

Penerapan *Plot Twist Unreliable* Narrator Pada Penulisan Naskah Film “Katanya Kawan” Dalam Membangun *Curiosity*

Application of the Unreliable Narrator Plot Twist in the Screenplay Writing of “Katanya Kawan” to Build Curiosity

M. Ridwan^{a,1}, Sri Wahyuni^{b,2}

^{a,b}Program Studi Film dan Televisi, Universitas Potensi Utama, Jl. KL. Yos Sudarso Km.6,5 No. 3-A,
Medan, 20241, Indonesia
ridwan@gmail.com¹, sriwahyuni2909@gmail.com²

ABSTRAK

Karya seni “Penerapan *Plot Twist Unreliable* Narrator Pada Penulisan Naskah Film ‘Katanya Kawan’ dalam Membangun *Curiosity*” ini bertujuan untuk menciptakan sebuah film fiksi yang memberikan refleksi tentang bagaimana penerapan *plot twist unreliable narrator* hingga dapat membangun *curiosity* penonton terhadap film ini. Penciptaan karya film ini bergenre fiksi dengan memakai latar tempat dan dimensi waktu nonfisik yaitu fantasi. Hal ini dikarenakan film “Katanya Kawan” mengangkat cerita imajinasi tentang bagaimana manusia dapat kembali ke masa lalunya hingga membangun unsur *curiosity* penonton. Pembawaan narator diharapkan mampu menggiring opini penonton pada setiap alur ceritanya. Maka, dari alasan tersebutlah penggunaan konsep *plot twist unreliable narrator* sesuai dengan genre pada film ini, yakni fiksi fantasi. Objek penciptaan karya seni ini adalah hubungan persahabatan, perkawanan, atau pertemanan yang memiliki peran penting dalam kehidupan sosial seseorang. Dengan mengembangkan alur cerita tentang persahabatan dapat membentuk rasa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Seperti rasa cinta, kasih sayang, cemburu, bahkan sikap egois. Konsep penciptaan karya ini terfokuskan pada teknik *plot twist unreliable narrator* dan *curiosity* penonton. *Plot twist unreliable narrator* merupakan salah satu jenis *plot twist* dengan alur cerita menggunakan narator untuk memanipulasi cerita yang sesungguhnya dengan tujuan agar penonton seperti tersesat terhadap alur cerita yang disajikan serta dapat memberikan kesan yang tidak terduga kepada film tersebut. *Curiosity* dalam film merupakan rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang dimainkan.
Kata kunci: Film, fiksi, fantasi, *plot twist*, *unreliable*, narrator, *curiosity*.

ABSTRACT

The artwork “The Application of an *Unreliable Narrator Plot Twist* in the Scriptwriting of the Film ‘Katanya Kawan’ to Build *Curiosity*” aims to create a fictional film that reflects how the application of an *unreliable narrator plot twist* can build audience *curiosity* about the film. This film is a fiction genre, using a non-physical setting and time dimension, namely *fantasy*. This is because the film “Katanya Kawan” tells an imaginary story about how humans can travel back in time, thus building an element of audience *curiosity*. The narrator's delivery is expected to guide the audience's opinion throughout each storyline. Therefore, the use of the *unreliable narrator plot twist* concept is appropriate for the film's genre, namely *fantasy fiction*. The object of this artwork is the relationship of friendship, companionship, or companionship, which plays a vital role in one's social life. By developing a storyline about friendship, feelings related to everyday life can be formed, such as love, affection, jealousy, and even selfishness. The concept of this work focuses on the *unreliable narrator's plot twist* technique and audience *curiosity*. An *unreliable narrator's plot twist* is a type of *plot twist* where the storyline uses a narrator to manipulate the actual story, aiming to mislead the audience and create an unexpected impression of the film. *Curiosity* in film refers to the audience's inquisitiveness or *curiosity* about a scene being portrayed.
Keywords: Film, fiction, *fantasy*, *plot twist*, *unreliable*, narrator, *curiosity*.

Info Artikel :

Disubmit: 09 September 2025

Direview: 15 Oktober 2025

Diterima : 12 November 2025

Copyright © 2025 - senadimu. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Menurut Pratista (2017) dalam bukunya Memahami Film Edisi Kedua, film fiksi adalah film yang lebih terikat dengan *plot* dan memiliki konsep peradeganan yang dirancang sejak awal. *Plot* atau alur cerita pada film akan sangat menarik apabila dibumbui oleh konsep *plot*

twist di dalamnya. *Plot twist* sendiri adalah sebuah akhir cerita yang tidak terduga dan mengejutkan, biasanya disebabkan oleh perubahan situasi yang ekstrem dalam cerita secara mendadak (Zoebazary, 2010). *Plot twist* dapat terjadi di bagian alur mana saja namun, seringnya terjadi pada akhir alur cerita. Umumnya, film yang menggunakan *plot twist* mempunyai kekuatan dalam *plot* serta dialog utama (narator) sehingga, seakan-akan menggiring penonton ke sebuah jalan. Namun, pada akhir alur cerita semua tampak berbeda (Halim, 2010). Dari berbagai jenis *plot twist*, pengkarya memilih jenis *plot twist unreliable narrator* sebagai konsep membangun *curiosity* pada film yang akan pengkarya garap.

Berdasarkan teori *plot twist unreliable narrator* dari Kathleen Wall yang meliputi wacana (*discourse*), adegan dan komentar (*scene and commentary*), dan pengaturan dan durasi (*order and duration*) menunjukkan bahwa narator berusaha menggiring penonton ke hal cerita yang lebih membuatnya nyaman untuk menutupi keadaan sebenarnya yang sangat menyakitkan untuk didekati. Dalam konsep ini, narator memperlihatkan kepada penonton bahwa hidupnya baik-baik saja untuk menutupi keadaan sebenarnya. Menurut Welirang (2018), *plot twist unreliable narrator* adalah jenis *plot twist* yang menggunakan teknik narator yang tidak dapat dipercaya. Secara umum, penggunaan kata kawan, teman, atau sahabat merupakan satu bahasa yang memiliki arti yang sama dengan dimaknai sebagai orang yang sudah lama dikenal dan sering berhubungan dalam hal tertentu, seperti bermain, belajar, bekerja, dan sebagainya (KBBI Darin, 2021). Menurut Santrock (2003), mendefinisikan sahabat sebagai sekumpulan teman yang terlibat dalam kebersamaan, saling mendukung, dan memiliki keakraban (*intimasi*), saling percaya, saling mendapatkan umpan balik yang dapat membantu diri untuk mempertahankan kesan atas dirinya mampu, menarik dan berharga. Parker dan Asher (1993) menafsirkan persahabatan adalah adanya perilaku atau tindakan timbal balik yang dirasakan, adanya sikap menerima secara keseluruhan, memiliki informasi yang lengkap tentang berapa banyak hal yang berhubungan dengan masing-masing temannya tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dari beberapa pendapat para tokoh diatas dapat disimpulkan arti perkawanan, pertemanan, atau persahabatan merupakan dua orang atau lebih yang bukan merupakan golongan keluarga kandung. Namun, mereka banyak menghabiskan waktu bersama dalam berbagai situasi serta memiliki hubungan dekat, saling bertukar pikiran dan menyediakan dukungan emosional sebagai sebuah hubungan yang dikarakteristikkan dengan kesetiaan, kekariban, memiliki minat yang sama, saling menolong dan peduli, saling melengkapi dan menyayangi. Hubungan pertemanan yang akrab akan membantu perkembangan sosial dan emosional diri. Hubungan pertemanan yang lebih dekat secara emosional akan memunculkan rasa keberhargaan dalam diri karena timbulnya rasa diterima oleh orang lain. Akan tetapi, jika hubungan pertemanan yang dekat gagal terbangun, pada pandangan emosional pula akan menimbulkan rasa kesepian. Hal ini dapat meruntuhkan rasa keberhargaan dalam diri. Konflik dapat timbul ketika teman pilihan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Apabila ada keinginan untuk berusaha mengubah teman menjadi sosok yang diharapkan, ada kemungkinan pula hal itu dapat memicu pertengkaran dan bubarnya hubungan pertemanan. Menurut Salovey dan Mayer (dalam Goleman, 2009), kecerdasan emosional berfungsi sebagai kemampuan memantau dan mengendalikan perasaan diri sendiri dan orang lain serta menggunakan perasaan-perasaan tersebut untuk memandu pikiran dan tindakan dalam menghadapi persoalan. Hal ini sangat diperlukan untuk memperjuangkan dan mempertahankan kualitas pertemanan. Cerita hubungan personal setiap manusia ini cukup menarik untuk dibahas. Selain berkenaan dengan kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat,

juga untuk menyelipkan pesan yang mungkin bisa ditujukan kepada masyarakat itu pula.

Pada skripsi karya ini pengkarya mengambil judul, “Penerapan *plot Twist Unreliable* Pada Naskah Film ‘Katanya Kawan’ Untuk Membangun *Curiosity*”. Menurut Elisabeth (2010:101) dalam bukunya Kunci Sukses Menulis Skenario, *curiosity* adalah salah satu unsur dramatik pada cerita yang mengartikan sebagai rasa ingin tahu. *Curiosity* merupakan rasa ingin tahu atau penasarannya penonton kepada suatu adegan yang diciptakan. Hal ini dapat ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh pada cerita sehingga memancing keingintahuan penonton. Selain itu, dapat juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah pada cerita.

Film “Katanya Kawan” menceritakan tentang sekumpulan teman yang sudah terjalin sejak masa kecil. Tegar sebagai tokoh utama adalah seorang remaja sebatang kara. Ia telah ditinggal oleh ayah ibunya sejak kecil. Namun, Tegar memiliki 3 orang kawan yang selalu mengisi hari-harinya sehingga ia telah menganggap ketiga kawannya tersebut sebagai saudara baginya. Apalagi terhadap Alfian, bahkan orangtua Alfian juga telah menganggap Tegar sebagai anak mereka juga. Hal ini yang membuat Tegar merasa dihargai dan diterima oleh keluarga Alfian dibalik hidupnya yang sebatang kara. Karena telah remaja, hubungan percintaan menghampiri Alfian. Alfian berpacaran dengan Bunga, ia sangat menyukai Bunga bahkan rela menomorduakan pertemanannya dengan Tegar. Hal ini membuat Tegar sangat resah, karena ia telah menganggap Alfian sebagai saudaranya, sedangkan Alfian tega membuat Tegar merasa kesepian karena Alfian lebih fokus pada Bunga dan rela meninggalkan Tegar sendirian. Keduanya mengedepankan keegoisan masing-masing. Dengan menggunakan sebuah ritual kembali ke masa lalu, Tegar berusaha mengembalikan hubungan pertemanannya sedangkan Alfian berusaha untuk selalu bersama Bunga. Hingga akhirnya sesuatu yang mustahil untuk di lihat pun terjadi dan kebenaran yang sebenarnya terungkap.

