Fragment
FILM AND ANIMATION NATIONAL CONFERENCE
ISBN 978-623-6088-51-7

Penerapan *Time Loop* pada Struktur Cerita Film Pendek *Parade Si Rambo*

[1]Chika Megan, [2]Perdana Kartawiyudha**
Universitas Multimedia Nusantara
E-mail: chika.megan@student.umn.ac.id
**Corresponding Author

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk kebutuhan penulisan naskah "Parade Si Rambo", yang mana karakter utamanya mengalami disfungsi ereksi dan terjebak di dalam Time Loop setelah dirinya meminum kencing kudanya, Rambo. Penulis menemukan bahwa Time Loop ternyata beririsan dengan struktur naratif tiga babak. Teori Time Loop "temporarily stuck in a (lousy) day" oleh Matthias Brütsch dan teori Three-Act Structure oleh Syd Field digunakan dalam penelitian ini. Setelah mengaplikasikan teori-teori tersebut dalam penulisan naskah "Parade Si Rambo", hasilnya, ditemukan bahwa Loop 3 terjadi pada scene 10C yang berada tepat di Plot Point One, Loop 4 terjadi pada scene 10D-10E yang berada tepat di Midpoint, Loop 7 terjadi pada scene 11- 12 yang berada tepat di Plot Point Two dan scene 13 yang berada tepat di Climax dalam naskah "Parade Si Rambo".

Kata Kunci: *Time Loop dalam Struktur Naratif, Three-Act Structure, Penulis Naskah*

Abstract

This research was conducted to support the writing of the script "Over the Rambo", in which the main character experiences erectile dysfunction and become trapped in a Time Loop after drinking the urine of his horse, Rambo. The Time Loop actually intersects with the Three-Act narrative structure. Time Loop theory "temporarily stuck in a (lousy) day" by Matthias Brütsch and the Three-Act Structure theory by Syd Field are used in this research. After applying these theories in writing the script "Parade Si Rambo", it is found that Loop 3 occurs in scene 10C which is positioned precisely at Plot Point One, Loop 4 occurs in scene 10D-10E which is align with the Midpoint, Loop 7 occurs in scene 11-12 which corresponds to Plot Point Two; and scene 13 which corresponds to the Climax in the script "Over the Rambo".

Keywords: *Time Loop in Narrative Structure, Three-Act Structure, Screenwriter*

ISBN 978-623-6088-51-7

PENDAHULUAN

Groundhog Day (1993), *Happy Death Day* (2017), *Two Distant Strangers* (2020) dan *Sore* (2025) merupakan beberapa contoh film yang menggunakan pendekatan *Time Loop*. Karakter dalam cerita yang menggunakan pendekatan *Time Loop* bisa disamakan seperti pemain dalam *video game*s; mengulang rangkaian kejadian tertentu dengan hasil yang bervariasi untuk mencapai tujuan tertentu (Lahdenperä, 2018, hlm. 143). Menurut Jones dan Ormrod (2015), peristiwa dalam *Time Loop* akan terus-menerus berulang. Setiap kali kondisi tertentu terpenuhi dan waktu mencapai batas tertentu, maka karakter dalam cerita tersebut akan kembali ke tempat putaran dimulai dengan tetap mempertahankan ingatan tentang pengulangan sebelumnya (hlm. 207). Setiap pengulangan tidak ada konsekuensi nyata atas tindakan yang dilakukan. Karakter dapat mempelajari kejadian yang berulang menggunakan metode *trial and error*, meski hasil dari usaha itu akan hilang saat putaran disetel ulang. Lebih jauh dari itu, karakter dalam kisah *Time Loop* hanya memiliki satu jalan keluar, yaitu memperoleh pengetahuan atau mencapai pertumbuhan dan realisasi pribadi yang signifikan (Jones & Ormrod, 2015, hlm. 207).

