penciptaannya, adegan-adegan aksi balapan di sepanjang film menjadi lebih dinamis dan mengunci perhatian berkat penerapan teknik-teknik *plotting for suspense*.

Konsep ini terbukti efektif dalam membangun *suspense* dalam cerita seperti pada *sequence 1* disaat Ricky berusaha kabur dari polisi. Adegan ini pada awalnya bertujuan untuk memperkenalkan tokoh utama dan aktivitas sehari-hari yang menjadi tema besar film ini yaitu balap mobil. Namun dalam prosesnya, adegan ini kemudian dibangun dengan menerapkan teknik penulisan

Unexpected Complication dimana dalam satu situasi, karakter dihadapkan dengan beberapa masalah sekaligus. Dalam *scene* ini Ricky yang sedang berusaha kabur dari kejaran polisi harus berhadapan dengan Ayah yang terus-menerus menghubunginya. Adegan ini dirasa menarik karena menambah lapisan tensi dengan menimbulkan rasa khawatir dan ketidakpastian yang dirasakan oleh penonton.

Proses penulisan skenario film ini tentu mendapatkan beberapa hal yang menjadi temuan dalam penciptaannya. Pada *sequence 6* pada tahap akhir sebelum final, dua teknik penulisan *plotting for suspense* yaitu *crosscutting* dan *play the beats* digabungkan dalam satu *sequence* sebagai pembangun tensi sebelum masuk ke bagian klimaks. Penggabungan dua teknik ini kemudian dirasa efektif untuk meningkatkan ketegangan di sepanjang adegan. Situasi yang dialami karakter dimana dirinya tidak mengetahui bahwa ketakutan dan hambatan yaitu ayahnya sedang berada di posisi yang mengancam karena menghampiri karakter pada momen tepat sebelum *final run*. Kemudian yang menjadi temuan adalah setelah mendalami dan mempelajari bagaimana proses penciptaan skenario, penulis menemukan bahwa dalam penulisan skenario harus menggunakan struktur yang kuat. Struktur serta dasar yang kuat akan sangat memudahkan dalam mengembangkan dan menyelesaikan ide cerita menjadi sebuah skenario. Dengan struktur yang kuat penulis tidak akan kebingungan dan keluar jalur dalam prosesnya.

Skenario film "*Gripless*" berhasil diselesaikan menjadi sebuah skenario yang utuh. Skenario ini dapat menjadi sebuah media ekspresi bagi penulis yang

ingin menyalurkan keresahannya terhadap isu keluarga. Penciptaan skenario film “*Gripless*” memiliki nilai sentimental bagi penulis ketika impian dan ketertarikan pada dunia olahraga otomotif khususnya *drifting* yang harus dipendam karena situasi dan kondisi penulis. Skenario ini dapat menjadi media untuk penulis menyalurkan minat dan ketertarikan pada balap *drifting* yang diciptakan menjadi karya tulis skenario film fiksi “*Gripless*”.

B. Saran

Penyusunan skenario membutuhkan persiapan yang menyeluruh dan cermat, jauh sebelum proses penulisan itu sendiri dimulai. Tahapan ini meliputi serangkaian langkah penting, dari riset yang mendalam hingga penguasaan materi yang relevan. Riset bukan sekadar mengumpulkan data, melainkan menjelajahi setiap aspek cerita-mulai dari subjek, latar, karakter, hingga elemen-elemen lain yang akan menjadi dasar narasi. Sementara itu, penguasaan materi berarti mendalami konsep, teori, atau istilah spesifik yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Kombinasi riset dan penguasaan materi ini tidak hanya memperkaya wawasan penulis, tetapi juga memberikan kredibilitas dan keaslian pada karya, sehingga cerita tidak terkesan dangkal atau tidak meyakinkan.

Proses penulisan cerita akan terasa jauh lebih lancar dan menyenangkan jika penulis memiliki pemahaman yang mendalam serta ketertarikan pribadi pada tema yang akan digarap. Hal ini sangat terlihat pada skenario “*Gripless*,” yang berfokus pada balap mobil *drifting*. Tema ini dipilih bukan karena kebetulan, melainkan karena penulis memiliki ketertarikan kuat terhadapnya.

Ketika seorang penulis bersemangat dengan subjek yang ditulisnya, proses kreatif akan terasa seperti perjalanan yang dinikmati, bukan beban. Antusiasme ini akan terpancar dalam setiap dialog, deskripsi adegan, bahkan ritme narasi, menghasilkan karya yang terasa hidup dan penuh energi. Keterikatan emosional penulis dengan tema juga mendorong eksplorasi yang lebih mendalam, memungkinkan detail-detail otentik muncul dan memperkaya cerita.

Dalam pengembangan skenario dengan menerapkan prinsip *plotting for suspense*, masih banyak variasi dan kemungkinan yang bisa dieksplorasi lebih lanjut. Konsep ketegangan (*suspense*) tidak hanya terbatas pada adegan yang mendebarkan, tetapi juga dapat dibangun melalui pengembangan karakter yang kompleks, dilema moral, atau bahkan melalui antisipasi terhadap detail teknis dalam balapan itu sendiri. Penerapan *plotting for suspense* memungkinkan penulis untuk mengatur informasi, menciptakan misteri, dan membangun ketegangan secara bertahap, menjaga penonton terpaku pada cerita.

Selain itu, penciptaan karya dengan tema besar balap di Indonesia masih merupakan area yang sangat luas untuk dieksplorasi lebih jauh dalam karya-karya mendatang. Indonesia memiliki budaya otomotif yang kaya, sirkuit yang menantang, dan komunitas balap yang dinamis, menawarkan banyak inspirasi untuk cerita-cerita baru. Keragaman karakter, latar belakang sosial, dan tantangan unik yang mungkin dihadapi oleh para pembalap di Indonesia dapat menjadi sumber ide tak terbatas untuk pengembangan skenario.

Dengan segala pertimbangan di atas, sangat diharapkan bahwa skenario film "Gripless" dapat menjadi referensi berharga bagi para penulis skenario

lainnya. Referensi ini tidak hanya relevan untuk karya yang menerapkan *plotting for suspense*, tetapi juga untuk karya lain yang mengangkat tema balap mobil *drifting* atau genre olahraga secara umum. "Gripless" diharapkan dapat menunjukkan bagaimana kombinasi riset mendalam, pemahaman tema, pengembangan karakter yang kuat, detail teknis yang akurat, dan penerapan teknik naratif yang cermat dapat menghasilkan karya sinematik yang memukau dan berkesan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsito, S., & Shiddiq, A. A. (2017). *Kelas Skenario*. Esensi, Divisi Penerbit Erlangga.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art : an introduction* (12th ed.). McGraw-Hill.
<https://archive.org/details/filmartintrouduct0000bord/page/n5/mode/2up>
- Cowgill, L. J. (2008). *The Art Of Plotting*.
<https://archive.org/details/theartofplottinglindajcowgill>
- Egri, L. (1923). *The Art of Dramatic Writing*. Simon and Schuster.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations Of Screenwriting* (Revised Edition). Bantam Dell A Division of Random House, Inc.
<https://archive.org/details/screenplaythefoundationsofscreenwritingrevisedupdatedsydfield2005/page/n33/mode/2up>
- Film Indonesia Tentang Balapan - Layar.id*. (n.d.). Retrieved January 30, 2025, from <https://www.layar.id/film/film-indonesia-tentang-balapan/>
- Hlynur Trausti Hlynsson. (2020). *The Captivating Car Culture of Japan from the Takuri to Drifting*.
- Ikatan Motor Indonesia. (2024a). *Drifting – IMI*. <https://imi.id/drifting/>
- Ikatan Motor Indonesia. (2024b). *PERATURAN DRIFTING IMI 2024*.
<https://drive.google.com/file/d/1iNnoPfvkc3SI5QI9Vx6kx0FitiwbmANs/view>
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks. <http://www.amazon.co.uk/Substance-Structure-Principles-Screenwriting-Jul-16-1999/dp/B0092I07BI>
- Prakoso, D. N. (2020). *Konstruksi Identitas Drifter di Komunitas Bandung Drift (Studi Fenomenologi Pada Anggota Bandung Drift Dalam Menunjukkan Eksistensi) - Prakoso, Dimas Nurhayadi(2020)*.
- Putu, D. (2022, January 28). *Tidak Mudah, Lika-Liku Emmanuelle Amandio jadi Drifter Top Indonesia*. IDN Times.
- Rani Sulistiani. (2024, November 14). *Profil Emmanuelle Amandio: Agama, Karier, Bisnis, Kekayaan, dan Fakta Menarik*.
<https://www.inilah.com/emmanuelle-adwitya-amandio>
- Thomas Lennon, & Robert Ben Garant. (2012). *Writing movies for fun and profit! : how we made a billion dollars at the box office and you can, too!* (Illustrated, Reprint). Simon and Schuster, 2012.

https://books.google.com/books/about/Writing_Movies_for_Fun_and_Profit.html?id=ReWKqVUDmsQC

SUMBER ONLINE

“Gran Turismo”. IMDB. 2023.

https://www.imdb.com/title/tt4495098/?ref=nm_sr_srg_0_tt_4_nm_4_in_0_q_gran

“Hacksaw Ridge”. IMDB. 2016.

https://www.imdb.com/title/tt4495098/?ref=nm_sr_srg_0_tt_4_nm_4_in_0_q_gran

“Sisu”. IMDB. 2022.

https://www.imdb.com/title/tt14846026/?ref=nm_sr_srg_0_tt_7_nm_1_in_0_q_Sisu

“The Fast and the Furious: Tokyo Drift”. IMDB. 2016.

https://www.imdb.com/title/tt0463985/?ref=fn_all_ttl_9