Teknik penceritaan yang bagus haruslah membuat penontonnya selalu mempunyai rasa ingin tahu atas jalannya cerita yang sedang dinikmati. Semakin penonton ingin tahu, semakin berkualitas pula cerita yang dibangun (Ezriani dan Sondra, 2022). Maka dari itu, tujuan pengkarya terhadap konsep film “Katanya Kawan” ini adalah untuk menciptakan *plot twist unreliable narrator* yang mampu membangun rasa keingintahuan penonton sehingga membuat penonton harus terus menonton sampai jawaban dalam film terpecahkan. Film “Katanya Kawan” ini diharapkan berhasil membangun nuansa dan kejutan pada cerita yang dinarasikan.

Naratif merupakan salah satu bagian dari unsur pembentuk sebuah film. Berdasarkan pendapat Pratista (20117) dalam bukunya Memahami Film Edisi Kedua, unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah. Dalam sebuah film fiksi, unsur naratif diibaratkan sebagai motor penggerak sebuah cerita. Unsur naratif memiliki hubungan dengan aspek cerita pada film. Setiap film fiksi tidaklah mungkin lepas dari unsur naratif dikarenakan untuk menceritakan sebuah *plot* serta adegan tentu membutuhkan tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Elemen-elemen tersebut merupakan pembentuk daripada unsur naratif secara keseluruhan. Tokoh, masalah konflik, lokasi, dan waktu saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa dengan memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yaitu hukum kausalitas. Hukum kausalitas sendiri adalah logika sebab akibat. Aspek kausalitas merupakan bagian dari elemen pokok pembentuk naratif, disusul oleh ruang dan waktu. Setiap cerita dengan berbagai durasi ceritanya tentu mengandung unsur naratif. Tanpa unsur naratif sebuah cerita tidak akan pernah ada.

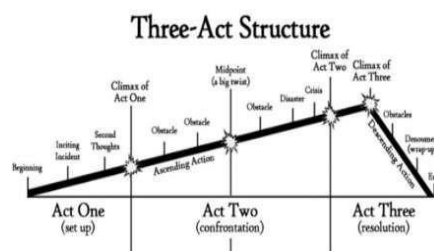
Bagian-bagian dari bentuk naratif terdiri dari cerita dan plot yang merupakan bahwa sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui *plot* atau rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual dan juga audio pada film. Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa yang tersaji dalam film maupun yang tidak tersaji dalam film. Cerita dapat dipilih serta dilepas bagiannya oleh sineas apabila dianggap tidak perlu namun, tanpa meninggalkan inti dari alur cerita serta hukum kausalitasnya. Dalam sebuah film tidak semua rincian cerita dapat digambarkan secara visual. Penekanan cerita pasti akan dilakukan agar kisah film dapat berfokus pada satu rangkaian cerita. Maka hal ini tentu dilakukan melalui pemilihan *plot* yang sesuai (Pratista, 2017).

Naratif dengan ruang adalah hukum kausalitas adalah dasar naratif yang terikat oleh ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa sebuah ruang. Ruang adalah tempat dimana tokoh beradegan. Pada umumnya, film terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas dan tegas. Penggunaan latar cerita pada film seringkali menggunakan lokasi yang nyata namun tidak jarang juga fiktif (rekaan). Cerita film juga terkadang menggunakan dimensi ruang yang bersifat nonfisik. Contoh film dengan penggunaan dimensi ruang yang nonfisik banyak dijumpai pada film-film horor supernatural, fiksi ilmiah, serta fantasi.

Naratif dengan waktu adalah Hukum kausalitas juga merupakan dasar naratif yang terikat dengan waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa berjalannya unsur waktu. Terdapat beberapa waktu yang direpresentasikan dalam sebuah film yang berhubungan dengan naratif yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Struktur tiga babak merupakan pola struktur naratif mempunyai tahapan dalam pengembangan cerita. Pola struktur itu adalah pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Pola struktur tiga babak adalah pola struktur naratif yang paling umum digunakan pada film. Struktur tiga babak merupakan struktur cerita yang sederhana dan jelas. Maka, tidak heran pola struktur naratif tiga babak hingga kini sangat dominan digunakan baik pada film produksi *hollywood* ataupun film produksi di luar Amerika.

Gambar 1. Grafik Pembagian Struktur Tiga Babak (Sumber: Evina dan Lala dalam Jurnal Perancangan Struktur Cerita Film Pendek “Di Pethuk”).



Tabel 1 Penjabaran Struktur Tiga Babak Dalam Film “Katanya Kawan” (Sumber: M. Ridwan)

Babak 1	Beginning	Perkenalan tokoh utama yaitu Tegar lewat narasinya sebagai narator.
---------	-----------	---

	Inciting insident	Kematian misterius Ajo dan Wawan dan pengintaian oleh sosok berjubah hitam
	Plot point	Acuh tak acuhnya Alfian terhadap kematian kedua kawannya karena ia semakin di mabuk cinta dengan Bunga sehingga membuat Tegar marah
Babak 2	Mid Point	Kesedihan narator karena kehilangan ketiga kawannya yaitu ditinggal mati oleh Wawan dan Ajo dan diabaikan oleh Alfian.
	Sub Point	Kematian Bunga
	Plot Point 2	Terpukulnya Alfian karena kematian bunga namun rasa lega pada Tegar karena mendengar berita kematian Bunga.
Babak 3	Climax	Sosok berjubah hitam mengejar Alfian dan Tegar yang sedang bertengkar lalu pengakuan sosok berjubah hitam terhadap siapa yang telah membunuh Bunga dan pengakuan Alfian terhadap dirinya yang telah membunuh Ajo dan Wawan.
	End	Tegar sebagai narator menyerahkan dirinya kepada penonton tentang narasinya selama itu.

