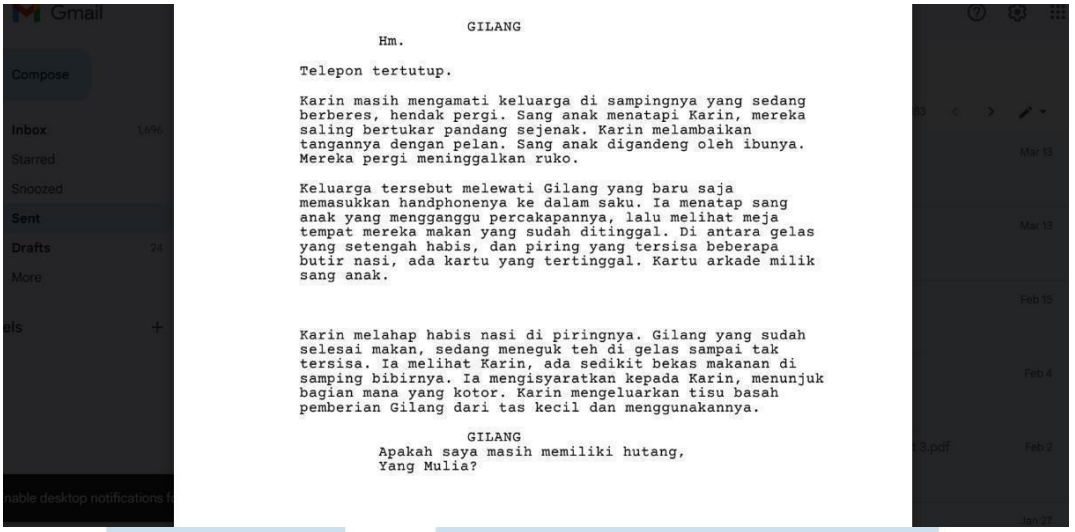

GILANG
Hm.

Telepon tertutup.

Karin masih mengamati keluarga di sampingnya yang sedang berberes, hendak pergi. Sang anak menatapi Karin, mereka saling bertukar pandang sejenak. Karin melambaikan tangannya dengan pelan. Sang anak digandeng oleh ibunya. Mereka pergi meninggalkan ruko.

Keluarga tersebut melewati Gilang yang baru saja memasukkan handphonenya ke dalam saku. Ia menatap sang anak yang mengganggu percakapannya, lalu melihat meja tempat mereka makan yang sudah ditinggal. Di antara gelas yang setengah habis, dan piring yang tersisa beberapa butir nasi, ada kartu yang tertinggal. Kartu arkade milik sang anak.

Karin melahap habis nasi di piringnya. Gilang yang sudah selesai makan, sedang meneguk teh di gelas sampai tak tersisa. Ia melihat Karin, ada sedikit bekas makanan di samping bibirnya. Ia mengisyaratkan kepada Karin, menunjuk bagian mana yang kotor. Karin mengeluarkan tisu basah pemberian Gilang dari tas kecil dan menggunakannya.

GILANG
Apakah saya masih memiliki hutang,
Yang Mulia?

Gambar 4. Scene 26B *Memoria*
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

5. KESIMPULAN

Naskah film panjang *Memoria* diciptakan dengan menggunakan konsep multiprotagonis. Pemakaian konsep tersebut memungkinkan penulis untuk merangkai sebuah narasi yang lebih dinamis dibandingkan dengan protagonis tunggal. Setiap karakter dirangkai dengan mimiliki *goal* masing-masing, dan dengan tantangan yang dihadapi dalam mencapai *goal* tersebut, *character arc* mereka terbentuk secara bertahap.

Topik tentang trauma dan masalah diangkat berdasarkan hasil observasi yang ramai di kalangan anak muda. Dengan begitu, mereka bisa lebih terhubung dengan karakter Karin dan Gilang yang sama-sama memiliki permasalahannya sendiri. Meskipun begitu, kedua karakter ini menyajikan perbedaan dari watak, motivasi, hingga *goal* yang ingin dicapai. Pada akhirnya, semua hal yang mereka alami membentuk mereka menjadi pribadi yang baru lewat interaksi dan romansa yang terbentuk selama cerita berlangsung.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA