

TIME LOOP PLOT STRUCTURE PATTERN IN THE FILMS EDGE OF TOMORROW (2014), HAPPY DEATH DAY (2017) AND PALM SPRINGS (2020)

Agustinus Dwi Nugroho¹, M. Alif Wijaya Ridwan²

^{1,2} Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta

E-mail correspondence: dwinugr1990@gmail.com

ABSTRACT

Exploration of plot development patterns in narrative structure can be seen from the Time Loop Plot which is used in several films in a very unique way. This plot pattern emphasizes a character trapped in space and time that repeats itself continuously. This qualitative research uses an observational approach that focuses on observing Time Loop Plot patterns and connecting them with three different genre variants, namely Edge of Tomorrow (action-science fiction), Happy Death Day (thriller-horror), and Palm Spring (roman-comedy). This research aims to obtain an overview of the narrative structure pattern "Time Loop Plot" which can be applied in various genres through a visual element approach, as well as looking for a storytelling motif in the application of this plot development pattern in each different genre, using the approach of narrative theory and aesthetics. The results of this research reveal a pattern which shows that the time loop plot pattern is character-driven by the main character. The relationship with genre shows a pattern that differences in genre in the application of time loop plots will result in differences in the development of tone and mood in the film.

Keywords: *narrative, plot, time loop, genre*

ABSTRAK

Eksplorasi terhadap pola pengembangan plot dalam struktur naratif terlihat dari alur *time loop plot* yang digunakan di beberapa film dengan sangat unik. Pola plot ini menekankan pada seorang karakter yang terjebak dalam ruang dan waktu yang berulang secara menerus. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan observasional yang terfokus pada pengamatan pola *time loop plot* serta menghubungkannya dengan tiga varian *genre* yang berbeda, yakni *Edge of Tomorrow* (aksi- fiksi ilmiah), *Happy Death Day* (thriller-horror), dan *Palm Spring* (roman-komedi). Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan sebuah gambaran pola struktur naratif "*Time loop plot*" yang dapat diterapkan dalam beragam *genre* melalui pendekatan elemen visualnya, serta mencari sebuah motif penceritaan dalam penerapan pola pengembangan plot tersebut dalam tiap *genre* yang berbeda, dengan menggunakan pendekatan teori naratif serta estetika. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah pola yang menunjukkan bahwa pola *time loop plot* berdasarkan *character driven* dari karakter utamanya. Relasinya dengan *genre* menunjukkan sebuah pola bahwa perbedaan *genre* dalam penerapan *time loop plot* akan menghasilkan perbedaan pembangunan *tone* serta *mood* di filmnya.

Kata kunci: naratif, plot, *time loop*, genre

1. PENDAHULUAN

Eksplorasi tentang estetika di bidang film terus dikembangkan seiring dengan perkembangan film itu sendiri. Salah satu pengembangan estetika di bidang film terlihat dari elemen naratif sebuah film. Naratif merupakan "rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang

dan waktu” (Pratista, 2017). Dalam naratif kita mempelajari tentang struktur naratif, susunan cerita atau alur cerita yang memiliki pembabakan. Struktur dalam film yang paling umum digunakan adalah struktur tiga babak. Struktur ini membagi sebuah alur cerita (plot) menjadi tiga bagian yakni permulaan, pertengahan, dan penutupan. Dalam perkembangannya, eksplorasi plot yang unik dilakukan oleh para pembuat film dengan penggunaan alur yang dinamakan *time loop plot* atau sering pula disebut dengan *loop plot*. Pola plot ini memainkan aspek ruang dan waktu di dalam cerita yang berulang-ulang. Karakter atau tokoh di dalam cerita tersebut terjebak dalam ruang dan waktu yang sama secara menerus. Plot semacam ini ditandai dengan munculnya film berjudul *Groundhog Day* (1993). Beberapa film masa kini mencoba menggunakan teknik plot tersebut ke dalam cara bertutur filmnya.

Eksplorasi estetika film tersebut tak berhenti pada pola pengembangan plotnya saja, namun pola *time loop plot* yang dikembangkan, akhirnya tidak berhenti pada satu *genre* saja, yakni drama, namun merujuk pada eksplorasi beragam varian *genre* lainnya. *Genre* film merupakan jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas), seperti *setting*, isi dan subjek cerita, tema, struktur cerita aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta tokoh (Pratista, 2017).

Relasi antar variabel penelitian plot dan *genre* menjadi fokus penelitian ini. *Genre* film yang memiliki karakteristik pola plotnya sendiri, dikombinasikan dengan struktur naratif dengan *time loop plot* merupakan bentuk eksplorasi bahasa visual. Penelitian ini memilih tiga film dengan tiga varian *genre* berbeda, film *Edge of Tomorrow* (aksi-fiksi ilmiah), *Happy Death Day* (horor-thriller), dan *Palm Spring* (roman-komedi). Ketiga film ini menggunakan *time loop plot* dalam cara bertuturnya. *Edge of Tomorrow* bercerita tentang seorang pejuang yang harus terus mengulang aksinya untuk mampu mengalahkan musuhnya. *Happy Death Day* berkisah tentang seorang perempuan, selalu terbangun di jam dan hari yang secara berulang, ia selalu diteror oleh sosok misterius yang mengancam nyawanya. *Palm Spring* berkisah tentang dua orang yang saling terjebak dalam waktu berulang, yang akhirnya menjalin sebuah *chemistry*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *time loop plot* dibangun dalam genre aksi-fiksi ilmiah, horor-thriller, dan roman-komedi dalam film *Edge of Tomorrow*, *Happy Death Day*, dan *Palm Spring*. Tujuan dari penelitian ini yakni mendapatkan sebuah gambaran pola struktur naratif “*time loop plot*” ini dapat diterapkan dalam beragam *genre*. Selain itu, mencari sebuah motif penceritaan dalam penerapan pola pengembangan plot tersebut dalam tiap *genre* yang berbeda, dengan menggunakan pendekatan teori naratif, *genre*, sinematik, serta estetika. Signifikansi penelitian ini menghasilkan sebuah kajian tekstual dan estetika, guna memperkaya pengetahuan di bidang estetika film. Penelitian ini