Brown mendefinisikan naratif sebagai sebuah rangkaian peristiwa dalam bentuk lisan, tertulis, atau gambar yang disatukan sedemikian rupa, sehingga menceritakan sebuah cerita (Brown, 2017, hlm. 24). Salah satu bahasa film adalah struktur yang merupakan tulang punggung dari sebuah skenario (Dunnigan, 2019, hlm. 299). Selain itu, Dunnigan juga menambahkan bahwa dalam sinema klasik, struktur naratif menyediakan sebuah kerangka kerja yang menyatukan karakter, peristiwa, dan juga tema menjadi keseluruhan yang utuh. Karakter dan makna terungkap melalui desain *plot* yang dibangun melalui konflik yang tak terhindarkan hingga akhir. Ketika seorang penulis memahami struktur naratif, artinya penulis juga memikirkan bagaimana cara menyampaikan sebuah cerita yang melahirkan sebuah pengalaman yang melibatkan penonton.

Naskah "Parade Si Rambo" disusun dengan kesadaran tentang adanya teori tentang *Time Loop* dan struktur naratif tersebut. "Parade Si Rambo" bercerita tentang seorang kusir delman yang mengalami disfungsi ereksi dan menjalani *Time Loop* setelah meminum kencing kudanya yang bernama Rambo.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perancangan *Time Loop* dalam struktur naratif penulisan naskah "Parade Si Rambo"? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggabungan antara teori *Time Loop "temporarily stuck in a (lousy)*

ISBN 978-623-6088-51-7

day" dari Matthias Brütsch dan teori *Three-Act Structure* dari Syd Field diterapkan dalam penulisan naskah "Parade Si Rambo". Penggabungan kedua teori ini diharapkan bisa menghasilkan cerita dengan pendekatan *Time Loop* yang lebih terstruktur dan dapat dimengerti oleh para pembaca dan penonton. Penelitian ini pun akan dibatasi pada jenis *Time Loop "temporarily stuck in a (lousy) day"* dalam struktur naratif naskah "Parade Si Rambo" untuk *scene* 10C pada bagian *Plot Point One* menggunakan *Loop* 3, *scene* 10D-10E pada bagian *Midpoint* menggunakan *Loop* 4, *scene* 11-12 pada bagian *Plot Point Two* dan *scene* 13 pada bagian *Climax* menggunakan *Loop* 7.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode penciptaan, di mana penulis membuat karya bersama dengan kelompoknya yang berjudul "Parade Si Rambo". Tema dari film ini adalah kejantanan dan bergenre *comedy satire*. Film pendek yang dibuat penulis berdurasi 10-15 menit. Konsep Penciptaannya sendiri merupakan film pendek fiksi yang berfokus kepada karakter Ridho yang terjebak dalam *Time Loop* dan penerimaan dirinya sendiri. Untuk konsep bentuknya merupakan *live action, narrative*. Sementara untuk konsep penyajian karyanya adalah penulis akan fokus pada pembahasan perancangan dan pemilihan jenis *Time Loop* dalam struktur naratif *Three-Act Structure.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

"*Temporarily stuck in a (lousy) day*" atau dalam bahasa Indonesia artinya "terjebak sementara di hari yang (buruk)" merupakan salah satu jenis *Time Loop* yang dijelaskan oleh Matthias Brütsch. Jenis *Loop* ini mempunyai pola dasar di mana suatu hari berulang berkali-kali, tetapi hanya satu karakter yang menyadari bahwa dirinya ada lingkaran waktu (Brütsch, 2021, hlm. 88-101). Dalam beberapa kasus, karakter bisa memengaruhi titik akhir setiap pengulangan. Namun, seringkali karakter tidak bisa melakukan apapun dan biasanya hari berakhir sebelum waktunya ketika karakter meninggal atau pingsan. Narasi *Time Loop* jenis ini biasanya dimulai pada babak pertama dan berakhir saat karakter utama telah menemukan cara untuk memutus siklus tanpa akhir tersebut. Ketika karakter menemukan jalan keluar pun, jarang adanya penjelasan yang eksplisit tentang mengapa *Time Loop* itu terjadi sejak awal. Jenis *Time Loop* ini punya potensi ironi karena hari terbaik karakter utama yang berulang berubah menjadi neraka hanya karena sifatnya yang repetitif. Selain itu, karakter utama juga mengingat setiap

ISBN 978-623-6088-51-7

kejadian berulang yang bisa dimanfaatkan. Karakter akan mengalami fase-fase berikut: kebingungan, ketidakpercayaan, pemahaman, memanfaatkan, mencari bantuan, kemarahan, kepasrahan, dan penerimaan. Seringkali penerimaan dan perubahan batin menjadi kunci untuk karakter dapat keluar dari lingkaran setan tersebut. Struktur *Loop* yang satu ini cocok untuk narasi yang topik utamanya fokus pada pengembangan karakter dan kedewasaaannya. Contoh film yang menggunakan jenis *Loop* ini adalah *Groundhog Day* (1992), *12:01* (1993), dan *Edge of Tomorrow* (2014).

Sementara itu, film-film *Hollywood* sukses menyusun skenario dalam tiga babak sejak tahun 1970-an, yang kemudian dianalisis lebih detail oleh Syd Field dalam bukunya *Screenplay* (1979) dan dikenal sebagai *Three-Act Structure*. Field (dikutip dalam Williams, 2018, hlm. 105) juga percaya bahwa skenario yang paling sukses memilki tiga bagian (*Act* 1, *Act* 2, dan *Act* 3) yang setiap bagiannya berisi persentase tertentu dari keseluruhan panjang film. Di dalam *Act* 1 terdapat *Set Up* di mana penulis memperkenalkan protagonis dan dunianya serta diakhiri dengan *Inciting Incident* di mana ini merupakan satu peristiwa yang mengganggu keseimbangan normal dunia protagonis yang menyebabkan masalah serius dan membutuhkan aksi lebih lanjut. Selanjutnya, di dalam *Act* 2 terdapat *Plot Point One*, yang mana sebuah tantangan yang mengejutkan terjadi dan menggeser cerita ke arah yang berbeda. *Midpoint* kemudian terjadi ketika bahaya meningkat hingga terjadi kemenangan palsu atau bahkan kemunduran bagi karakter. Titik berikutnya adalah *Plot Point Two* yang merupakan titik terendah dan krisis besar di mana semuanya tampak hilang bagi protagonis. Terakhir, di dalam *Act* 3 terdapat *Climax* yang berisi protagonis berhadapan dengan tantangan terbesar dan keputusan tersulit yang dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan tujuan protagonis dan setelah itu terdapat tahap *Resolution* yang merupakan tahap akhir di mana masalah dramatis di awal telah sepenuhnya diselesaikan di sini.

Penulis telah melakukan perancangan *Time Loop* menggunakan jenis *"temporarily stuck in a (lousy) day"* dan menyandingkannya dengan *Three-Act Structure* pada karya penciptaan film "Parade Si Rambo" berdasarkan penjelasan teori-teori yang penulis gunakan di atas.

Tabel 1. Tabel *Loop 'Temporarily Stuck in a (Lousy) Day'* pada Naskah "Parade Si Rambo"

Lengths of Interval	*One Day*
Numbers of Intervals in Story	7-300

ISBN 978-623-6088-51-7

Shown in Discourse	7-12
Awareness of Loop	*One Character*
Redoubling	*Passive*
Time Manipulation	*No*
Intervals Fixed	*Yes, Partly (their beginning)*
Discourse Entry	*Before First Round*
Looping Trajectory	*Leaps Back in Time, Not Specified*
Way Out	*Yes*
Explicit Explanation	*No*

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Tabel 1 merupakan penerapan teori *Time Loop* jenis *Time Loop "temporarily stuck in a (lousy) day"* oleh Matthias Brütsch dalam naskah "Parade Si Rambo". Tabel tersebut membantu untuk mengidentifikasi elemen-elemen dalam *Time Loop* yang digunakan dalam naskah "Parade Si Rambo"

Tabel 2. Tabel *Three-Act Structure & Time Loop* dalam Naskah "Parade Si Rambo"

Three-Act Structure		***Scene***	***Time Loop***
ACT 1	*Set Up*	1-2	No
	Inciting Incident	3-4	*No*
ACT 2		5-6	*Loop* 1
		7-9	*Loop* 2
		10A-10B	***Loop* 3**
	Plot Point One	10C	
	Midpoint	10D-10E	***Loop* 4**
		10F	*Loop* 5 (atau lebih)
		10G	*Loop* 6

ISBN 978-623-6088-51-7

	Plot Point Two	11-12	***Loop* 7**
ACT 3	*Climax*	13	
	Resolution	14-15	No

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

Lebih lanjut lagi, Tabel 2 merupakan tabel perbandingan antara elemen dalam teori *Three-Act Structure* dan juga rincian elemen dari teori *Time Loop* yang diimplementasikan dalam dalam beberapa *scene* pada naskah "Parade Si Rambo". Penulis menemukan bahwa beberapa *Loop* berada di titik-titik penting *Three-Act Structure*, seperti *Loop* 3 berada di *Plot Point One, Loop* 4 berada di *Midpoint, Loop* 7 berada di *Plot Point Two* dan *Climax*, lalu sisa *Loop*-nya berada di dalam bagian *Act* 2. Tabel 2 menunjukkan relasi antara *Time Loop* dengan *Three-Act Structure.* Adanya tebel tersebut membantu dalam memutuskan di mana sajak *Time Loop* terjadi.

Tabel 3. Tabel Deskripsi *Loop* 1-7 dalam Naskah "Parade Si Rambo"

Loop	***Deskripsi***
Loop 1 (*Scene* 5-6)	Ridho melihat Ratna hamil dan diketawai oleh Zahrul
Loop 2 (*Scene* 7-9)	Ridho melihat Ratna berdangdut, lalu Ridho melanjutkan aktivitas dan kesal melihat poster jamu
Loop 3 (*Scene* 10A-10C)	Ridho meminum jamu dari poster agar "alat kelaminnya" naik
Loop 4 (*Scene* 10D-10E)	Ridho meminum kencing kudanya dan memompa "alat kelaminnya"
Loop 5 (*Scene* 10F)	Ridho berulang-ulang kali terbangun di kendang kuda
Loop 6 (*Scene* 10G)	Lembaran-lembaran tanggalan di kalender terlihat sama
Loop 7 (*Scene* 11-13)	Ridho disudutkan "Parade Si Rambo", lalu meminta maaf kepada Rambo

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

ISBN 978-623-6088-51-7

Setelah mengetahui titik-titik terjadinya *Loop* dalam *Three-Act Structure,* Tabel 3 disusun untuk menjelaskan peristiwa yang terjadi dari *Loop* 1-7. *Loop* 3, 4, dan 7 kemudian diputuskan untuk dianalisis lebih dalam pada penelitian ini karena *Loop-loop* tersebut terjadi pada titik-titik penting *Three-Act Structure*. *Loop* 3 yang berada pada titik p*lot point one* dan Loop 4 pada titik *midpoint* memperlihatkan bagaimana Ridho yang terus mencoba untuk sembuh dan masih mempertahankan egonya, sementara *Loop* 7 pada titik *plot point two* dan *climax* memperlihatkan transformasi karakter Ridho yang mau merendahkan diri dan menerima dirinya sendiri.

Seperti yang dijelaskan Brütsch (2021) bahwa di dalam *Time Loop "temporarily stuck in a (lousy) day",* suatu hari akan berulang berkali-kali dan terjadi dalam satu hari yang sama, tetapi hanya satu karakter (atau jarang terjadi pada sekelompok karakter) yang menyadari bahwa ada lingkaran waktu (hlm. 90). Sama halnya pada naskah "Parade Si Rambo", hanya Ridho seorang yang menyadari dan mengalami putaran waktu berulang tersebut, tanpa adanya duplikat karakter. Seperti yang dijelaskan oleh Brütsch (2021) bahwa karakter tidak bisa memanipulasi waktu ataupun mengubah sesuatu di dalam *Time Loop* (hlm. 90). Karakter Ridho pun tidak bisa memanipulasi waktu atau mengubah sesuatu di dalam *Time Loop*. Walau Ridho sempat mengalami kemenangan palsu, tetapi waktu terus berputar dan terulang kembali ke awal.