Dalam sebuah film, penerapan *plot twist unreliable narrator* merupakan sebuah alur cerita yang menggunakan narator untuk memanipulasi cerita yang sesungguhnya dengan tujuan agar penonton seperti tersesat terhadap alur cerita yang disajikan serta dapat memberikan kesan yang tidak terduga kepada film tersebut. Film yang menerapkan *plot twist unreliable narrator* biasanya memiliki kekuatan dalam *plot* atau alur cerita serta dialog tokoh utama (narator) sehingga seakan-akan menggiring penonton ke sebuah jalan, tapi diakhir cerita semuanya tampak berbeda (Halim, 2017). Penggunaan teknik penceritaan *plot twist unreliable narrator* berfungsi untuk menggiring penonton agar menonton film sampai akhir. Penerapan *plot twist unreliable narrator* didefinisikan sebagai narator yang tidak bisa diandalkan karena memiliki perspektif atau penilaian dengan informasi yang terbatas. Pada teknik ini, narator seperti menyembunyikan informasi penting sehingga membuat penonton semakin penasaran dan akhirnya merasa tertipu.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penciptaan karya film “Katanya Kawan” adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan penciptaan karya seni. Penelitian ini berfokus pada penerapan *plot twist unreliable narrator* dalam membangun *curiosity* penonton melalui struktur naratif, penggunaan ruang dan waktu, serta pengembangan karakter pada penulisan naskah film.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tegar selaku pemeran utama dan juga narator di film ini menceritakan kepada penonton secara langsung dengan menatap kamera seakan-akan sedang berbicara kepada penonton. Tegar menceritakan alur persahabatannya dengan ketiga sahabat dan tentang perkelahannya dengan Alfian di akhir cerita. Pembawaan *plot twist* dari Tegar disampaikan melalui narasi darinya serta adegan yang divisualkan pada film.

Untuk menciptakan berbagai bentuk *plot twist unreliable narrator* di film “Katanya Kawan” ini tentu terdapat sebuah proses dalam penciptaannya. Hal ini disebut dengan proses produksi. Berikut Proses produksi dari peenerapan *Plot Twist Unreliable Narrator* dalam Membangun *Curiosity* pada Film “Katanya Kawan”.

A. Scene 10

Pada produksi *scene* 10 di film “Katanya Kawan”, tokoh yang bercerita adalah Tegar selaku pemeran utama dan narator dari film. Pengkarya meruangkan Tegar di sebuah kamar untuk bercerita kepada penonton. Keadaan kamar dikemas berantakan sekaligus menandakan keadaan jiwa Tegar saat itu, hancur dan hilang harapan karena kehilangan sahabatnya, Alfian. Di kamar ini pula sebagai ruang untuk Tegar mengutarakan alur awal hingga akhir cerita pada film berdasarkan versinya kepada penonton. Pencahayaan pada produksi *scene* 10 ini juga tidak banyak melainkan hanya bersumber dari belakang tokoh. Hal ini bertujuan agar fokus penonton hanya pada tokoh dan narasi dari tokoh yaitu Tegar. *Scene* 10 ini berdurasi sekitar 2 menit pada film. Pengkarya mengkonsepkan *scene* ini bersifat *continue* dari *scene* 8.

Gambar 2. Proses Produksi *Scene* 10 Film “Katanya Kawan” (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15:38 WIB)



Scene 10 menjadi salah satu alur pertengahan pada struktur tiga babak pada film “Katanya Kawan” ini. Pada *scene* ini juga sebagai alur dimana Tegar seperti hanya berperan memberi informasi kepada penonton bahwa Bunga telah meninggal. Namun, pembawaan narasi Tegar tanpa menunjukkan ekspresi sebagai pelaku. Sehingga penonton tidak sampai mengira bahwa Tegarlah pembunuh Bunga yang sebenarnya melainkan hanya sebagai orang yang mendapatkan berita itu saja. *Scene* 10 ini pengkarya rancang pada struktur cerita babak kedua sebagai pemicu munculnya *plot twist unreliable narrator* yang terungkap di *scene* 30. Tegar selaku narator yang memberi kabar ke penonton bahwasanya Bunga meninggal, tidak dapat dipercaya alias narator berifat *liar*.

Gambar 3. Potongan Naskah *Scene* 10 Film “Katanya Kawan” (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.39 WIB)

SCENE 10 (Cont'd scene 8)

INT. RUMAH: KAMAR - NIGHT

Tegar sedang meminum air, lalu setelah airnya habis ia melempar gelasny hingga terdengar suara gelas pecah, ia mulai bercerita Kembali kepada para penonton.

Tegar

"ajo dan wawan sudah pergi, Ian bucin ke ceweknya, aku sendirian, hidup sendirian..., entah kenapa rasanya aku ingin hilang di dunia ini, tapi itu gak jadi, karna semangat hidupku Kembali membara setelah mendapatkan informasi sangat Bahagia ini, kalian mau tau itu apa..?, aku dengar kabar kalau cewe Ian meninggal karna kecelakaan"

Gambar 4. Cuplikan Scene 10 Film "Katanya Kawan" (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.40 WIB)



B. Scene 26

Scene 26 ini memvisualisasikan tentang kalimat Tegar kepada Alfian yang mengatakan kalau Tegar sayang dengan Alfian. Scene ini bersifat imajinasi yang dikemas dengan karakter cerita yang lucu dan humoris. Secara tersirat juga pengkarya menghadirkan adegan ini untuk menyinggung isu yang sedang marak di dunia saat ini yaitu isu LGBT. Latar tempat pada scene 26 ini di sebuah teras rumah dengan waktu di pagi hari.

Gambar 5. Potongan Naskah Scene 26 Film "Katanya Kawan" (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.41 WIB)

SCENE 26

INT. RUMAH: RUANG MAKAN - DAY

Imajinasi. Terlihat tegar yang berpenampilan kantoran yang sedang selesai sarapan pagi, lalu datanglah Alfian dengan berpenampilan ibu rumah tangga sambil membawa bekal buat tegar

Alfian

"ini bekal makan siangnya sayang"

Tegar

"makanlah sayang"

Gambar 6. Cuplikan *Scene* 26 Film “Katanya Kawan” (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.42 WIB)



Pengkarya memakaikan kostum Tegar dengan kostum koki berkarakter keperempuanan sedangkan Alfian berkostum layaknya suami yang sedang ingin berangkat kerja dengan pakaiaan jas dengan kemejanya. Setelah adegan menjelaskan imajinasi konyol itu, cerita pun kembli ke Tegar dan Alfian yang sedang berkelahi. Karena Alfian salah paham dengan kata “sayang” yang diungkapkan oleh Tegar, jadi Tegar mencoba untuk meluruskannya.

Pada *scene* 31 ini dikarakterkan oleh diantaranya Tegar, manusia berjubah hitam, dan Alfian. Pengkarya melatarkan adegan ini di sebuah tempat terbuka di atas gedung guna mendukung *curiosity* pada cerita. Terjadinya latar adegan seperti ini berkaitan dengan alur cerita dimana kalung sakti untuk kembali ke masa lalu membuat Tegar dan Alfian selalu berpindah-pindah tempat jika Alfian selaku yang melakukan ritual merasakan sakit apapun itu.

Gambar 7. Proses Produksi *Scene* 30 (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.43 WIB)



Scene ini menceritakan rahasia Tegar yang dibongkar oleh manusia berjubah hitam atas perilakunya yang telah membunuh Bunga demi untuk kembali bersahabat lagi dengan Alfian. Pada *scene* ini, Tegar mengakui kesalahannya itu pada Alfian. Namun, Alfian tetap tidak menyangka dan sangat kecewa dengan Tegar. *Scene* 30 akhir ini menjadi salah satu *scene plot twist unreliable narrator*, bahwa narator tidak dapat dipercaya dan tidak dapat diandalkan terhadap cerita yang disampaikan karena membuat penonton merasa ditipu olehnya. Adegan di *scene* 30 ini berdurasi sekitar 5 hingga 10 menit. Struktur cerita pada *scene* 30 akhir berada pada babak ketiga atau menjadi salah satu *scene* klimaks pada film “Katanya Kawan” ini.

Gambar 8. Potongan Naskah *Scene* 30 Akhir (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.44 WIB)

Alfian manusia jubah
"orang itu, yang mengaku sahabat kita, dia yang telah
membuat bunga mati..!"

Alfian
"maksudnya?"

Tegar mulai panik dan memanggil alfian namun alfian
bersikeras tetap mendengar alfian manusia jubah.

Tegar
"eh ian, dengarkan kau"

Alfian
"kau diam..!"

Alfian menyuruh tegar diam dengan menunjukkan jarinya ke
arah tegar sehingga tegar terdiam.

Alfian manusia jubah
"tegar membunuh bunga, agar dia selalu bersama kita"

Secara perlahan alfian manusia jubah mulai melemah hingga
akhirnya

Meninggal, Tegar akhirnya mulai bicara untuk menjelaskan
semuanya namun alfian sudah mau dengan kelakuan tegar.

Tegar
"aku bisa jelaskan semuanya, dengarkan aku"

Alfian
"gak perlu, diriku sudah menjelaskan semuanya"

Alfian terlihat sangat emosi melihat tegar, Terlihat aura
alfian muncul, angin mulai meniupi sekitar alfian, dan
seketika alfian berteriak dan membuat mereka pindah tempat.

Gambar 9. Cuplikan *Scene* 30 Akhir Film "Katanya Kawan" (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.45 WIB)



C. *Scene* 30 Awal

Scene 30 awal dikemas dalam sebuah ruangan buntu untuk mencapai nilai dramatis saat Tegar dan Alfian dikejar-kejar oleh manusia berjubah hitam. Selain itu, pengkarya juga mengkonsepkan audio yang menegangkan di adegan ini agar tingkat *curiosity* alur cerita semakin tinggi. Penggunaan latar cerita pada film ini pada proses produksinya adalah nyata yakni disebuah ruangan sekolah. Namun, ketika di visualkan ke dalam film *scene* ini dikonsepkan tampak seperti dimensi nonfisik. Ruang dimensi nonfisik pada film "Katanya Kawan" berguna untuk mendukung maksud dari cerita dimana Alfian dan Tegar sedang memakai kalung ajaib peninggalan kakek Alfian. Alfian dan Tegar sedang berada di waktu masa lalu dan sebelumnya di kejar-kejar oleh manusia berjubah yang selama di masa depan mengintai mereka.

Gambar 10. Proses Produksi *Scene* 30 Awal (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.46 WIB)



Scene ini menceritakan bahwa manusia berjubah hitam yang selama ini mengintai Tegar, Alfian, dan dua sahabat mereka adalah Alfian di masa lalu. Alfian di masa lalu atau manusia berjubah hitam ditikam oleh Alfian di masa depan tanpa diketahui olehnya bahwa manusia berjubah hitam itu adalah dirinya di masa lalu. Hingga akhirnya, ia pun bingung dan terkejut saat membuka topeng dan jubah dari manusia yang ditikam olehnya itu. *Scene* ini dapat membangun nilai penasaran atau *curiosity* penonton terhadap alur cerita berikutnya. Karena di *scene* ini pengkarya kemas dengan sifat membingungkan namun membuat penasaran. Struktur penceritaan pada *scene* 30 awal ini berada pada tahap penutupan pada film. *Scene* ini menjadi salah satu *scene* akhir pada film atau *scene* terungkapnya kebohongan Tegar selaku narator.

Gambar 11. Potongan Naskah *Scene* 30 Awal (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.48 WIB)

secara tiba tiba dan dengan cepat alfian menikam manusia dari belakang sehingga manusia juba itu terjatuh ke lantai.

Alfian ternyata masih hidup, ekspresinya penuh dengan Lelah,

Tegar

"plotwist hari ini, alfian masih hidup setelah di tikam oleh orang gak dikenal" (melihat ke arah kamera)

dengan mengikuti nalurinya, alfian membuka identitas manusia jubah itu, tegar dan alfian kaget karna manusia jubah itu adalah alfian yang sudah sekarat.

Alfian

"apa apa'an ini?"

Gambar 12. Cuplikan *Scene* 30 Awal Film "Katanya Kawan" (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.49 WIB)

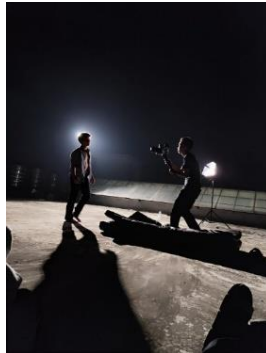


D. *Scene* 31

Pada *scene* ini, pengkarya masih mengemas cerita berlanjut pada *scene* 30. Namun, latar pada adegan ini sudah berbeda yaitu diatas gedung dengan suasana malam. Dari

latar hingga pencahayaan diharapkan dapat menciptakan unsur dramatis dan tingkat *curiosity* yang semakin tinggi terhadap narasi yang dikomunikasikan oleh kedua aktor yaitu Tegar dan Alfian.

Gambar 13. Proses Produksi *Scene* 31 (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15. 50 WIB)



Pada adegan di *scene* 31 ini, Tegar mencoba jujur dan menjelaskan kepada Alfian bahwa ia telah lebih dahulu memakai ritual kembali ke masa lalu dengan mencuri kalung keramat milik kakek Alfian. Tegar membuka bajunya untuk menunjukkan kalung keramat itu. Hal ini, menjadi *clue* untuk penonton dapat menyimpulkan bahwa Tegarlah yang sebenarnya dalang dari semua kehancuran persahabatannya. Karena keegoisannya sehingga ia rela melakukan apapun. Namun, saat dari awal menarasikan cerita seakan-akan Tegar tidak menunjukkan ekspresi bersalah. Hal ini dapat mengecoh penonton sampai akhir. Pada *scene* ini, Tegar mencoba jujur kepada Alfian namun tetap ditolak oleh Alfian.

Peletakkan struktur *scene* 31 ini berada pada tahap penutupan. *Scene* ini juga menjadi salah satu *scene* pengungkapan kebohongan Tegar selaku narator. Penyampaiannya sebagai narator di awal cerita mampu menipu penonton seiring berjalannya alur hingga sampai *scene* 31 ini.

Gambar 14. Potongan Naskah *Scene* 31 Film “Katanya Kawan” (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.54 WIB)

dengan menahan sakit Tegar berusaha untuk bangkit, ia membuka kacunya dengan perlahan, alfian keaget karena setelah tegar membuka bajunya terlihat sebuah kalung yang sama di pakai oleh alfian.

Alfian
"kalung keramat, kok bisa?"

Tegar menundukkan pandangannya ke bawah, ia menjelaskan semuanya kepada alfian, alfian hanya fokus mendengar semuanya dari tegar.

Tegar
"sebenarnya, aku telah memakai ritual kembali ke masa lalu dengan mencuri kalung keramat milik kakekmu ini"

Alfian
"aku gak mengerti semua ini, pertama yang ku dengar kau membunuh bunga lalu sekarang kau mengaku menggunakan ritual ke masa lalu dengan mencuri kalung keramat kakekmu"

Tegar
"alasan aku menggunakan kalung keramat itu untuk kembali ke masa lalu, aku menyelamatkanmu dari kematian, seharusnya kau sudah mati la!, aslinya kau sudah mati!, dimulai dari ayo lalu wawan dan yang terakhir kau, aku enggak tau kenapa, aku merasa kesepian, aku kesepian..!, maaf soal bunga, aku tidak bermaksud seperti ini, aku hanya ingin kita seperti dulu, disaat kita selalu bersama"

Gambar 15. Cuplikan *Scene* 31 Film “Katanya Kawan” (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.55 WIB)



E. *Scene* 32 sampai 37

Pada beberapa *scene* ini, pengkarya mengkemas cerita menjadi lebih membingungkan karena ternyata bukan hanya Tegar dalang dari cerita hidupnya yang kesepian namun, ada Alfian yang memiliki keegoisan yang setara dengan Tegar. Pengkarya mengkemas adegan disebuah ruangan yang ditujukan sebagai kamar Alfian. Tokoh pada *scene* ini hanya terdiri dari Tegar dan Alfian. Penggunaan ruang dan waktu pada *scene* ini juga bersifat nonfisik yakni fantasi. Cerita diawali ketika keduanya masih terperangkap di kalung ajaib peninggalan kakek Alfian. Sehingga, membawa keduanya ke tempat-tempat yang tidak terduga, salah satunya mereka terbawa ke kamar Alfian.

Gambar 16. Proses Produksi *Scene* 32
(Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.02 WIB)

SCENE 32 (Cont'd scene 31)

INT. KAMAR: KAMAR - NIGHT

Tegar terduduk di lantai kamar Alfian, tegar sangat takut karena merasa terduduk ke kamar Alfian. Alfian hanya diam berdiri sendiri melihat tegar. Lalu Alfian berjalan menuju ke arah dan mengambil kain hitam yang di gantung. Lalu ia berkata: "kau itu yang membawa aku ke sini bukan?"

ALFIAN

"kau sangat baik sekali saat ini, tapi aku sangat takut melihatmu nanti, karena kau adalah musuhku. Kita ini sudah bertemu dari dulu bukan kau mengancamku bahwa, kita ini sama, kita sama-sama mempunyai pendirian akan melupakan apapun untuk mencapai tujuan kita, bahwa kau melupakan apapun yang tidak melupakan, kemudian aku, aku akan melupakan apapun untuk mencapai tujuan kita ini melupakan!"

Alfian kemudian berdiri kembali yang ia pakai, lalu ia menggunakan kain hitam untuk Tegar.

ALFIAN

"kayaknya aku mulai seperti pakai kalung ini"

Alfian mengambil di kalung Tegar.

Saat Alfian sedang cekcok dengan Tegar, ia menuju lemari lalu mengambil jubah hitam sebagai pelindung identitasnya karena ia yang sebenarnya pembunuh kedua temannya dan dirinya versi masa lalu. Alfian dengan menjadi manusia berjubahlah yang ternyata pembunuh dari Ajo dan Wawan. Pengkarya jadikan *scene* ini sebagai penyelesaian Alur cerita pada film. Melibatkan Alfian sebagai tokoh antagonis yang padahal di awal cerita ia adalah tokoh yang hanya sedang memperjuangkan cintanya namun, juga tetap mengusahakan persahabatannya dengan Tegar.

Gambar 17. Potongan Naskah *Scene* 33 (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.57 WIB)



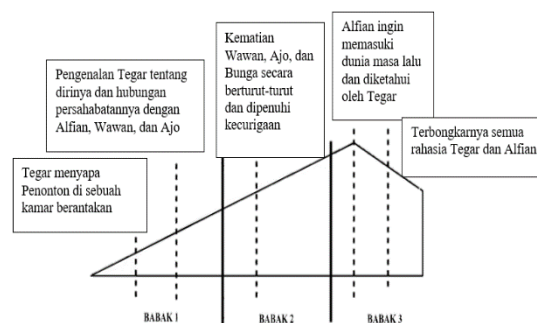
Gambar 18. Cuplikan Scene 32 Film “Katanya Kawan” (Sumber:M. Ridwan, 7 Juni 2025, 15.59 WIB)



F. Struktur Tiga Babak

Dalam film “Katanya Kawan” pengkarya mendesain alur cerita dalam sebuah struktur yang terdiri dari babak satu yang bersisi persiapan/perkenalan (Exposition), babak dua yang berisi perkembangan konflik (Rising Action), dan babak tiga yang berisi resolusi/penyelesaian konflik (Climax dan Resolution). Antar babak dipisahkan oleh tiang-tiang penyangga atau pembatas yang disebut plot point.

Gambar 19 Struktur Tiga Babak Film “Katanya Kawan” (Sumber: M. Ridwan, 7 Juni 2025, 16.00 WIB)



Pada *scene 6*, dimana tokoh Uli sedang berjalan menuju rumah opungnya ia bertemu dengan anak-anak desa. Anak-anak desa tersebut menggoda Uli karena mereka melihat perawakan Uli yang seperti orang kota masuk ke desa. Pada adegan tersebut, pengkarya tidak menggunakan *mic clip on* Saramonic namun menggunakan *boompole microphone* dikarenakan tokoh yang berdialog lebih dari dua orang dan mereka sedang beradegan bermain kelereng. Jadi, untuk menerapkan *diegetic sound* dengan kualitas suara yang maksimal pada adegan tersebut *boompole microphone* adalah alatnya. Pada saat proses *shooting* berlangsung suara disekitar *microphone* juga ikut terdengar, suara hentakan kelereng misalnya.

Dikarenakan Alfian sangat tidak terima akan kematian Bunga, ia pun ingin pergi ke masa lalu agar dapat bertemu kembali dengan Bunga. Jalan cerita ini berada pada babak kedua dimana Alfian menemukan kalung Ajaib peninggalan kakeknya yang dapat membuat seseorang yang menggunakan kalung tersebut dapat pergi ke masa lalu. Namun, saat Alfian ingin memakai ritual tersebut Tegar mengetahuinya dan segera menghentikan Alfian. Namun, dikarenakan keegoisan masing-masing dan perkelahian, mereka berdua akhirnya tersesat karena ritual yang salah berfungsi. Sehingga, jalan cerita ini menjadi pemecah masalah dan menuju pada babak ketiga.

Pada babak ketiga, satu-satu permasalahan mulai terungkap. Seperti kematian Bunga yang ternyata dilakukan oleh Tegar, kematian Wawan dan Ajo dilakukan oleh Alfian, dan manusia berjubah hitam yang selama ini menguntit Tegar Adalah Alfian. Kenyataan bahwa Tegar telah memakai dahulu kalung ajaib milik kakek Alfian itu juga terungkap di babak ini. Adegan Tegar pada *scene-scene* terakhir ini bersifat *continue* pada *scene* pembuka sehingga *scene* ini dapat memicu amarah dan keanehan penonton pada karakter Tegar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penciptaan karya film “Katanya Kawan” yang diwujudkan dengan menggunakan *plot twist unreliable narrator* dalam membangun *curiosity*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penciptaan naskah film “Katanya Kawan” dapat menambahkan unsur dramatik serta dapat memberikan konflik internal, tantangan, dan hambatan dalam menciptakan rasa penasaran terhadap jalan cerita. Dalam penyampaian *unreliable narrator* pada penulisan naskah dapat berdasarkan dari bagaimana cerita dan plot dinarasikan dan divisualkan, naratif dengan ruang, naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak disampaikan. Penambahan dramatik *curiosity* dalam penulisan naskah film “Katanya Kawan” juga penting untuk pengembangan karakter dalam menyelesaikan sesuatu yang misterius. Dengan menggabungkan *plot twist unreliable narrator* dan dramatik *curiosity* maka terciptalah cerita yang misterius dan menimbulkan minat mengikuti alur cerita hingga selesai. Penggunaan *plot twist unreliable narrator* dalam membangun *curiosity* pada film “Katanya Kawan” juga menyampaikan pesan moral yaitu tentang hubungan persahabatan yang telah lama terjalin namun dihancurkan karena keegoisan dari para orang-orang yang terlibat dalam persahabatan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Allah Subhanahu wa ta’ala untuk segala nikmat yang telah tercurahkan untuk pengkarya, terimakasih kepada Nabi Besar Muhammad Shalallahu ‘alaihi wa sallam untuk segala perjuangannya dalam membumikan Tauhid. Terima kasih juga kepada kedua orangtua pengkarya untuk segala pengorbanan dan do’a yang tulus, terima kasih kepada dosen pembimbing pengkarya yang baik hati yakni Ibu Sriwahyuni, S.Kom., M.Sn untuk segala bimbingan luar biasanya. Terimakasih juga untuk Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda dan kru “Katanya Kawan”.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- [1]Arifin, M. Dyah. Dan Endang. “Penggunaan Curiosity Untuk Menunjukkan Perkembangan Karakter Tokoh Utama Dalam Skenario Film Fiksi Tanda Merah”. Jurnal Sense. Vol. 5 No. 1. 2022
- [2]Arum, W. (2021). *Curicoty* Dalam Kehidupan Sehari-Hari. Journal Of Psychological science and Practice. 1:(1) 32 – 36.
- [3]Damayanti, P. dan Haryanto. “Kecerdasan Emosional dan Kualitas Hubungan persahabatan”. Gadjah Mada Journal Of Psychological. Volume 3, NO.2 (Hlm.86-97). 2017.
- [4]Dante, M. et al. “Tokoh dan Penokohan Pada Penciptaan Naskah Film Perception”. Jurnal Calaccitra. Volume 04, No. 01 (Hlm. 2798-6152) Maret 2024.

- [5]Diah, M. “Persahabatan: Makna dan Kontribusinya Bagi Kebahagiaan dan kesehatan Lansia”. Jurnal Psikologi Ulayat. Volume. 4, No. 1 (Hlm. 59-82). 2017.
- [6]Engelica, E. et al. “Perancangan Struktur Cerita Film Pendek Di Pethuk. Jurnal Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Universitas Pelita Harapan. 2020.
- [7]Ertina, E. et. Al. “Penulisan Skenario Fiksi Tole: Escaping Child Adaptasi Film Dokumenter Tole: Children On The Street dengan Plot Linear” Artikel Jurnal. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2020.
- [8]Ezriani. Et al. “Analisis Intercut Scene 1, 2, dan 11 Pada Story Board Film Patekong”. Jurnal Pendidikan dan Konseling. Volume 4. No.6. 2022.
- [9]Friedel, F, J. “The formal Object Of The Social Sciences” The American Catholic Sociological Review: Oxford University Press, Vol 4 N0. 1. University Of Oxford. 1943.
- [10]Indy, T. “Pembuatan Film Fiksi Denman *Plot Twist Unreliable Narrator* Berjudul Methik”: Jurnal Tugas Akhir. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Fakultas Teknologi dan Informatika. 2019.
- [11]Putra, A. et al. “Membangun Plot Twist Reverse Chronology dengan Menggunakan Teori Inner Conflict dalam Skenario Film Fiksi “Pulang” . Jurnal Filosofi : Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya Vol. 1. No. 1 (Hlm. 01-12). 2024.
- [12]T, Rosmawati. et al. “Membangun Nilai Kepercayaan Terhadap Teman Sebaya Di Lingkungan Pendidikan (Studi Kasus Siswa SMP Negeri 7 Baubau): Jurnal Edukasi Cendekia. Volume 6 Issu 1. 2022.

Buku

- [1]Biran, Misbach Yusa. (2006). Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Jakarta: Pustaka Jawa.
- [2]Lutters, Elizabeth. (2004). Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: PT. Grasindo.
- [3]Pratista, Himawan. (2008: 169). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- _____. (2017). Memahami Film Edisi 2. Yogyakarta: Montase Press.

Skripsi, Thesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

- [4]Ramadhan, Z. “Penceritaan Terbatas Untuk Membangun Curiosity Penonton Pada Penyutradaraan Film Fiksi Pembawa Pesan”: Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta: Fakultas Media Rekam, 2019
- [5]Forooghy, M., Mottahedian Tabrizi, E., Hajizadeh. E., Pishgoo, B. (2015). Effect Of Music Therapy On Patients Anxiety And Hemodynamic Parameters During Coronary Angioplasty: A Randomized Controlled Trial, Nursing And Midwifery Studies, 4 e25800.