

TIME LOOP NARRATIVE UNTUK MEMPERKUAT CURIOSITY PADA FILM KEMBANG API KARYA HERWIN NOVIANTO

Volume 7 | Nomor 1
April 2024

Ayu Kartika Sari¹, Abdul Rahman², Wahyu Nova Riski³
Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Padanpanjang
Jl. Bahder Johan, Padanpanjang 27118
email: ayukartikasari0501@gmail.com

Abstract

*Time loop is one of the alternatives to support curiosity. Time loops in movies can often increase curiosity because they open up interesting questions and bring up elements of mystery or puzzles. This study investigates how time loops in Herwin Novianto's *Kembang Api* (2023) can increase curiosity. Using the descriptive qualitative method and Tzvetan Todorov's (1971) narrative theory modified by Lacey and Gillespie (Eriyanto, 2013), this study has the result that the narrative form in the movie is by Todorov's narrative theory and there are 6 time loops. Through time loops, curiosity can increase as an element that creates dramatic elements in the story. This research contributes to the further understanding of how time loops can be integrated into the narrative and visual aspects of the movie to increase the appeal of the movie.*

Keywords

Film, narrative, time loop, curiosity

Pendahuluan

Dalam industri perfilman, film bertema *time loop* ditandai dengan kejadian berulang yang dialami oleh karakter utama. Secara terus menerus, karakter itu akan mengalami serangkaian peristiwa yang sama berulang kali. Tujuan akhir dari film *time loop* biasanya adalah memutus siklus kejadian

berulang tersebut. Konsep *time loop* telah banyak digunakan di berbagai film *Hollywood*. Beberapa film *Hollywood* yang terkenal dengan konsep *time loop* diantaranya *Groundhog Day* (1993), *Edge of Tomorrow / Live Die Repeat* (2014), *Happy Death Day* (2017), *Before I Fall* (2017), dan lainnya. Indonesia sendiri memiliki film berkonsep *time loop* yang terbilang masih sedikit. Salah satu film Indonesia yang mencoba membuat film dengan konsep *time loop* berjudul *Kembang Api* produksi *Falcon Pictures* yang disutradarai Herwin Novianto. Film *Kembang Api* memiliki empat karakter utama yang berkumpul dalam satu ruangan dan berkeinginan untuk bunuh diri dengan cara meledakkan bola besar yang berisi ratusan kembang api. Namun tiap kali bola kembang api diledakkan mereka selalu kembali ke masa awal sebelum terjadi ledakan. Begitu kejadiannya terus menerus berulang dan mereka harus mencari cara untuk memutus siklus kejadian berulang tersebut.

Cerita yang menarik biasanya mampu mengikat penonton untuk selalu ingin mengetahui kelanjutan ceritanya. Mampu membangkitkan rasa ingin tahu (*curiosity*), membangkitkan ketegangan suatu hal yang amat penting dalam sebuah cerita fiksi. Kadar ketegangan dan rasa ingin tahu untuk setiap cerita tentu saja tidak sama. Namun, sebuah cerita yang tak bisa memberikan rasa ingin tahu (*curiosity*), boleh dikatakan gagal dengan misinya. Dalam film *Kembang Api* sengaja dibuat misteri dan penonton sengaja diajak untuk berfikir saat menontonnya. Pola *time loop* yang terdapat pada film *Kembang Api* menyebabkan informasi cerita terbatas kepada penonton sehingga menggugah rasa penasaran untuk melanjutkan ceritanya. Rasa ingin tahu (*curiosity*) berperan penting untuk membuat penonton tetap mengikuti kelanjutan dari film serta menjadi salah satu pembangkit dramatik sebuah film.

Film *Kembang Api* dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki plot yang kompleks dan banyak unsur seperti konflik, karakter, dan tema yang saling terkait dan berdampak pada pengembangan cerita. Melalui pola *time loop*, penulis dapat menelusuri bagaimana setiap *loop* terjadi saling terkait dan sebagai penguatan unsur dramatik dari film *Kembang Api* bahwa *loop* dapat meningkatkan rasa penasaran (*curiosity*) karena terjadi penundaan informasi yang ingin disampaikan sehingga ingin terus mengetahui kelanjutan cerita filmnya. Penulis melakukan identifikasi *time loop* yang terdapat pada film *Kembang Api* serta

mengkaji salah satu unsur dramatik, dimana pada film ini dari empat unsur dramatik menurut Lutters yang paling menonjol adalah *curiosity* (rasa ingin tahu).

Cerita dengan putaran waktu biasanya berpusat pada pembelajaran karakter dari setiap putaran waktu yang berurutan (Langford, 2017). Jeremy Douglass, Janet Murray dan lainnya membandingkan putaran waktu *video game* dan media interaktif lainnya, dimana karakter dalam suatu putaran berakhir dengan penguasaan penuh atas lingkungan karakter tersebut (Douglass, dkk. 2007). Sejalan dengan Douglass, Lahdenpera mengatakan karakter dalam narasi *time loop* seperti pemain *video game*, mengulangi rangkaian peristiwa tertentu dengan hasil yang bervariasi untuk mencapai tujuan. Dalam putaran waktu peristiwa-peristiwa dipusatkan melalui satu karakter yang sama. Artinya, setidaknya satu karakter menyadari adanya pengulangan. Seorang karakter akan hidup melalui jangka waktu tertentu, dan setelah jangka waktu tersebut berakhir (atau karakter tersebut mati), dia akan kembali dan mengulangi jangka waktu yang sama dan menggunakan apa yang dia pelajari dari babak sebelumnya untuk mengubah hasilnya (Lahdenpera, 2018: 143-146). Garcia-Catalán, Shaila: dkk. (2015) memberikan analisis serupa, dengan mengatakan bahwa cara yang biasa dilakukan protagonis untuk keluar dari putaran waktu adalah dengan memperoleh pengetahuan, menggunakan ingatan yang disimpan untuk maju dan akhirnya keluar dari putaran waktu. Perputaran waktu kemudian menjadi proses pemecahan masalah, dan narasinya menjadi mirip dengan teka-teki interaktif. Di kasus lain dalam film pendek *Two Distant Strangers* (2020), putaran waktu dapat dilihat sebagai strategi sinematik yang digunakan untuk menyoroti efek kenangan traumatis dan memungkinkan film mengulangi dan memerankan kembali peristiwa yang dialami, merupakan teknik yang biasa digunakan dalam representasi sinematik trauma. Oleh karena itu, putaran waktu dapat dilihat sebagai referensi untuk merepresentasikan peristiwa traumatis (Rosebrock, J. 2020: 82).