Narasi *Time Loop "temporarily stuck in a (lousy) day"* biasanya dimulai pada saat babak pertama *Loop* dan berakhir saat karakter utama telah menemukan cara untuk memutus siklus tanpa akhir tersebut (Brütsch, 2021, hlm. 90). Sama halnya dengan narasi *Time Loop* pada naskah "Parade Si Rambo" yang juga dimulai bersama babak *Loop* pertama dan berakhir saat karakter Ridho telah menemukan cara untuk memutus siklus tanpa akhir tersebut dengan berdamai dengan dirinya sendiri. Seringkali lintasan *Time Loop* membuat Ridho melompat kembali ke waktu awal dirinya terbangun. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa lintasan *Time Loop* di dalam narasi terjadi di pertengahan hari dan tidak selalu dijelaskan alasan penyebabnya. Hal ini didapat dari penjelasan Brütsch (2021) yang menunjukkan lintasan *Time Loop* melompat kembali ke awal narasi, tetapi lintasan *Time Loop* juga bisa tidak ditentukan dan bisa mulai di pertengahan hari (hlm. 90).

Brütsch (2021) menambahkan bahwa ketika karakter menemukan jalan keluar, jarang adanya penjelasan yang eksplisit tentang mengapa *Time Loop* itu terjadi sejak awal (hlm. 90). Karakter yang mengalami *Loop* ini biasanya juga akan mengalami perubahan, dimulai dari

ISBN 978-623-6088-51-7

kebingungan, ketidakpercayaan, pemahaman, memanfaatkan, mencari bantuan, kemarahan, kepasrahan, dan penerimaan (Brütsch, 2021, hlm. 91). Brütsch (2021) menjelaskan bahwa kunci untuk karakter dapat keluar dari putaran waktu ini adalah penerimaan dan perubahan batin karakter (hlm. 91). Ridho pun mengalami hal yang sama seperti yang dijelaskan oleh Brütsch. Di awal-awal, dirinya sempat kebingungan dan bahkan masih tidakpercaya akan apa yang terjadi padanya. Kemudian setelah beberapa kali masuk ke dalam *Loop*, Ridho mulai paham akan situasi yang dihadapinya, memanfaatkan ingatannya untuk aksi selanjutnya dan berusaha mencari cara untuk menyembuhkan dirinya. Namun, ketika Ridho gagal berulang kali, dirinya mulai kesal dan marah akan keadaan yang terjadi. Ketika dirinya hamil dan disudutkan, dirinya mulai pasrah dengan keadaan. Akhirnya, Ridho pun mulai jujur dengan dirinya, menerima keadaan dan juga menerima dirinya sendiri. Saat mulai berdamai dengan dirinya sendiri dan mengakui kelemahannya, Ridho pun menemukan jalan keluar dan memutus putaran waktu tersebut, tanpa adanya penjelasan secara eksplisit bagi karakter dan bagi penonton.

Loop 3 pada *Plot Point One* yang terjadi pada *scene* 10C, salah satu titik penting dalam *Three-Act Structure*. Pada *Plot Point One,* sebuah tantangan atau peristiwa yang mengejutkan akan menggeser cerita ke arah yang berbeda, yang akan membawa protagonis ke dunia atau cara hidup baru, membuatnya tidak bisa kembali dan dunia tidak akan pernah sama lagi (Dunnigan, 2019, hlm. 216). Setelah peristiwa meminum air kencing kudanya, karakter Ridho dibawa ke dunia baru dan cara hidup yang baru, yaitu terjebak di dalam *Time Loop* yang membuatnya tidak bisa kembali. Seluruh hidupnya berubah seketika dan dunianya tidak sama seperti sebelumnya, membuatnya harus mencari cara untuk bertahan di dalam dunia barunya.

Dunnigan (2019) mengatakan bahwa protagonis pada *Plot Point One* menyadari bahwa upaya sederhana untuk mengatasi masalah yang diciptakan oleh *Inciting Incident* tidak berhasil, sehingga mengharuskan protagonis mengambil langkah baru dan merumuskan kembali tujuannya (hlm. 216). Sama seperti Ridho yang sadar bahwa dirinya gagal menyembuhkan dirinya sendiri di *Inciting Incident*, Ridho pun mengambil langkah baru dan merumuskan tujuannya kembali, mencari cara untuk sembuh dari disfungsi ereksinya itu dengan meminum jamu kuat sambil memegang balon yang disimbolisasikan sebagai alat kelaminnya. *Plot Point One* ini juga bisa menjadi momen kunci karakter utama mengalami kekalahan atau tantangan, di mana taruhan (*stakes*) semakin meningkat (Dunnigan, 2019, hlm. 216). Di *scene* 10C ini, Ridho merasa tertantang dengan anak-anak yang menertawainya, berusaha memperlihatkan bahwa alat kelaminnya bisa ‘naik’ dengan meminum jamu kuat tersebut.

ISBN 978-623-6088-51-7

Meskipun jalan yang dipilih mungkin mengarah pada kesuksesan parsial, tetapi protagonis akan menyadari bahwa itu adalah jalan yang salah (Dunnigan, 2019, hlm. 216). Pada titik ini, penonton akan mencoba meramalkan masalah, tantangan, dan kesulitan yang akan dihadapi oleh protagonis di masa depan. Pada *scene* 10C juga, Ridho mengalami kesuksesan parsial saat "alat kelaminnya" berhasil naik, tetapi Ridho langsung menyadari bahwa jalan yang ditempuhnya itu salah ketika balonnya pecah dan anak-anak menertawainya. Selain *stakes* meningkat karena sebuah tantangan yang dilalui oleh Ridho, Ridho juga mengalami sebuah kekalahan karena dirinya gagal. Pada tahap ini, penonton akan mulai mengantisipasi masalah dan tantangan yang akan dihadapi oleh Ridho selanjutnya di masa depan, dengan melihat tantangan demi tantangan dan kegagalan demi kegagalan yang dihadapinya.

Loop 4 pada *scene* 10D-10E mencapai titik *Midpoint*, titik hampir setengah jalan. *Midpoint* ini merupakan momen realisasi ketika protagonis mengacu kepada apa yang telah dipelajari sejauh ini, mencoba sesuatu yang baru untuk menyelesaikan masalah dan mencapai kebutuhannya (Dunnigan, 2019, hlm. 216). Ridho sadar akan apa yang telah dipelajarinya sejauh ini dan mencari cara yang baru untuk menyelesaikan masalah serta mencapai kebutuhannya, untuk sembuh. Ketika Ridho mencoba meminum kencing kudanya lagi dan memompa alat kelaminnya, dirinya sempat berhasil karena alat kelaminnya 'naik'. Namun, kenyataannya pada *scene* 10E, terjadi kemenangan palsu atau kemunduran pada Ridho, di mana dirinya malah hamil dan dipaksa untuk mengendalikan takdirnya sendiri. Sama seperti yang dijelaskan oleh Dunnigan (2019) bahwa kemenangan palsu atau kemunduran yang menghancurkan akan menjadi pusat perhatian di tahap ini, di mana karakter utama dipaksa untuk mengendalikan takdirnya sendiri (hlm. 2016). Selain itu, pada *Midpoint*, sesuatu yang sangat signifikan terjadi, bahaya meningkat dan protagonis menyadari bahwa tidak ada jalan kembali ke keadaan sebelum gangguan awal terjadi (Dunnigan, 2019, hlm. 216). Setelah kemenangan palsu yang dihadapi, Ridho sadar bahwa dirinya tidak bisa kembali ke keadaan semula. Ridho pun juga merasakan bahaya yang semakin meningkat karena dirinya sekarang hamil.