berguna secara praktis bagi para pembuat film yang akan menerapkan pola *time loop plot* dalam pengembangan genre lainnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan keilmuan seni film yang esensial dikembangkan oleh teori-teori formalis. Salah satu pengembangan keilmuan formalis tersebut mengembangkan kajian-kajian seni film di ranah studi estetika film, sejarah film, serta perkembangan naratologi. Seperti yang dikatakan dalam sebuah artikel jurnal berjudul *Crossing Borders in Film Theory and Adaptation Studies* yang ditulis oleh Cezar Gheorghe bahwa *the influence of formalist theory can be traced in three fields of interest: stylistic analysis and stylistic history of cinema, the poetics of cinema and the narratology of film. We will only focus on his work in narratology for now* (Gheorghe, 2021). Kajian-kajian seperti inilah yang akan mengembangkan keilmuan film itu sendiri, karena berasal dari kajian tekstual yang bisa diamati secara mendalam. Artikel yang ditulis oleh John A Bateman berjudul *Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film* juga membahas tentang bagaimana relasi tekstual dengan sebuah estetika film, serta bagaimana sebuah teks filmis mampu membangun sebuah efek emosional terhadap penontonnya (Bateman, 2019).

Dalam naratologi, sebuah teks cerita mampu membangun sebuah alur cerita atau plot yang berkesinambungan. Seperti halnya dalam ilmu sastra, sebuah plot dibangun untuk membangun sebuah susunan cerita untuk memudahkan pembaca memahami cerita serta menarik perhatian pembaca. Sebuah plot akan membangun sebuah informasi dalam struktur bangunan cerita tersebut guna bisa menyampaikan pesan tertentu. Artikel yang ditulis oleh Manuel Mühlbacher berjudul *Plotting Memory What Are We Made to Remember When We Read Narrative Texts?* menjelaskan tentang sebuah penelitian terkait dengan sebuah plot yang mampu membangun ingatan kepada pembaca sehingga cerita yang dibangun terlihat memiliki kausalitas cerita (Mühlbacher, 2022).

Teks dalam film terdiri dari dua unsur, yakni elemen naratif dan elemen sinematik. Elemen naratif berhubungan dengan penceritaan serta alur cerita dalam film tersebut, sedangkan elemen sinematik berhubungan dengan cara bertutur kemasannya visualnya. Dalam naratif terdapat sebuah struktur cerita yang dibangun. Struktur yang dibangun paling sering menggunakan struktur tiga babak, namun dalam perkembangannya sebuah struktur cerita berkembang, seperti penggunaan struktur non linier dan multiplot. Struktur cerita ini berkaitan erat dengan bagaimana plot disusun. Kajian-kajian yang dilakukan oleh Bordwell, Thompson, dan Edward Branigan fokus pada studi tekstual naratif serta motivasinya. Dalam perkembangannya, kajian struktur naratif ini dikembangkan dalam

multidisiplin dengan keilmuan psikologi yang mencoba mengamati relasi struktur naratif dengan respon emosional seseorang dalam menonton film (Bordwell, 2017). Artikel ilmiah yang berjudul *Causal Understanding in Film Viewing: The Effects of Narrative Structure and Personality Traits* yang ditulis oleh András B Kovács dan Orsolya Papp-Zipernovszky, membahas tentang bagaimana sebuah efek struktur naratif mampu mempengaruhi dalam proses menonton (Kovács, 2019). Seperti halnya artikel yang berjudul *Imagining Cinema: 'Cinempathy' and the Embodied Imagination* yang ditulis oleh Robert Sinnerbrink mengkaji tentang relasi sinema dengan empati seseorang dalam menonton film (Sinnerbrink, 2020).

Adapun, penelitian ini fokus pada pengembangan sebuah struktur bercerita atau sebuah plot dalam sebuah film. Konsep *time loop plot* ini tergolong unik dan *fresh* dalam perkembangan kajian struktur naratologi, yang belum banyak dibahas di kajian-kajian. *Time loop plot* menampilkan sebuah plot berulang dalam ruang dan waktu yang sama, yang memainkan unsur lingkaran waktu cerita dalam ruang yang sama. Karakter di dalam plot tersebut seolah terjebak dalam ruang dan waktu yang sama dan terjadi secara terus-menerus. Aksi tokoh dalam *setting* yang sama ditampilkan di dalam pengadegan yang hampir sama. Biasanya sang karakter akan mencari cara untuk bisa keluar dari lingkaran peristiwa/ lingkaran waktu yang berulang tersebut. Seseorang pada awalnya akan merasakan seperti *De Javu*, karena seolah-olah mengulang kejadian-kejadian yang sama, namun pada akhirnya karakter di dalamnya akan menyadari bahwa peristiwa tersebut berulang, karena ada satu sebab atau motif tertentu sehingga mereka harus memecahkan misteri tersebut. Hal itu seperti artikel ilmiah berjudul *Déjà Vu, Film and the Uncanny* yang ditulis oleh Barbara Creed, membahas tentang konsep *de javu* melalui sebuah studi film berjudul *Groundhog Day* (Creed, 2007).

Sebuah penelitian film telah dilakukan dengan cara bertutur pola *time loop plot* atau *time loop* dihubungkan dengan aspek realitas kehidupan, psikologis, bahkan spiritual. Dalam artikel jurnal yang ditulis oleh Steven Wandler berjudul *Groundhog Day and the Fiction of Perfection* membahas tentang bagaimana penceritaan fiksi yang dikemas seperti fantasi, merujuk pada realitas kebenaran tentang kehidupan. Film tersebut mampu membangun representasi kehidupan melalui sebuah cara bertutur *time loop plot* (Wandler, 2019). Seperti juga dalam artikel yang ditulis oleh Suzanne M Daughton yang berjudul *The spiritual power of repetitive form: Steps toward transcendence in Groundhog Day*. Artikel ini juga membahas tentang bagaimana bentuk plot yang repetitif mengungkapkan sebuah konsep spiritual dalam kehidupan (Daughton, 1996).

Posisi dari penelitian yang dilakukan lebih mengarah pada perkembangan bentuk *time loop plot* dalam *genre* yang berbeda, serta pengembangan estetika

sinematiknya. Variabel penelitian berupa *time loop plot* dan *genre* menjadi fokus penelitiannya. *Genre* film memiliki karakteristik pola plotnya masing-masing, akan terlihat semakin menarik jika digabungkan dengan pola *time loop plot* ini. Artikel ilmiah yang ditulis oleh James Conant berjudul *Cinematic Genre and Viewer Engagement in Hitchcock's Psycho*, ia mengatakan *genre films are able to achieve forms of aesthetic complexity unachievable outside of participation in a genre...* (Conant, 2018). Pola plot dari sebuah *genre* menjadi sebuah wujud dari estetika filmi, terlebih digabungkan dengan pola plot yang unik seperti *time loop plot*.

Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut, maka penelitian ini memiliki perbedaan dari penelitian yang sudah ada, sehingga patut dilakukan. Dari penelitian-penelitian yang fokus pada *time loop plot* ada berada di ranah yang berbeda-beda, yakni terkait dengan bidang spiritual, realitas sosial, psikologi, serta estetika film. Perbedaan penelitian ini adalah fokus pada estetika film khususnya pola plot dan relasinya dengan *genre*. Penelitian ini memilih tiga film dari tiga *genre* berbeda, yakni film *Edge of Tomorrow* (aksi-fiksi ilmiah), *Happy Death Day* (*thriller-horror*), dan *Palm Spring* (roman-komedi). Ketiga film ini menggunakan cara bertutur *time loop plot*. Selain itu, fokus dari penelitian ini menggali motif penceritaan serta efek yang ditimbulkan dari plot semacam itu dilihat dari sisi tekstualnya. Selain itu, akan dibahas pula tentang bagaimana elemen visual mampu membangun informasi penceritaan dalam filmnya. Maka, dapat dikemukakan bahwa pengembangan keilmuan seni film akan terlihat dari estetika bentuk naratif yang berfokus ada plot film, yakni *time loop plot*.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Objek kajian adalah film yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menunjukkan perbedaan variasi pola masing-masing film. Sampel penelitian adalah *Edge of Tomorrow* (aksi-fiksi ilmiah), *Happy Death Day* (*horor-thriller*), dan *Palm Spring* (roman-komedi).

Ketiga film tersebut termasuk karya seni atau artefak, maka pengumpulan data menggunakan metode dokumen. Pola plot yang telah dipilih dari tiga *genre* film tersebut dikumpulkan. Selain itu, lebih fokus pada struktur naratif ketika film tersebut. Selanjutnya, menganalisis data dengan melakukan pengkodean seperti yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman (1994). Pengkodean dilakukan tiga tahapan, yaitu pengkodean deskriptif, interpretif, dan pengkodean pola. Pengkodean pola bertujuan untuk mencari pola tertentu dari hasil analisis kode interpretif. Pola tersebut mencari tentang bagaimanakah pola *time loop plot* dalam tiga *genre* berbeda tersebut.

Dari hasil segmentasi plot yang ada dilihat hubungan relasi adegan satu dengan

adegan yang lain, sehingga mampu menghasilkan gambaran mengenai pola plot seperti apa yang dikembangkan dalam masing-masing *genre*. Jika telah ditemukan segmentasi plot, pengkodean tahap kedua dilakukan dengan mencari pola dari temuan-temuan tersebut. Dari pengkodean pola ini ditemukan pola-pola tertentu dalam plot *Edge of Tomorrow*, *Happy Death Day*, dan *Palm Spring*.

4. PEMBAHASAN

4.1 Pola *Time Loop Plot* Film *Edge of Tomorrow* (2014)

4.1.1 Elemen Naratif

Film *Edge of Tomorrow* bercerita tentang bumi yang sedang diinvasi oleh spesies alien jahat bernama *mimic*. Cage, seorang pegawai militer yang tugasnya mempromosikan teknologi *exosuit* pun dipaksa oleh Jenderal di United Defence Force (UDF) untuk berperang ke garis depan. Cage menolak dan dibawa ke markas militer dengan paksa. Ketika dia tiba di lapangan, dia mati bersama seekor *mimic alpha* dan terpapar darah makhluk itu. Dia pun mendapat kemampuan untuk selalu bangun di hari yang sama setiap kali dia mati, sehingga dia harus berlatih terus-menerus untuk memenangkan peperangan.

Film *Edge of Tomorrow* ini ruangnya berada dalam medan peperangan yang terinvasi oleh alien. Perpindahan waktu dalam film *Edge of Tomorrow* juga memiliki durasi sekuen yang lebih panjang. Hampir setiap sekuen terjadi dalam rentang dua hari, yakni hari persiapan dan hari peperangan. Awal sekuen (*loop*) terjadi ketika Cage terbangun di markas militer (yang dulunya Bandara Heathrow) dan bertemu Sersan Farrell, sedangkan akhir sekuen (*loop*) terjadi ketika Cage terbunuh oleh cara apapun.