Penelitian ini memberikan kontribusi analisis yang berbeda dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mendalami bagaimana *time loop* dapat menjadi kekuatan pendorong yang efektif dalam memperkuat rasa penasaran, menjadikannya sebagai elemen kunci yang memperkuat unsur dramatik dalam pengalaman menonton. Melalui

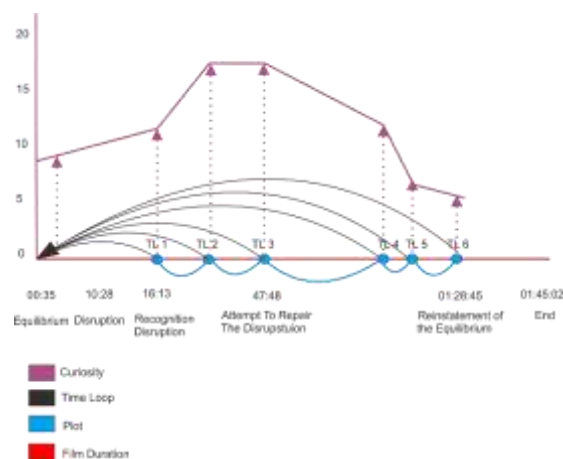
pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang cara penggunaan *time loop* dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan ketegangan dan ketertarikan yang berkesinambungan, sehingga menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam dan berkesan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif sebagai upaya mendeskripsikan data yang diperoleh berupa grafik, tabel dan kata-kata yang deskriptif. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi peran *time loop* dapat membangkitkan *curiosity* pada film *Kembang Api* karya Herwin Novianto yang berdurasi 105 menit. Data dikumpulkan dengan cara analisis langsung terhadap film dengan menonton dan mencatat hal yang berkaitan dengan *time loop* mampu meningkatkan *curiosity* dan menguraikan hasil pengamatan dengan rinci.

Pembahasan

Berdasarkan analisis mendalam terhadap film *Kembang Api*, menunjukkan bahwa *time loop* terdapat sebanyak enam kali. Setiap putaran waktu menampilkan sebuah titik akhir yang unik, menciptakan keragaman dalam perkembangan cerita. Menariknya, tingkat rasa ingin tahu (*curiosity*) juga bervariasi di setiap *loop*, menggambarkan kompleksitas karakter naratif. Keberadaan nilai *curiosity* ini dapat diukur dari banyaknya pertanyaan yang muncul seiring dengan perkembangan naratif dalam setiap putaran waktu. Dengan demikian, *Kembang Api* tidak hanya menghadirkan elemen *time loop* yang menggugah pemikiran, tetapi juga membangun ketegangan melalui tingkat *curiosity* yang dinamis pada setiap fase cerita.



Gambar 1
Grafik *Time Loop Narrative* Film *Kembang Api*

1. Struktur naratif film *Kembang Api*

Peneliti menggunakan analisis naratif yang berfungsi untuk memahami dan mengetahui struktur pada suatu cerita. Teori dasar yang digunakan peneliti adalah teori struktur naratif Tzvetan Todorov. Suatu narasi mempunyai struktur dari awal hingga akhir, dan mempunyai urutan kronologis, motif dan plot, dan hubungan sebab akibat suatu peristiwa (Todorov dalam Eriyanto, 2013:46). Struktur narasi Todorov terdapat 3 bagian yaitu awal (*equilibrium*), tengah (*disruption*), dan akhir (*equilibrium*). Namun, sejumlah ahli seperti Nick Lacey dan Gillespie memodifikasi struktur tersebut menjadi lima bagian, yaitu *equilibrium*, *disruption*, *recognition disruption*, *attempt to repair the disruption* dan *reinstatement of the equilibrium* (Eriyanto, 2013:47). Peneliti akan menggunakan struktur narasi Tzvetan Todorov yang di modifikasi oleh Nick Lacey dan Gillespie untuk menganalisis struktur naratif pada film *Kembang Api* (2023) karya Herwin Novianto.

a. *Equilibrium* (Kondisi awal)

Narasi umumnya diawali dari situasi normal, ketertiban dan keseimbangan. Suatu perbuatan atau tindakan tidak akan muncul begitu saja dari kehampaan. Perbuatan itu lahir dari situasi. Situasi itu harus mengandung sistem-sistem yang mudah meledak atau mampu meledakkan. Bagian ini merupakan bagian yang menyajikan situasi dasar atau langkah awal yang kemungkinan penonton memahami adegan-adegan selanjutnya (Eriyanto, 2013:47). Pada film *Kembang Api* menampilkan situasi awal yang tenang. Situasi normal pada adegan ini ditandai dengan pengenalan karakter, diantaranya Langit Mendung, Anggrek Hitam, Tengkorak Putih, dan Anggun. Mereka tidak saling mengenal dan belum pernah bertemu sebelumnya hanya tahu lewat *group chat*, dan tidak ada yang tahu tentang latar belakang masing-masing.

b. *Disruption* (Gangguan)

Munculnya suatu gangguan terhadap keseimbangan bisa berupa tindakan atau adanya tokoh yang merusak keharmonisan, keseimbangan, atau keteraturan. Kehidupan yang normal dan tertib, setelah adanya tokoh atau tindakan tertentu berubah menjadi tidak teratur. Gangguan ini juga bisa berupa tindakan tertentu tokoh yang dengan sengaja mengubah ketertiban (Eriyanto, 2013:47). Pada film

Kembang Api, tahap ini ditandai dengan kemunculan Anggun. anggota dari kelompok bunuh diri. Anggun menjadi penyebab ketidakteraturan dalam hubungannya dengan karakter lainnya, terutama karena Anggun masih berstatus sebagai pelajar SMA dan berusia di bawah umur. Hal ini menimbulkan penolakan dari pihak dewasa seperti Langit Mendung, Anggrek Hitam, dan Tengkorak Putih, yang tidak ingin melibatkan Anggun dalam aksi bunuh diri mereka.

c. *Recognition of the disruption* (Kesadaran terjadi gangguan)

Gangguan semakin besar, dan dampaknya semakin dirasakan, gangguan mencapai titik puncak (klimaks). Pada film *Kembang Api* gangguan semakin besar disebabkan sebuah peristiwa putaran waktu (*time loop*). Ketika Fahmi menekan tombol peledak dan menghasilkan sebuah ledakan yang besar, ternyata keanehan muncul, mereka semua kembali ke masa awal. Tahap ini tokoh pertama yang menyadari terjadinya pengulangan waktu ini adalah Langit Mendung. Kesadaran Langit Mendung lah yang menandai terjadinya tahap *recognition of the disruption* ini. Langit Mendung heran dan bingung, dia seperti merasa *déjà vu*. Fahmi mencoba berusaha meyakinkan anggota yang lain bahwa peristiwa tersebut pernah dialami sebelumnya, namun tidak ada yang mempercayai dengan perkataannya dan mereka menyebutnya itu hanya perasaannya saja.

Kemudian kesadaran juga bergilir kepada Anggrek Hitam. Hal ini disebabkan ketika terjadi ledakan/*time loop* yang kedua. Dalam film *Kembang Api* putaran waktu terjadi ditandai setiap bola kembang api meledak. Sejalan dengan Shaila Garcia-Catalán (2015) ketika kondisi tertentu terpenuhi, seperti kematian karakter atau jam mencapai waktu tertentu, *loop* dimulai lagi, mungkin dengan satu atau lebih karakter yang mempertahankan kenangan dari putaran sebelumnya (*García-Catalán, Shaila; Navarro-Remesal, Victor: 2015*). Selanjutnya kesadaran juga terjadi kepada Tengkorak Putih tepatnya ketika terjadi ledakan/*time loop* yang ketiga. Pada tahap ini klimaksnya adalah mereka tidak berhasil bunuh diri dan setiap kali bola kembang api diledakkan mereka pasti akan balik lagi ke masa awal. Mereka menduga bahwa hal ini terjadi karena adanya kehadiran Anggun yang ikut bersama mereka. Membiarkan Anggun tetap ikut bunuh diri adalah sebuah kutukan. Mereka harus mencari cara agar bisa terlepas dari lingkaran waktu tersebut.

d. *Attempt to repair the disruption* (Upaya untuk memperbaiki gangguan)

Di tahap ini, sudah ada upaya untuk menciptakan keteraturan kembali, meskipun upaya itu digambarkan mengalami kegagalan. Upaya mereka dalam mencegah Anggun adalah mencari informasi tentang latar belakang masalah Anggun. Mereka pun membuat aturan baru yaitu masing-masing dari mereka harus menceritakan masalah terlebih dahulu sebelum bunuh diri. Dengan begini Anggun akan terpancing untuk menceritakan masalahnya.

Namun perkiraan mereka salah, ketika mereka semua sudah menceritakan masalah masing-masing Anggun tidak terpancing sama sekali untuk memberitahu siapa dirinya. Tetapi sebuah keadaan yang memaksa Anggun untuk memberitahu siapa dirinya dan masalahnya, tanpa sengaja tas nya terjatuh dan mengeluarkan poster yang berisikan *bully-an* dirinya. Dari sini mereka tahu bahwa dia adalah korban perundungan teman-temannya. Upaya mereka selanjutnya adalah mereka harus membuat harga diri Anggun lebih berharga dengan cara memberi kalimat pujian atas dirinya agar dia mau dinasehati untuk mengurungkan niatnya buat bunuh diri, Namun tetap saja Anggun tidak merubah niatnya untuk mundur. Upaya lainnya adalah mereka menelepon orang tua Anggun yang mereka dapatkan nomor tersebut ketika ada panggilan tak terjawab dari *handphone* Anggun saat tas nya terjatuh. Dari berbagai upaya yang telah mereka lakukan tidak merubah niat Anggun untuk mundur dan tetap ingin bunuh diri.

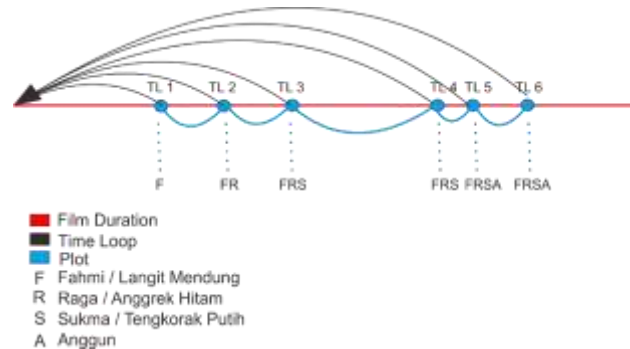
e. Reinstatement of the equilibrium (Pemulihan menuju keseimbangan)

Pemulihan menuju keseimbangan, menciptakan keteraturan kembali. Tahap ini adalah babak terakhir suatu narasi. Tahap pemulihan dalam film ini adalah saat Langit Mendung, Anggrek Hitam dan Tengkorak Putih memutuskan untuk membatalkan niat mengakhiri hidup mereka dan memilih untuk mencoba kehidupan yang baru. Mereka tidak ingin merasakan lagi kejadian yang terus berulang-ulang tersebut. Dan juga sudah tidak tahu bagaimana cara mencegah Anggun agar tidak bunuh diri. Mereka tidak akan lagi menghalangi Anggun dan memberi kebebasan bagi Anggun untuk tetap bunuh diri atau mencoba melanjutkan hidup. Pada akhirnya Anggun juga memilih untuk memulai hidupnya yang baru walau tidak mudah.

2. Time loop

Pada film *Kembang Api* terdapat sebanyak 6 kali putaran waktu yang dimana setiap putarannya memiliki naratifnya masing-masing dan memiliki titik akhir

yang berbeda-beda. *Time loop* terjadi setiap kali bola kembang api meledak. Dari setiap *loop* nya semua karakter akan menyadari tentang pengulangan waktu yang diberikan secara bergiliran. Penjelasan dari setiap *loop* pada film *Kembang Api* akan dijabarkan dibawah ini.



Gambar 2

Grafik *Time Loop* Pada Film *Kembang Api*

a. *First loop*

Terjadi pada *scene* 3 (16'13''- 29'12''), pada *loop* pertama diawali Langit Mendung yang memutar bola lampu. Langit Mendung kebingungan melihat kondisi gudang yang masih tersusun rapih seperti sebelum terjadi ledakan. Langit Mendung heran, ia mengecek seluruh isi gudang dan tidak ada perubahan, semua sesuai dengan tempatnya seperti semula. Kemudian Anggrek Hitam datang, tetapi ia tidak merasa kebingungan seperti Langit Mendung. Langit Mendung langsung menebak bahwa nama lelaki yang datang itu adalah Anggrek Hitam, dan Langit Mendung menjelaskan bahwa mereka pernah bertemu sebelumnya namun Anggrek Hitam tidak merasa demikian. Langit Mendung berpikiran bahwa ia sedang mengalami *dejavu* bahwa dia pernah merasakan kejadian ini sebelumnya.

Tidak berselang lama Tengkorak Putih datang, seperti yang Langit Mendung lakukan kepada Anggrek Hitam, bahwa ia juga mengetahui nama wanita tersebut. Langit Mendung juga mengetahui semua tindakan yang akan dilakukan tokoh lainnya. Hal ini membuat kecurigaan diantara mereka bahwa Langit mendung menyelidiki mereka semua. Begitupun ketika Anggun yang datang tepat 15 menit sesuai prediksinya bahkan ia juga tahu bahwa Anggun merupakan seorang anak SMA sebelum Anggun masuk.

Semua tokoh kecuali Langit Mendung tidak merasa ada hal yang aneh dan layaknya baru pertama kali mereka berada di ruang tersebut ingin mencapai tujuan untuk bunuh diri, mereka ingin rencana mereka berjalan.. Namun Langit

Mendung sedikit ada keraguan dalam dirinya, ia ragu kalau yang dia alami bukan *dejavu*. Tak ingin berlama-lama, Anggrek Hitam pun merebut alat peledak dari tangan Langit Mendung dan menekan tombol tersebut sehingga menimbulkan sebuah ledakan dari bola tersebut.

b. *Second loop*

Terjadi pada *scene* 5 (29'15"- 42'45"), putaran kedua ini diawali dengan kembalinya Langit Mendung yang memutar bohlam seperti di *loop* pertama. Langit Mendung kembali bingung mengapa bisa balik lagi ke gudang itu. Seketika Anggrek Hitam datang dan juga merasakan hal yang aneh. Langit Mendung kali ini tidak sendirian yang merasakannya. Anggrek Hitam mengingat kalau ia pernah datang ketempat itu, bolanya meledak dan mereka semua terlempar. Tidak ada yang tahu apa penyebabnya sehingga mereka bisa balik lagi ketempat itu. Dugaan Langit Mendung kalau kejadian ini disebabkan oleh Anggun. Membiarkan Anggun ikut bunuh diri bersama mereka adalah sebuah kesalahan, selama Anggun masih ada, mereka akan kembali ketempat itu dan cara untuk keluar dari lingkaran waktu ini adalah mencegah Anggun untuk tidak ikutan bersama mereka. Anggrek Hitam tidak sepenuhnya yakin kalau kejadian ini disebabkan oleh Anggun. Kemudian Tengkorak Putih datang dan tidak merasakan hal yang aneh seperti mereka. Anggrek Hitam memberikan keterangan kepada Tengkorak Putih bahwa mereka pernah bertemu sebelumnya, ia menceritakan kalau mereka sudah pernah melakukan bunuh diri dengan bola kembang api tersebut, yang seharusnya mereka mati tetapi malah balik lagi ketempat itu.

Penjelasan dilanjutkan oleh Langit Mendung yang menyebutkan kejadian ini adalah sebuah kutukan karena mengajak anak kecil ikutan bunuh diri dengan mereka. Penjelasan mereka membuat Tengkorak Putih bingung, bagaimana mereka tahu bahwa ada anak kecil yang bakalan ikut bersama mereka sedangkan aturannya adalah tidak ada yang boleh menghubungi satu sama lain secara personal selain di *group chat*. Belum sempat untuk merencanakan bagaimana cara menghentikan Anggun, waktu telah habis mereka gunakan untuk berdebat sehingga Anggun keburu datang dan membuat ketidakteraturan diantara mereka. Anggrek Hitam pun langsung mengatakan kepada Anggun kalau ia tidak boleh bunuh diri. Anggun yang tidak tahu apa alasannya membuat dirinya bingung mengapa tidak membolehkannya untuk ikutan, sedangkan aturan dari *group*

mereka tidak ada batasan umur siapapun boleh ikutan. Mereka menyebut Anggun tidak punya alasan kuat untuk bunuh diri dan mereka juga memberikan alasan kalau ia tidak boleh ikut karena dianggap masalahnya tidak terlalu berat dibandingkan mereka bertiga. Mereka menebak-nebak masalah yang kemungkinan terjadi pada Anggun dilihat dari statusnya masih anak sekolah pasti tidak jauh-jauh dari pertengkaran dengan orang tuanya.

Keributan semakin besar, Anggun merasa diperlakukan tidak adil karena mereka sebenarnya tidak tahu masalah apa yang ia hadapi dan beban hidup yang harus ia tanggung. Pada titik akhir *loop* ini Langit Mendung menyuruh Anggun untuk keluar dari ruangan tersebut, jika tidak ia tidak akan menekan tombol peledaknya dan membatalkan niat mereka semua. Hal ini tentu tidak disetujui oleh tokoh lainnya termasuk Anggrek Hitam. Tengkorak Putih yang tidak mau menyia-nyiakan usahanya untuk datang ke tempat itu, ia langsung saja mengambil tombol peledaknya dari tangan Langit Mendung dan menekannya dengan tujuan bisa bebas dari rasa kesedihannya di hari itu.

c. *Third loop*

Terjadi pada *scene 7* (42'46"-1°11'01"), *loop* ketiga ini Langit Mendung tidak lagi memutar bohlam seperti *loop* sebelumnya, namun cerita dimulai dengan lampu yang sudah menyala dan Langit Mendung sudah terduduk sedang memegang foto istri dan anaknya. Kemudian Anggrek Hitam masuk, ia mulai terbiasa dengan peristiwa ini. Anggrek Hitam menjelaskan kepada Langit Mendung kalau peristiwa ini disebut *Time Loop* berdasarkan pengalaman menontonnya di film-film sains. Lantas Langit Mendung bertanya mengapa bisa terjadi *time loop* tersebut, dan Anggrek Hitam sendiri juga tidak bisa menjelaskan apa penyebabnya. Anggrek Hitam memberikan usulan kepada Langit Mendung untuk menjadwalkan ulang perencanaan bunuh diri di hari lain tanpa memberitahu Anggun. Tetapi Langit Mendung tidak setuju karena dia sudah meninggalkan surat bunuh diri untuk keluarganya.

Tak lama kemudian Tengkorak Putih datang, kali ini ia sudah menyadari bahwa ia pernah mengalami peristiwa seperti ini. Tengkorak Putih ingat kalau ia pernah datang ke tempat itu bertemu dengan mereka semua. Tengkorak Putih mengira itu hanya sebuah mimpi namun Anggrek Hitam membenarkan keadaan yang sebenarnya kalau itu bukan mimpi tapi kenyataan. Untuk dapat mencegah

Anggun, mereka harus mencari tahu apa sebenarnya masalah yang dialami Anggun. Salah satu cara untuk bisa mendapat informasi tentang Anggun adalah mereka membuat aturan baru yaitu mereka harus menceritakan masalah mereka masing-masing sebelum bunuh diri. Pada tahap ini pula diketahui bahwa mereka selama ini menggunakan samara, dan mereka mengungkap nama asli masing-masing. Langit Mendung memiliki nama asli Fahmi Iskandar, Anggrek Hitam memiliki nama asli Raga Kurniawan, dan Tengkorak Putih memiliki nama asli Sukma Priambodo.

Mereka menceritakan masalahnya masing-masing dimulai dari Langit Mendung yang terjatuh hutang milyaran rupiah dan tidak sanggup membayar. Motifnya adalah pihak asuransi akan mengusut kematian Langit Mendung sebagai kecelakaan kerja sedang merakit kembang api di gudang. Anggrek Hitam, Tengkorak Putih dan Anggun bisa dianggap sebagai rekan kerjanya agar tidak menimbulkan kecurigaan dari pihak asuransi. Kemudian cerita dilanjutkan oleh Anggrek Hitam yang depresi akibat ketidakterhasilannya dalam menyelamatkan pasiennya di meja operasi. Cerita berlanjut Tengkorak Putih yang juga mengalami depresi akibat kehilangan anaknya yang meninggal karena kecelakaan mobil yang dikendarainya. Harapannya dengan bunuh diri adalah bisa bertemu dengan anaknya di alam sana.

Setelah semuanya menceritakan alasan masing-masing, giliran Anggun untuk menceritakan alasannya buat bunuh diri. Tetapi Anggun bertele-tele, ia tidak mau menceritakan masalahnya, ia langsung mau meledakkan bolanya tanpa memberitahu alasannya. Sayangnya ketika ia ingin mengambil tombol peledaknya langsung dicegah oleh Langit Mendung dan terjadi saling mendorong yang mengakibatkan tas Anggun terjatuh, dari tas tersebut mengeluarkan poster yang berisi olokan tentang dirinya yang diketahui bahwa Anggun sebenarnya adalah korban *bully* dari temannya. Karena Anggun menganggap ketiga orang tersebut terlalu mencampuri urusannya, Anggun langsung menekan tombol peledak dari tangan Langit Mendung dengan harapan bisa mati.

d. Fourth loop

Terjadi pada *scene* 20 (1°11'02"-1°12'38") ditandai dengan Langit Mendung yang memutar bola lampu itu beberapa kali tetapi tidak terjadi apa-apa. Kemudian Anggrek Hitam kembali datang dan ingin menyampaikan idenya, namun Langit

Mendung menyuruh untuk menunggu Tengkorak Putih dulu. Saat Tengkorak Putih datang, Tengkorak Putih terlihat tergesa-gesa, dia ingin meledakkan bola itu sebelum Anggun datang. Harapannya ketika mereka meledakkan bola itu sebelum Anggun datang adalah mereka akan berhasil bunuh diri. Pada tahap ini mereka meledakkan kembali bola kembang api itu tanpa ada Anggun.

e. Fifth loop

Terjadi pada *scene* 21 (1°12'39"-1°28'44"), usaha mereka meledakkan bola sebelum Anggun datang tidak berhasil dan balik ketempat itu lagi. Pada *loop* kelima ini ditandai dengan Tengkorak Putih yang membuka pintu gudang dan terdapat sudah ada Langit Mendung dan Anggrek Hitam sedang duduk merenung di dalamnya. Tengkorak Putih bingung mengapa bisa balik lagi padahal tidak mengikutsertakan Anggun saat meledakkannya. Anggrek Hitam dan langit Mendung menjelaskan kepada Tengkorak Putih bahwa mereka tidak akan bisa terlepas dari kutukan tersebut karena Anggun sudah menjadi bagian dari mereka. Dan satu-satunya cara agar terlepas dari kutukan itu adalah dengan membatalkan niat Anggun buat bunuh diri.

Anggrek Hitam mengatur rencana untuk bicara ke Anggun. Karena mereka sudah tahu bahwa Anggun adalah korban pelecehan teman-temannya. Mereka harus bicara dari sudut pandang Anggun untuk mendapatkan hati Anggun. Mereka harus buat Anggun merasa berharga dengan menyebut dirinya cantik, pintar, dan berbakat karena sesuai yang ia pelajari sewaktu kuliah dulu adalah bahwa orang yang di-*bully* tingkat kepercayaannya rendah, dan yang paling penting mereka harus buat Anggun merasa bahwa mereka ada di sisinya. Kalau mereka sudah mendapatkan kepercayaan Anggun, maka mudah bagi mereka untuk menghentikan niat Anggun. Dan mereka juga akan menelepon orang yang berkali-kali telepon Anggun untuk bicara langsung ke Anggun.

Tak berselang lama, Anggun datang dan kali ini Anggun merasakan bahwa ia pernah mengalami peristiwa ini dan mengingat kejadian sebelumnya. Pada *loop* kelima ini kejadian sebenarnya yang terjadi pada Anggun terungkap disini. Anggun dilecehkan teman sekolahnya untuk bisa mendapatkan uang darinya. Tidak hanya secara verbal tetapi Anggun juga mendapat kekerasan fisik dari temannya sehingga membuat dirinya tertekan, frustrasi dan tidak sanggup menahan beban yang dia tanggung.

Harapannya dengan bunuh diri adalah agar teman-temannya jera tidak melakukan lagi ke orang lain. Ketiga orang dewasa tersebut masih mencoba untuk menasehati Anggun, tetapi Anggun tetap keras kepala dan tetap ingin mau bunuh diri. Tidak hanya itu saat ibu Anggun menelepon dan menyuruhkan untuk pulang tidak merubah Anggun untuk membatalkan niatnya, Anggun mengambil paksa kembali tombol peledaknya dan meledakkan bola itu lagi.

f. Sixth loop

Terjadi pada *scene* 28 (1°28'45"-1°45'02") *loop* keenam ini ditandai dengan berkumpulnya Langit Mendung, Tengkorak Putih dan Anggrek Hitam dengan keadaan pasrah dan sudah tidak bisa melakukan apapun untuk dapat mencegah Anggun. Mereka sudah kehabisan tenaga jika harus mengulangi lagi. Niat mati Anggun jauh lebih kuat daripada niat mereka bertiga sehingga sulit untuk menghentikannya. Suatu ketika mereka teringat dengan kata-kata Anggun bahwa mereka semua lemah dalam menghadapi masalah kehidupan mereka. Harusnya mereka bisa bangkit dari keterpurukan kehidupan mereka. Karena masih ada harapan untuk bisa bangkit dan memulai menjalani hidup yang baru. Dari sini mereka tidak akan menghalangi lagi keinginan Anggun dan menyerahkan keputusan Anggun untuk tetap bunuh diri atau mencoba melanjutkan hidup yang baru. Mereka yakin Anggun akan memilih keputusan yang tepat. Anggun merasa senang sekaligus sedih, disaat yang lainnya sudah tidak melarangnya lagi untuk bunuh diri dan disatu sisi lagi ia sedih kalau yang lain tidak lagi mau ikutan bunuh diri dan meninggalkannya sendiri.

Setelah memikirkan keputusan akhirnya Anggun memilih untuk terus hidup seperti mereka, ia takut ia kalau harus sendirian yang bunuh diri. Ketiga orang tersebut pun lega dan senang dengan keputusan Anggun. Dan mereka semua keluar dari ruangan tersebut untuk mencoba kehidupan mereka yang baru. Meskipun struktur perulangan dasarnya adalah pengulangan, karakter utama pasti berubah selama prosesnya. Perkembangannya biasanya berisi semua (atau beberapa) fase seperti kebingungan, ketidakpercayaan, pemahaman, mengambil keuntungan, mencari bantuan, kemarahan, kepasrahan, dan penerimaan. Penerimaan dan perubahan batin sering kali menjadi kunci untuk akhirnya mendapatkan jalan keluar dari lingkaran setan (Brutsch, 2021:91). Hasilnya setelah mereka memutuskan untuk mencoba memilih hidup kembali, hidup

mereka jauh lebih baik dan menemukan kebahagiaan.

3. *Curiosity* pada film *Kembang Api*

Curiosity menjadi bagian dari unsur-unsur dramatik sebagai cara mendramatisasi sebuah cerita. *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang diciptakan. Perasaan yang ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh atau berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah (Lutters, 2004: 102). Penguluran informasi ini akan memunculkan dugaan-dugaan. Sebagaimana penjelasan Biran (2006: 81), bahwa begitu penonton menyaksikan suatu adegan, momen, konflik, pertemuan, dialog, dan semacamnya, akan muncul dugaan-dugaan terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya. Rasa ingin tahu yang terjadi akibat kurangnya informasi akan menajakkan keterlibatan emosional penonton. Rasa ingin tahu akan meninggi terhadap sesuatu yang tidak lazim atau ada sebagian informasi yang tertutup (Biran, 2006: 83).

Dalam film *Kembang Api* *curiosity* ditampilkan secara bertahap pada setiap periodenya. *Curiosity* mengalami peningkatan yang berbeda disetiap *loop* di film ini. *Time loop* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam sebuah cerita. Peneliti dalam hal ini sebagai variabel utama untuk melihat dan menganalisis bagaimana *curiosity* pada film ini. Meskipun esensi ketika melihat atau menonton film ini berkurang dalam menilai *curiosity* nya karena sudah menonton secara berulang-ulang dan tidak sama dengan pengalaman menonton saat pertama kali. Namun setidaknya peneliti dapat menganalisis *curiosity* dengan cara membangun pertanyaan-pertanyaan dari setiap segmen-segmen berdasarkan naratif yang dibangun dari *looping* tersebut. Dari beberapa pertanyaan ada yang terjawab langsung dan beberapa lainnya terjawab pada *loop* selanjutnya.

Before loop

1. Bagaimana bisa terjadi *looping*?
2. Apa penyebabnya hingga mereka balik lagi ketempat itu?
Jawab : Bunuh diri dengan cara meledakkan bola kembang api
3. Apakah pertanyaan-pertanyaan sebelumnya akan terjawab semua atau tidak ditahap ini?
4. Apakah akan terungkap siapa mereka sebenarnya?

5. Apakah ditahap ini menjelaskan alasan mereka ingin bunuh diri?
6. Apakah ada kesalahan yang mereka lakukan sebelumnya sehingga kali ini mereka memiliki kesempatan untuk memperbaiki cara bunuh diri yang benar?
7. Lagi-lagi Tengkorak Putih menangis dengan kata Monas, ada apa dengan Monas?
8. Apa alasan Anggun sebenarnya untuk bunuh diri?
9. Mengapa hanya Langit Mendung yang menyadari peristiwa pengulangan waktu ini?
10. Jika mereka meledakkan bola nya lagi apa yang akan terjadi?
11. Apakah mereka akan mati atau terjadi pengulangan waktu lagi?

Loop 1

1. Bagaimana bisa terjadi *looping*?
2. Apa penyebabnya hingga mereka balik lagi ketempat itu?
3. Apakah pertanyaan-pertanyaan sebelumnya akan terjawab semua atau tidak ditahap ini?
4. Apakah akan terungkap siapa mereka sebenarnya?
5. Apakah ditahap ini menjelaskan alasan mereka ingin bunuh diri?
6. Apakah ada kesalahan yang mereka lakukan sebelumnya sehingga kali ini mereka memiliki kesempatan untuk memperbaiki cara bunuh diri yang benar?
7. Lagi-lagi Tengkorak Putih menangis dengan kata Monas, ada apa dengan Monas?
8. Apa alasan Anggun sebenarnya untuk bunuh diri?
9. Mengapa hanya Langit Mendung yang menyadari peristiwa pengulangan waktu ini?
10. Jika mereka meledakkan bola nya lagi apa yang akan terjadi?
11. Apakah mereka akan mati atau terjadi pengulangan waktu lagi?

Loop 2

1. Mengapa mereka bisa balik lagi?
2. Apa yang menyebabkan mereka kembali lagi?
3. Akan ada berapa banyak pengulangan waktu ini?
4. Apakah di *loop* ini menjawab pertanyaan dari kejadian sebelumnya?

5. Ditahap ini Anggrek Hitam mulai sadar tentang *time loop*, apakah akan Tengkorak Putih atau Anggun juga merasakan hal yang sama?
6. Apakah di tahap ini membuka kebenaran siapa diri mereka sebenarnya?
7. Apakah Tengkorak Putih akan menceritakan kisah dibalik Monas yang terjadi pada dirinya?
8. Apa yang akan mereka lakukan di tahap ini?

Jawab: Tetap pada rencana awal. Mereka akan bunuh diri dengan meledakkan bola tersebut

9. Bagaimana cara mereka memutus lingkaran waktu ini?

Jawab: Mencegah Anggun untuk tidak ikutan bunuh diri

10. Apakah kejadian ini benar-benar sebuah kutukan?
11. Atau ada salah satu dari mereka yang dengan sengaja menggagalkan rencana tersebut?
12. Apakah mereka akan berhasil menebak masalah Anggun?
13. Apakah benar Anggun adalah penyebab dari peristiwa ini?
Jawab: Dugaan sementara Langit Mendung dan Anggrek Hitam bahwa Anggun adalah penyebabnya
14. Apakah benar masalah Anggun adalah bertengkar dengan orangtuanya?
15. Kepada siapa Anggun membuat surat bunuh diri?
16. Bagaimana cara mereka menghentikan Anggun?
17. Apakah mereka akan berhasil mati ketika menekan tombol peledaknya lagi?

Loop 3

1. Bagaimana bisa terjadi *looping*?

Jawab: Setiap kali bola diledakkan maka mereka akan balik lagi

2. Mengapa bisa balik lagi?

Jawab: Selama Anggun masih ada bersama mereka maka mereka akan tetap berada di lingkaran waktu tersebut

3. Apakah di tahap ini Tengkorak Putih dan Anggun akan menyadari tentang pengulangan waktu seperti Langit Mendung dan Anggrek Hitam?

Jawab: Pada tahap ini Tengkorak Putih menyadari adanya pengulangan waktu namun belum dengan Anggun

4. Mengapa mereka menggunakan samaran?

Jawab: Untuk menutupi identitas diri mereka sebelum mengadakan pertemuan grup bunuh diri

5. Apakah ditahap ini akan terungkap siapa mereka?

Jawab: Mereka mulai menceritakan siapa diri mereka dan masalah mereka secara bergiliran

6. Apa motivasi mereka ingin bunuh diri?

Jawab: Untuk menghilangkan rasa bersalah dan ketidaknyamanan dengan perihnya derita hidup mereka

7. Apakah Tengkorak Putih akan memberitahu tentang dirinya dengan Monas?

Jawab: Tengkorak Putih mengalami kecelakaan yang menyebabkan anaknya meninggal. Pada saat kecelakaan tersebut anaknya ingin pergi ke Monas dan ingin menaiki puncak Monas dengan ayah dan ibunya

8. Apa masalah Anggun sebenarnya?

9. Apakah dengan menceritakan masalahnya akan berhasil bunuh diri?

10. Apakah dengan mengetahui masalah Anggun mereka akan berhasil membuat Anggun mundur bunuh diri?

11. Apakah mereka akan tetap ingin melanjutkan rencana mereka?

12. Bagaimana cara mereka memutus pengulangan waktu tersebut?

Jawab: Mencari cara untuk mencegah Anggun agar membatalkan niatnya

13. Bagaimana cara mereka menghentikan Anggun?

14. Akan ada berapa banyak pengulangan waktu lagi?

15. Kepada siapa Anggun berikan surat bunuh dirinya?

16. Ketika Anggun menekan tombol peledaknya apakah akan kembali lagi ketempat tersebut?

17. Atau mereka akan mati ditahap ini karena sudah memberi informasi tentang alasan mereka bunuh diri?

Loop 4

1. Mengapa mereka bisa balik lagi?

2. Apa penyebabnya sehingga mereka bisa mengulang peristiwa itu lagi ketika informasi alasan mereka ingin bunuh diri sudah diketahui?

3. Akankah mereka meledakkan bola tersebut tanpa mengikutsertakan Anggun akan berhasil mati?

4. Bisakah mereka terlepas dari lingkaran waktu ini?

5. Akan ada berapa sisa putaran lagi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab?

Loop 5

1. Mengapa mereka tidak bisa mati juga padahal Anggun tidak ada saat mereka meledakkan bolanya?

Jawab: Karena Anggun sudah menjadi bagian dari mereka jadi mereka tidak bisa mati walau Anggun tidak ikut bersama mereka

2. Rencana apa lagi yang mereka buat?

Jawab: Upaya mereka dalam mencegah Anggun adalah dengan membela Anggun sebagai korban *bully* dan membuat diri Anggun lebih berharga.

3. Akankah usaha atau upaya mereka dalam mencegah Anggun akan berhasil?

4. Siapa orang yang menelepon Anggun? Ada hubungan apa orang yang menelepon itu dengan Anggun? Apakah dia teman yang membully Anggun atau justru orang yang akan menyelamatkan Anggun?

Jawab: Orang yang menelepon Anggun adalah ibu Anggun dan membujuk Anggun untuk kembali ke rumah

5. Apakah Anggun akan membatalkan niatnya saat ibunya menyuruhnya untuk kembali?

Jawab: Anggun tidak mengurungkan niatnya meskipun ibunya melarang sekalipun. Niatnya matinya jauh lebih kuat

6. Apakah di putaran berikutnya mereka akan berhasil bunuh diri atau tidak?

Loop 6

1. Apa yang akan mereka lakukan ditahap ini? Apakah mereka merencanakan untuk menjadwal ulang kembali bunuh dirinya di hari lain?

Jawab: Langit Mendung, Anggrek Hitam, Tengkorak Putih tidak ingin lagi jika harus mengulangi lagi peristiwa tersebut. mereka ingin mengurungkan niat mereka untuk bunuh diri dan mencoba bangkit untuk menghadapi kehidupan yang baru

2. Bagaimana dengan Anggun? apakah Anggun akan tetap bunuh diri atau ikut bersama mereka?

Jawab: Anggun memilih ikut bersaam lainnya dan akhirnya membatalkan niat bunuh dirinya

3. Apakah dengan cara tersebut mereka berhasil memutuskan lingkaran tersebut atau akan balik lagi ke tempat itu?

Jawab: Setelah mereka memutuskan untuk membatalkan bunuh diri akhirnya mereka terbebas keluar dari lingkaran waktu tersebut

4. Apakah pilihan mereka untuk Kembali hidup benar-benar menemukan kebahagiaan atau ada scene tambahan yang membuat mereka bunuh diri secara individu dengan cara yang berbeda?

Jawab: pada film ini mereka berhasil keluar dari lingkaran tersebut dengan cara membatalkan niat mereka semua dan bukan hanya Anggun saja agar terlepas dari kutukan tersebut. pilihan mereka untuk memulai hidup kembali adalah keputusan yang tepat dan menghasilkan *happy ending* pada film nya.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *time loop* dalam film efektif meningkatkan *curiosity*. Elemen-elemen seperti repetisi adegan dan perubahan naratif memberikan ketegangan yang konstan. Penggunaan *time loop* dalam film *Kembang Api* dapat meningkatkan rasa ingin tahu (*curiosity*). Dalam *time loop* karakter atau cerita seringkali memiliki kesempatan untuk mengubah keputusan atau tindakan mereka dalam *loop* berikutnya. Hal ini memicu rasa ingin tahu bagaimana perubahan tersebut akan memengaruhi alur cerita secara keseluruhan. Temuan ini memiliki implikasi langsung terhadap industri hiburan, khususnya dalam pembuatan film. Pembuat film dapat memanfaatkan konsep *time loop* untuk menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara naratif tetapi juga memuaskan tingkat keingintahuan dalam menonton.

Daftar Pustaka

- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Eriyanto. 2013. "Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapan dalam Analisis Teks Berita Media". Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Douglass, J. 2007. "Command Lines: Aesthetics and Technique in Interactive Fiction and New Media". Santa Barbara, Cal.: University of California
- García, C.S, & Navarro. R.V. 2015. "Coba Lagi: Time Loop sebagai Proses PemecahanMasalah dalam Menyimpan Tanggal dan Kode, 2023 " . *Dalam*

Matthew Jones; Joan Ormrod (eds.). *Perjalanan Waktu di Media Populer: Esai tentang Film, Televisi, Sastra, dan Video Game*. McFarland & Company.

Lacey, Nick. 2000. *Narrative and Genre*. Macmillan Press LTD: London.

Lahdenpera, L. 2018. "Live-Die-Repeat The Time Loop as a Narrative and a Game Mechanic." *International Journal of Transmedia Literacy*. hlm.143-162

Lyden, John C. 2028. "Eternal Now: Recent Time Loop Movies And The Sanctity Of The Moment." *Journal Of Religion & Film*. Vol. (22). hlm. 1

Rosebrock, J. 2023. "The Time Loop Nightmare of Being a Black Man in the US" African American Cultural Memory in the Short Film Two Distant Strangers. *COPAS* (24, 73-89)

Johnson. C. (2023). *What If You Were Trapped In A Time Loop*. Watchmojo.com
<https://www.watchmojo.com/articles/what-if-you-were-trapped-in-a-time-loop-unveiled>

Penthatesia, C. (2023). *Bertema Time Loop, 6 Film Ini Ceritakan Kehidupan Berulang Penuh Misteri*. Momsmoney.id.
(<https://www.momsmoney.id/news/bertema-time-loop-6-film-ini-ceritakan-kehidupan-berulang-penuh-misteri-1>)