Sementara itu, seperti penjelasan Brütsch (2021) sebelumnya bahwa di dalam *Time Loop*, karakter tidak bisa melakukan apapun dan tidak bisa memengaruhi titik akhir pengulangan (hlm. 90). Karakter Ridho bukan hanya terjebak, tetapi juga tidak bisa melakukan apapun untuk memengaruhi titik akhir setiap pengulangan—walau Ridho sempat sekali hampir bisa memengaruhi titik akhir pengulangan saat alat kelaminnya 'naik'—dan hari selalu berakhir

ISBN 978-623-6088-51-7

sebelum waktunya ketika Ridho pingsan.

Loop 7 pada *Plot Point Two* dan *Climax.* Brown (2017) mengatakan bahwa terjadi tahap ketika semua tampak hilang bagi karakter dan hal-hal menjadi semakin buruk pada *Plot Point Two* (hlm. 51). Sama seperti yang dialami Ridho pada *scene* 11 di *Loop* ke-7, dirinya mengalami krisis besar dan pembalikan tujuan. Ridho yang tadinya mencoba untuk memenuhi keinginannya—menyembuhkan dirinya sendiri—, sekarang malah ingin keluar dari lingkaran *Loop* tersebut karena merasa dirinya tersudutkan dan tiba-tiba hamil. Seperti yang dikatakan Rosebrock (2020), penggunaan *Time Loop* bisa digunakan sebagai penggambaran peristiwa traumatis yang dialami seorang karakter (hlm. 82). Begitu juga dengan apa yang dirasakan Ridho. Peristiwa yang dialaminya bertubi-tubi semakin membuatnya ingin keluar dari *Loop* dan dari kejadian-kejadian tak berakhir bagai neraka tersebut. Dunnigan (2019) kemudian menambahkan bahwa tahap *Plot Point Two* merupakan titik terendah dan krisis terbesar yang tampaknya tidak ada jalan keluar, tetapi juga merupakan momen refleksi yang memungkinkan protagonis untuk mengambil situasi-situasi sebelumnya dan mengevaluasi kembali semua upaya yang dilakukan sejauh ini (hlm. 217). Sama halnya dengan karakter Ridho pada *scene* 12, titik ini merupakan titik terendah bagi Ridho dan merupakan krisis terbesar, membuat dirinya mulai pasrah karena tidak ada jalan keluar. Ketika Ridho mengambil foto pernikahannya, Ridho terlihat menyesal dan mulai merefleksikan dirinya sendiri. Tindakan kecil Ridho ini pun bisa memberikan dampak kepada penentuan arah selanjutnya.

Scene 13 terjadi pada titik *Climax* dan masih terjadi di *Loop* ke-7. Di sini, Ridho berusaha meminta maaf kepada Rambo, sisi maskulinitas positifnya, dan juga meminta maaf kepada Ratna. Keberhasilan atau kegagalan tujuan protagonis akan diputuskan dan terungkap pada tahap ini (Dunnigan, 2019, hlm. 217). Mungkin bagi Ridho, jujur dan merendahkan dirinya sendiri adalah tantangan terbesar dan juga keputusan tersulit. Namun, Ridho yang tadinya keras dan gengsi akhirnya mengejutkan penonton dengan pendekatan baru untuk memecahkan masalahnya, dengan cara mengungkapkan isi hatinya dengan jujur dan menurunkan egonya sendiri.

Walau tidak ada penjelasan secara eksplisit mengenai penyebab dirinya terjebak di dalam *Loop*, tetapi pada akhirnya pun Ridho berhasil memutuskan putaran waktu tak berakhir tersebut dengan perubahan batin dan penerimaan akan kelemahannya sendiri. Ini juga yang menjadi alasan dipilihnya jenis *Time Loop "temporarily stuck in a (lousy) day"* di antara beberapa jenis *Time Loop* yang dipaparkan oleh Brütsch. *Time Loop* jenis ini berfokus pada pengembangan