Protagonis dalam film ini mengalami perubahan, mulai dari perkembangan konflik internal atau moral tokoh, perkembangan kesadaran tokoh terhadap *time loop*, dan perkembangan tokoh dalam mencari solusi serta resolusi yang diambilnya. Ketika Cage terbunuh untuk pertama kali dan terbangun di hari sebelumnya, Cage langsung menyadari bahwa dia sudah mengalami hari yang sama, lalu ia berusaha untuk meyakinkan semua orang bahwa mereka akan kalah. Ketika Cage terbunuh untuk kedua kali dan terbangun lagi di hari sebelumnya, Cage mulai berusaha untuk menghafal pola kejadian agar bisa memenangkan peperangan. Konflik cerita dan perkembangan cerita, berkaitan dengan bagaimana tokoh utama mencapai tujuannya yakni mengalahkan sang alien. Kemampuannya mengulang hari memungkinkan tokoh utama mengalami pengalaman serta kesempatan yang banyak untuk menemukan titik lemah dari lawannya.

4.1.1 Elemen Sinematik

Tanda-tanda visual di film *Edge of Tomorrow* terlihat dari pengadeganan. Setiap kali Cage terbangun, dia melihat sebuah bus dengan gambar Rita Vrataski dan bertuliskan 'Full Metal Bitch' dan mendapati tangannya diborgol. Setiap kali Cage dibawa ke dalam tenda pasukan, Pasukan J selalu bermain judi dan menyembunyikan kartu mereka. Setiap kali Cage berangkat ke pantai naik kapal udara, Pasukan J menertawainya. Setiap kali Cage mendarat di pantai, Kimmel mati dijatuhkan pesawat dan Pasukan J diserbu dalam parit. Salah satu yang menarik adalah teknik *editing* montase sekuen yang menunjukkan proses *time loop plot* yang berkali-kali dan menunjukkan intensitas pengalaman sang tokoh dalam mengalami kejadian berulang tersebut dalam rangka untuk mengalahkan alien tersebut. Selain tanda-tanda visual yang membangun *loop plot* tersebut, elemen-elemen visual yang membangun *genre* film fiksi ilmiah tergambar dari *setting*, properti, tata rias dan kostumnya.

4.2 Pola *Time Loop Plot* Film *Happy Death Day* (2017)

4.2.1 Elemen Naratif

Plot dalam film ini berkisah tentang seorang mahasiswi bernama Tree. Di hari ulang tahunnya Tree terbangun di kamar asrama seorang mahasiswa bernama Carter. Seseorang bertopeng badut mengejar dan membunuhnya, namun ia tak benar-benar terbunuh, tetapi Tree terbangun lagi di kamar Carter dan harus menjalani hari yang sama berulang-ulang kali sampai dia berhasil menghentikan pembunuhnya. Film *Happy Death Day* ini ruangnya didominasi oleh tempat-tempat di daerah kampus serta sekitarnya, antara lain asrama kampus (asrama Carter, asrama Kappa, asrama Sigma), ruang kelas, ruang santai mahasiswa, serta rumah sakit kampus. Selain latar tempat yang terbatas dan repetitif, *Happy Death Day* juga menetapkan batasan perpindahan waktu dengan sederhana sehingga penonton dapat memahami konsep *time time loop plot* dalam film ini.

Awal sekuen (*loop*) selalu dimulai di pagi hari ketika Tree terbangun dari tidurnya (atau kematiannya) di kamar asrama Carter, sedangkan akhir sekuen (*loop*) selalu terjadi ketika Tree terbunuh, baik oleh seseorang bertopeng bayi, oleh Tombs, sebuah kecelakaan, maupun ketika dia bunuh diri. Setiap sekuen hanya terjadi dalam rentang satu hari (di hari ulang tahun Tree) atau kurang dari 24 jam. Konsep *time loop plot* ini membangun pola temporal cerita secara berulang-ulang. Tree sebagai karakter utama mengalami perubahan di setiap sekuen atau *loop* yang dilaluinya. Perubahan itu meliputi perkembangan konflik internal tokoh, perkembangan kesadaran tokoh terhadap *time loop*, dan perkembangan tokoh dalam mencari solusi serta resolusi yang diambil oleh karakter utama. Konflik internal yang dialami Tree berkembang setiap kali dia dibunuh. Konflik terus berkembang sejalan

dengan sang tokoh yang berusaha untuk menginvestigasi siapa pembunuhnya. Hal ini membangun efek misteri dalam penceritaannya. Unsur dan nuansa horrornya pun juga sangat terbangun dalam penceritaannya.

4.2.2 Elemen Sinematik

Dalam film *time loop*, tanda-tanda visual dan auditif yang selalu muncul di setiap sekuen atau *loop* menjadi begitu penting untuk meyakinkan protagonis serta audiens bahwa sedang terjadi lingkaran waktu yang tidak berujung. Film *Happy Death Day* tidak terkecuali. Setiap kali Tree terbangun di kamar Carter, terdengar nada dering alarm yang menandakan hari ulang tahunnya dan Carter selalu menyapa Tree seolah-olah belum pernah berkenalan. Setiap kali Tree meninggalkan asrama Carter melewati halaman kampus, Tree disapa oleh gadis aktivis lingkungan, dilirik oleh pria berpakaian *emo*, melihat sepasang kekasih yang tersiram oleh penyiram tanaman, mendengar klakson mobil, melihat seorang mahasiswa yang jatuh pingsan, dan dihadang oleh Tim. Setiap kali Tree kembali ke asramanya, dia menerima kue dari Lori, disapa oleh Danielle, dan listrik selalu padam selama beberapa detik pada malam hari. Terakhir, setiap kali Tree makan siang dengan teman asramanya, Carter datang dan tak sengaja menabrak teman Tree sehingga susu coklat tumpah ke bajunya. Salah satu elemen sinematik yang khas adalah teknik *editing* montase sekuen yang mampu memvisualkan *time loop plot* dengan efektif, yang menggambarkan visualisasi mengulang hari secara berulang dengan berbagai versi adegan. Dalam konteks film ini, bagaimana tokoh utama berusaha mencari cara untuk keluar dari lingkaran waktu dengan mencari siapa pembunuhnya. Selain tanda-tanda visual yang membangun *loop plot*, salah satu elemen visual yang dominan dalam film ini memvisualisasikan nuansa horor, dengan *setting*, pencahayaan, tata rias dan kostumnya yang membangun karakteristik *genre*-nya.

4.3 Pola *Time Loop Plot* dalam Film *Palm Springs* (2017)

4.3.1 Elemen Naratif

Menjelang pernikahan saudari pacarnya, Nyles bertemu dengan Sarah. Keduanya pergi ke sebuah padang luas, kabur dari acara. Tak disangka Nyles dikejar-kejar oleh Roy hingga masuk ke sebuah gua yang menyala. Sarah pun juga ikut mengikutinya sehingga dia terjebak dalam *time loop* bersama Nyles. Keduanya berjuang untuk menikmati hari yang sama secara berulang, serta memahami persoalan yang mereka hadapi masing-masing.

Dalam film *Palm Springs*, pembangunan latar tempat dan batasannya, berpusat di sebuah *resort* di California dan kedua protagonisnya adalah kerabat dari salah satu karakter lain yang menikah di *Palm Springs*. Kolam renang, kamar hotel, pelataran, taman, gurun pasir, gua, dan tempat lainnya di *Palm Springs* secara tidak langsung menjadi batasan bagi

para protagonis yang terjebak dalam *time loop plot*. Perpindahan waktu di setiap sekuen di film *Palm Springs* juga mirip dengan *Happy Death Day*. Hampir setiap sekuen hanya terjadi selama satu hari, kecuali ketika Sarah memutuskan untuk tidak tidur selama sehari-hari. Namun, secara umum, awal sekuen (*loop*) terjadi ketika Nyles terbangun di kamarnya, dan Sarah terbangun di kamar Abe. Akhir sekuen (*loop*) terjadi setiap kali Nyles dan/atau Sarah tertidur atau mati.

Dengan dua protagonis yang terjebak bersama dalam *time loop*, perkembangan karakternya menjadi lebih menarik dibandingkan dengan Tree di *Happy Death Day* dan Cage di *Edge of Tomorrow*. Kesadaran Sarah terhadap *time loop* terjadi dalam satu sekuen saja, sama seperti Cage di film *Edge of Tomorrow*. Setelah memasuki gua lalu terbangun di hari yang sama, Sarah menjadi begitu marah hingga ketika dia menenangkan diri, Nyles pun menjelaskan bahwa dia sendiri sudah terlalu lama terjebak dalam *time loop*. Konflik ceritanya terbangun melalui proses sang tokoh mencari cara untuk keluar dari lingkaran waktu. Sejak saat itulah Sarah berusaha keras untuk keluar. Terlepas dari itu, proses untuk mencapai tujuan tersebut, juga terbangun relasi antarkarakternya. *Chemistry* antara Nyles dan Sarah pun terbangun.

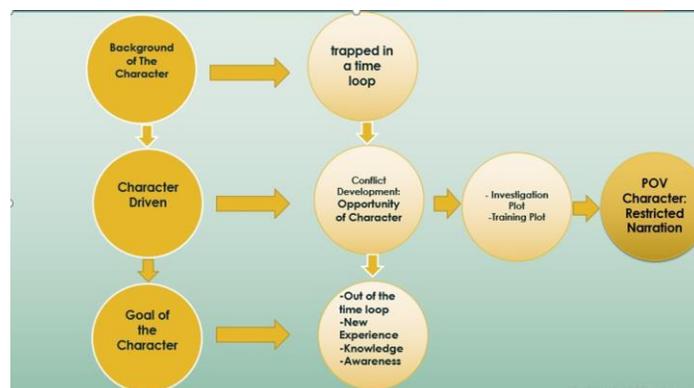
4.3.2 Elemen Sinematik

Tanda-tanda visual di film *Palm Springs*, sama seperti *Edge of Tomorrow* karena kedua protagonis yang mengalami *time loop* cepat menyadari keadaan mereka. Setiap kali Nyles terbangun, Misty ada di kamar memberi pelembab di kakinya. Setiap kali Sarah bangun, Abe ada di kamar mandi. Di malam acara pernikahan, Misty selalu memberikan pidato sebelum Sarah dan selalu ada pesta dansa. Salah satu yang juga khas seperti tipikal film *time loop plot* lainnya, adalah teknik *editing* montase sekuen yang menunjukkan proses *time loop plot* yang berulang untuk keluar dari lingkaran waktu tersebut, sekaligus memiliki motif untuk membangun *chemistry* antara kedua tokoh tersebut. Elemen-elemen visual selain pembangun *loop plot*, elemen visual seperti *setting*, *property*, pencahayaan, tata rias dan kostum membangun karakteristik *genre* roman dengan *tone* warna yang cerah dan berwarna, membangun *mood* romantik.

4.4 Pola *Time Loop Plot* Berdasarkan *Character Driven*

4.4.1 *Background of the Character*

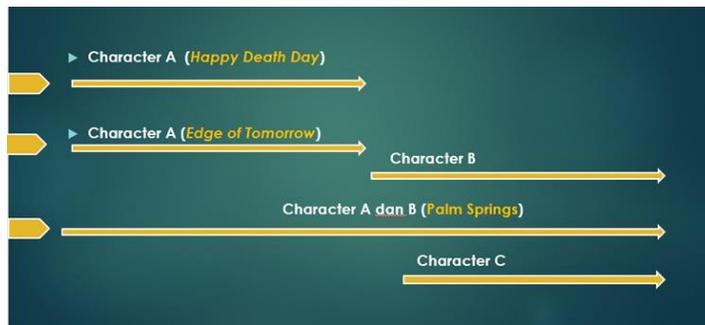
Karakterisasi dan latar belakang karakter biasanya disampaikan melalui adegan-adegan yang efektif di awal cerita. Karakter utamanya dikisahkan memiliki masalah secara personal, yang mengakibatkan ia terjebak dalam lingkaran waktu dan harus mengulang hari. Kausalitas cerita terkait dengan penyebab karakter bisa masuk ke lingkaran waktu dalam visualisasi adegan, terkadang juga ditampilkan secara eksplisit. Dalam film *Edge of Tomorrow*, karakter utamanya terkena sebuah cairan dari alien ketika berperang di medan laga. Cairan tersebut membuat ia mengulang hari. Dalam film *Palm Spring*, karakternya tak sengaja masuk ke dalam sebuah gua misterius yang mengakibatkan sang tokoh bisa mengulang hari. Di dalam film *Happy Death Day* tidak ada penjelasan adegan secara gamblang mengapa karakter tersebut bisa mengulang hari. Selain kausalitas cerita yang disampaikan secara eksplisit, terjebaknya karakter-karakter tersebut didasari oleh motif cerita yang dihubungkan dengan *background* karakter masing-masing, yakni persoalan kepribadian dan masalah personal yang mereka hadapi. Dari tiga film yang dikaji, tampak bahwa karakternya memiliki sifat yang egois, acuh tak acuh, tidak peduli terhadap orang di sekitarnya serta mementingkan dirinya sendiri. Sang tokoh film *Happy Death Day* mengacuhkan keluarganya di hari ulang tahunnya. Karakter dalam film *Palm Spring* memiliki hubungan gelap dengan kekasih saudarinya yang akan menikah. Karakter dalam film *Edge of Tomorrow* adalah seorang perwira yang ingin mencari jalan pintas untuk kepentingannya sendiri dalam situasi global yang sedang kacau. Motif ceritanya lebih menggerakkan pada bagaimana lingkaran waktu tersebut memberikan pelajaran hidup dan kesempatan bagi karakter utama untuk memperbaiki diri atas kesalahan serta ketidakdewasaannya.



Gambar 1. Relasi *character driven* dan perkembangan konflik cerita

4.4.2 Character Driven

Konflik merupakan permasalahan yang dihadapi oleh setiap karakter dalam sebuah perkembangan cerita. Pola *plot time loop* ini memiliki karakteristik yakni perkembangan plot yang unik. Dalam perkembangan konfliknya, pola plot berulang ini digerakkan oleh aksi dari karakternya. Pola yang terbentuk di awal cerita biasanya terlihat sang karakter sadar akan situasi yang dialaminya, lantas mencari strategi untuk keluar dari lingkaran waktu. Pola plotnya adalah usaha dari karakter untuk memecahkan misteri mengapa mereka bisa terjebak. Aksi tokoh inilah yang menjadi perkembangan konflik ceritanya. Karena bisa mengulang hari dan waktu, ia memanfaatkannya untuk mencapai tujuannya. Tokoh memiliki kesempatan untuk merancang strategi, berlatih, melakukan investigasi serta menemukan kemungkinan keberhasilan dari aksinya. Lingkaran waktu yang dilalui oleh tokoh membentuk *opportunity plot* dari *character driven* yang memvisualisasikan varian-varian adegan dalam ruang dan waktu yang sama. Tangga dramatik atau intensitas dramatik sangatlah ditentukan pergerakan karakternya.



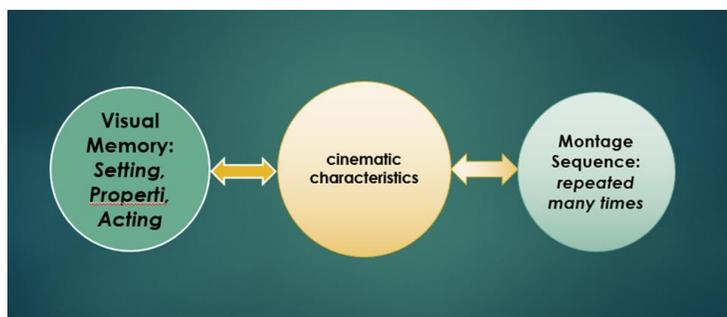
Gambar 2. Identifikasi karakter terjebak dalam lingkaran waktu

Gambar 2 tampak sebaran lingkaran waktu berdasar karakter yang ada di setiap film antara lain, dalam film *Happy Death Day* terdapat satu karakter yang mengalami kesadaran bahwa dirinya berada dalam lingkaran waktu. Film *Edge of Tomorrow* terdapat satu karakter dengan kesadaran bahwa dirinya dalam lingkaran waktu, namun salah satu lawan main tokohnya pernah mengalami kasus yang sama. Satu hal menarik dalam film *Palm Springs* terdapat tiga karakter yang secara sadar bahwa mereka memiliki kesadaran bahwa dirinya berada dalam lingkaran waktu. Narasi yang dibangun dalam film ini menekankan pada sudut pandang karakter. Hampir sepanjang film penonton mengikuti aksi dari karakter utama. Informasi yang diterima oleh penonton melalui POV karakter utamanya.

4.4.3 Goal of the Character

Tujuan dari karakter utama adalah keluar dari lingkaran waktu dan kembali ke aliran waktu yang menerus. Dengan berbagai macam cara sang karakter mencoba untuk keluar dari lingkaran waktu tersebut. Investigasi plot menjadi sebuah cara untuk mencapai tujuan dari karakter. Dalam prosesnya, satu poin penting ketika masing-masing karakter ini menjalankan aksinya, yakni mereka memiliki pengetahuan serta kesadaran (*awareness*) terhadap situasi yang mereka hadapi. Kesadaran-kesadaran yang sifatnya personal ini membuat perubahan karakter. Karakter yang biasanya bersifat egois terhadap dirinya, mulai sadar untuk peduli terhadap orang-orang di sekitarnya maupun orang yang secara personal dekat dengannya. Ia mulai sadar akan kesalahan-kesalahan yang dilakukan dan mencoba memperbaikinya. Kesempatan mengulang hari digunakan untuk memperbaiki hubungan dengan orang-orang yang bermasalah dengan sang karakter. *Goal of the character* secara cerita memberikan sebuah pesan (*message*) yang kuat serta memiliki sebuah nilai. “Karakter efektif memperlihatkan suatu kesan bahwa mereka adalah manusia yang sebenarnya. Perilaku manusia, meskipun kelihatannya tak terduga, tak pernah terjadi secara kebetulan. Karakterisasi mencakup semua fakta-fakta tentang kemanusiaan, yang membentuk karakter sehingga menjadi unik dan individual” (RB Armantono dan Suryana Paramita, 2017).

4.5 Karakteristik Visual



Gambar 3. Identifikasi karakteristik sinematik

Salah satu hal yang menjadi poin penting dalam *time loop plot* adalah bagaimana tanda-tanda visual membantu penonton untuk membangun plot dan memori visual (*visual memory*) dalam ruang dan waktu yang sama. Film *Happy Death Day* secara dominan tampak berada di asrama kampus, dalam film *Edge of Tomorrow* tampak berada di medan perang, dan *Palm Spring* di sebuah *resort*. Hal yang paling kentara dalam pembangunan tanda-tanda visual yakni melalui *mise-en-scene*, terutama aspek *setting* dan properti. Selain

itu, teknik *editing* sekuen montase menjadi salah satu teknik khas digunakan untuk menunjukkan pola berulang-ulang yang menggunakan teknik *time loop plot*. Perbedaan *genre* juga menunjukkan perbedaan *mood* serta *tone* filmnya. Teknik *time loop plot* yang digunakan memiliki motif cerita yang beragam dalam masing-masing *genre* yang diterapkan. Penerapan *time loop plot* ini akhirnya memiliki varian plot yang berbeda-beda dalam aksi cerita filmnya.

4.6 Relasi *Time Loop Plot* dengan Varian *Genre*

Perkembangan pola *time loop plot* ini semakin menarik karena diterapkan dalam beragam *genre* film. *Genre* film memiliki karakteristiknya masing-masing, sehingga memungkinkan pola plotnya berbeda dari satu *genre* ke *genre* lainnya. Tiga film tersebut yang memiliki *genre* berbeda tersebut, mampu mengkombinasikan sebuah pola plot dengan *mood* dan *tone* yang berbeda dalam penyajian ceritanya, walaupun menggunakan konsep yang sama, yakni *time loop plot*.

Film *Edge of Tomorrow* yang ber-*genre* aksi *sci-fi* ini memiliki karakteristik yang menekankan pada adegan aksi dalam pengadeganannya. Film-film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, *non-stop* dengan tempo cerita yang cepat (Pratista, 2008). Selain aksi, film ini juga memiliki unsur *genre* fiksi ilmiah. *Genre* fiksi ilmiah seringkali berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini (Pratista, 2008). Cerita filmnya menunjukkan tentang bagaimana teknologi masa depan terlihat dalam visualisasinya, serta sang karakter utama harus berhadapan dengan karakter non-manusia yakni alien.

Perkembangan aksi ceritanya tampak semakin memiliki varian yang beragam dan meningkat intensitasnya walaupun memiliki ruang dan waktu yang sama. Motif penggunaan *time loop plot* terlihat dari perkembangan kemungkinan-kemungkinan aksi yang memiliki intensitas dramatik untuk mencapai tujuan tokohnya.

Film *Happy Death Day* yang ber-*genre* *thriller* horor memiliki karakteristik cerita membangun sebuah ketegangan, karakter tokoh utamanya diintai dan terancam oleh sesosok misterius yang kapan saja bisa meneror dan membunuhnya. "Film horor memiliki tujuan utama untuk memberikan rasa takut. Kejutan serta teror yang mendalam bagi penontonnya" (Pratista, 2008). Sedangkan, dalam film *thriller* memiliki tujuan utama untuk memberikan rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya (Pratista, 2008).

Penerapan *time loop plot* ini menjadikan ketegangan tetap terbangun walaupun dengan ruang dan waktu yang sama. Perkembangan karakternya mampu berpindah lokasi

serta memiliki varian perkembangan konfliknya. Penggunaan *time loop plot* ini menjadi jalan bagi karakter untuk melakukan “uji coba” dalam penyelesaian masalahnya dengan melakukan aksi-aksi ekstrim.

Film *Palm Springs* yang ber-*genre* roman komedi memiliki karakteristik yang menekankan relasi personal antarkarakter, kedekatan atau *chemistry* dalam menjalin asmara. Menurut teorinya, film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cerita, baik kisah percintaannya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya (Pratista, 2008).

Perkembangan konflik cerita dengan latar waktu yang sama tersebut menjadi aksi petualangan antara dua orang tersebut. Film ini menjadi menarik karena terdapat tiga karakter yang secara bersamaan memiliki kesadaran. Dua diantaranya memiliki kesadaran yang sama dan akhirnya jatuh cinta. Perkembangan motif dari *time loop plot*, sebenarnya membangun *chemistry* dalam ruang dan waktu yang sama.

Tabel 1. Relasi *genre* dan pembangunan *tone* film

Film	Genre Film	Mood/Effect/Tone
<i>Happy Death Day</i>	Thriller-Horor	Suspense, Mistery, Surprise
<i>Edge of Tomorrow</i>	Aksi- Fiksi Ilmiah	Physical attractions, adrenaline, Imagination
<i>Palm Springs</i>	Roman - Komedi	Character Chemistry

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep *time loop plot* yang diterapkan dalam *genre* yang berbeda ini memiliki perbedaan motif penceritaan dalam pola plotnya. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik masing-masing *genre* yang disajikan. Hal ini juga merupakan bentuk dari perkembangan *genre* itu sendiri yang memiliki ragam pola pengembangan plot yang beragam.

Motif penggunaan *time loop plot* dalam *genre* berbeda ini, menjadi bentuk eksplorasi varian plot dalam masing-masing *genre* yang telah memiliki karakteristik plotnya. Varian plot ini terlihat dari perbedaan aksi tokoh di masing-masing *genre*-nya. *Genre thriller-horor* lebih menekankan pada *tone* membangun ketegangan, misteri maupun kejutan. Intensitas ketegangan cerita dalam mencapai klimaks sesuai dengan *genre* yang diangkat (Angelina dkk, 2018). *Genre aksi-fiksi ilmiah* lebih menekankan pada atraksi fisik yang menimbulkan peningkatan adrenalin, serta sebuah cerita yang dibungkus dalam *genre* fiksi ilmiah, akan menimbulkan imajinasi bagi penontonnya.

5. SIMPULAN

Tiga film yang telah dikaji menunjukkan pola struktur berulang dalam alur ceritanya. Terdapat karakteristik yang sama yakni tokoh atau karakternya terjebak dalam ruang dan waktu yang sama. Tokohnya harus mencari jalan keluar untuk bisa keluar dari lingkaran atau *loop* yang menjebaknya. Sebagai pendukung latar belakang masalah dalam tiga film yang diamati memiliki pola yang hampir mirip. Karakter utamanya biasanya memiliki masalah secara personal, yang mengakibatkan ia harus terjebak dalam situasi *loop*-nya. Seolah-olah karakter sedang diberi pelajaran untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik dan bijaksana.

Pola plot berulang ini digerakkan oleh perkembangan konflik yang dihadapi karakter. *Character driven* atau pergerakan karakter menjadi kunci berubahnya cerita. Setiap kali karakter mengambil keputusan untuk keluar dari lingkaran waktu tersebut, maka berubahlah alur plot ceritanya. Perkembangan konflik cerita mengikuti *character driven* dikarenakan karakter memiliki kesadaran bahwa dirinya mengalami *time loop*. Perkembangan konflik didasari dari aksi sang tokoh untuk mencari jalan keluar untuk keluar dari *time loop plot*. Pola plotnya adalah usaha dari karakter untuk memecahkan misteri, mengapa mereka bisa terjebak dalam lingkaran tersebut. Berbagai cara dan usaha mereka lakukan. Adegan-adegan yang muncul dalam *time loop plot* filmnya memberikan kesempatan bagi tokohnya untuk merancang dan melatih strategi yang akan dilakukan untuk mencapai tujuannya. Perbedaan *genre* pada masing-masing film yang menggunakan *time loop plot* juga berpengaruh pada pembangunan *tone* serta *mood* di filmnya.

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

6. DAFTAR ACUAN

- Angelina, Ayu Mella, Zainal Abidin, dan FX. Yatno Karyadi. 2018. Film Fiction Tuan X: Gestur Approach as a Psychology Mark of a Main Figure. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, Vol. 10 No.1 Desember 2018, 14-26, DOI: 10.33153/capture.v10i1.2186.
- Bateman, J. A. (2019). Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film. *Poetics Today*, Vol. 40 Issue 2, p235-268. 34p.
- Bordwell, D. K. (2017). *Film Art: An Introduction*. Eleventh E, McGraw-Hill Companies.

- Conant, J. (2018). Cinematic Genre and Viewer Engagement in Hitchcock's Psycho. *Yearbook of Comparative Literature*, Vol. 64 Issue 1, p228-322. 95p.
- Creed, B. (2007). Déjà Vu, Film and the Uncanny. *AntiTHESIS*, Vol. 17, p7-22. 16p.
- Daughton, S. M. (1996). The Spiritual Power of Repetitive Form: Steps Toward Transcendence in Groundhog Day. *Critical Studies in Mass Communication.*, Vol. 13 Issue 2, p138. 17p.
- Gheorghe, C. (Dec2021, Vol. 7 Issue 2,). Crossing Borders in Film Theory and Adaptation Studies. *Metacritic Journal For Comparative Studies & Theory*, P142-150. 9p.
- Kovács, A. B.-Z. (2019). Causal Understanding in Film Viewing: The Effects of Narrative Structure and Personality Traits. *Empirical Studies of the Arts*, Vol. 37 Issue 1, p3-31. 29p.
- Mühlbacher, M. (2022). Plotting Memory. What Are We Made to Remember When We Read Narrative Texts? *Journal of Literary Theory*, Vol. 16 Issue 2, p239-263. 25p.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- RB Armantono dan Suryana Paramita. (2017). *Penulisan Skenario Film Panjang*. Jakarta: FFTV IKJ.
- Sinnerbrink, R. (2020). Imagining Cinema: 'Cinempathy' and the Embodied Imagination. *Paragraph*, Vol. 43 Issue 3, p281-297. 17p.
- Wandler, S. (2019). Groundhog Day and the Fiction of Perfection. *Studies in Popular Culture*. Spring, Vol. 41 Issue 2, p25-44. 20p.

Publisher:
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:
Nugroho, A.D. & M. Alif Wijaya Ridwan. (2024). Time Loop Plot Structure Pattern in The Films Edge of Tomorrow (2014), Happy Death Day (2017) and Palm Springs (2020). *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 15(1), 16-31, DOI: 10.33153/capture.v15i1.5645