ISBN 978-623-6088-51-7

karakter dan kedewasaan. Hal ini sesuai dengan apa yang ingin difokuskan pada naskah "Parade Si Rambo", yaitu perubahan dari karakter Ridho setelah mengalami *Time Loop*. Perubahan yang dimaksud adalah ketika akhirnya karakter bisa belajar untuk menerima dirinya sendiri dan belajar untuk menyayangi istrinya. Dengan pertimbangan tersebut, pendekatan *Loop* ini dianggap paling sesuai untuk narasi yang topik utamanya fokus pada pengembangan karakter dan kedewasaannya karena penerimaan dan perubahan batinlah yang menjadi kunci untuk karakter dapat keluar dari putaran waktu tersebut (Brütsch, 2021, hlm. 91).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan *Time Loop* yang didapat dari teori Matthias Brütsch dan *Three-Act Structure* oleh Syd Field saling beririsan. *Loop* 3 terjadi pada *scene* 10C yang berada tepat di *Plot Point One, Loop* 4 terjadi pada *scene* 10D-10E yang berada tepat di *Midpoint, Loop* 7 terjadi pada *scene* 11-12 yang berada tepat di *Plot Point Two* dan *scene* 13 yang berada tepat di *Climax*. Selain itu, *Time Loop "temporarily stuck in a (lousy) day"* dipilih karena fokus kepada pengembangan karakter dan kedewasaan, sama seperti yang diterapkan dalam naskah "Parade Si Rambo". Dikarenakan adanya berbagai keterbatasan, penelitian ini hanya berfokus pada yaitu penerapan teori pada *Loop* 3, 4 dan 7 saja. Penulis percaya bahwa masih banyak potensi pengembangan yang bisa dilakukan dalam artikel ini, terutama kaitannya dengan penerapan teoi *Three-Act Structure serta irisannya dengan teori Time Loop*. Namun, penulis tetap berharap agar penulisan ini dapat menginspirasi dan bermanfaat bagi siapapun yang ingin mengembangkan cerita yang berhubungan dengan *Time Loop* dalam struktur naratif.

REFERENSI

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction.* 1325 Avenue of Americas, New York, NY 10019: McGraw Hill.

Brown, B. (2020). *The basics of filmmaking: Screenwriting, producing, directing, cinematography, audio & editing.* 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 RN & 52 Vanderbilt Avenue, New York, NY 10017: McGraw Hill.

Brütsch, M. (2021). *Loop structure in film (and literature): Experiments with time between the poles of classical and complex narration. Diunduh dari* http://doi.org/10.5167/uzh-213772

Chamberlain, B. (2019). *The nutshell technique: Crack the secret of successful screenwriting.* P.O. Box 7819 Austin, TX 78713-7819: University of Texas Press.

ISBN 978-623-6088-51-7

Dunnigan, B. (2019). *Screenwriting is filmmaking: The theory and practice of writing for the scene.* Ramsbury, Malborough Wiltshire SN8 2HR: The Crowood Press.

Edgar-Hunt, R., Marland, J., Richards, J. (2009). *Basics film-making 02: Screenwriting.* Rue des Fontenailles 16, Case Postale, 1000 Lausanne 6, Switzerland: AVA Publishing SA.

Jones, M., Ormrod, J. (2015). *Time travel in popular media: Essays on film, television, literature and video games.* Box 661, Jefferson, North Carolina 28640: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Lahpenderä, L. (2018). *"Live – die – repeat". The time loop as a narrative and a game mechanic. Diunduh dari* https://doi.org/10.7358/ijtl-2018-006-lahd

Markham, P. (2021). *What's the story? the director meets their screenplay: An essential guide for directors and writer-directors.* 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge.

Rosebrock, J. (2023). *"The time loop nightmare of being a black man in the US" Black american cultural memory in the short film two distant strangers (2020). Diunduh dari* https://doi.org/10.5283/copas.377

Secor, A. J. & Blum, V. (2023). Lockdown time, time loops, and the crisis of the future. *Psychoanalysis, Culture & Society,* 28, halaman 250-267. *doi:*https://doi.org/10.1057/s41282-023-00379-4

William, E. R. (2018). *Screen adaptation: Beyond the basics.* 711 Third Avenue, New York, NY 10017 & 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge.