

2. STUDI LITERATUR

Dalam penciptaan *character arc* dari Tiwi, penulis menggunakan beberapa teori berikut untuk menjadi dasar dari pembentukan perjalanan Tiwi sebagai protagonis:

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Positive Change Arc
2. 15 Beats
3. Protagonis

2.2. TEORI UTAMA

2.2.1. *POSITIVE CHANGE ARC*

Duncan (2008, p. 25—26) menjelaskan *character arc* sebagai sebuah konsep bahwa seiring berjalannya cerita semua tokoh krusial seperti protagonis dan antagonis akan mengalami perubahan dan perkembangan. Perubahan dan perkembangan ini biasanya berfokus kepada mengungkapkan motivasi tokoh yang ditunjukkan melalui pilihan dan tindakan tokoh (Mathews, 2018, p.2). Fink (2014, p.49) juga mengatakan *character arc* adalah perbedaan antara kepribadian tokoh di awal cerita dan akhir cerita sebagai akibat dari kulminasi perjalanan, tokoh lain yang ditemui, dan konflik yang telah ia lewati. Selain itu, protagonis umumnya akan mempelajari sesuatu mengenai pembelajaran hidup ataupun mengenai dirinya sendiri. Weiland (2016, p.9) mencetuskan salah satu jenis *character arc*, antara lain adalah: *The Positive Change Arc*.

Awal cerita *The Positive Change* akan memiliki ketidakpuasan personal atau penolakan terhadap sesuatu. Seiring berjalannya cerita, protagonis akan terus didorong untuk menantang kepercayaannya mengenai dirinya sendiri ataupun dunia di sekitarnya. Hingga di penghujung cerita, protagonis akan berhasil mengalahkan masalah-masalah personal tersebut dan mengalami perubahan karakter yang bersifat positif (Weiland, 2016, p.9).

Pada dasarnya, protagonis akan mengalami perubahan prioritas. Keinginan atau *want* protagonis di awal cerita tidak lagi menjadi *goal* utamanya. Biasanya ini

disebabkan karena protagonis menginginkan hal yang salah atau metode moralnya untuk mencapai keinginan tersebut salah (Weiland, 2016, p.9). Kesalahan ini berakar dari yang disebut sebagai *lie* atau kebohongan yang dipercayai protagonis. Kebohongan ini berupa sebuah kepercayaan akan sebuah konsep yang salah mengenai dirinya sendiri, dunia, ataupun keduanya sekaligus. Kerap, kebohongan tersebut tidak disadari oleh karakter (Weiland, 2016, p.10). Dibutakan oleh *lie* tersebut, protagonis akan menginginkan sesuatu atau dapat disebut sebagai *want* yang umumnya bersifat eksternal (Weiland, 2016, p.16—17). Seiring protagonis terjerumus *lie*, ia akan semakin dekat kepada *want* namun menjauh dari *need*. *Need* adalah kebutuhan karakter yang akan disadari protagonis pada penghujung cerita setelah mengetahui *truth* atau kebenaran. *Need* dapat berupa eksternal ataupun internal. Walaupun begitu, pada dasarnya *need* adalah sebuah kesadaran yang mentransformasikan perspektif protagonist mengenai dirinya sendiri atau dunia disekitarnya. Seiring protagonis mendapatkan *need*, *want* bisa saja didapatkan atau tidak didapatkan protagonis (Weiland, 2016, p.17).

2.2.2. 15 BEATS

Setelah mengetahui gambaran besar dari cerita yang ingin dituangkan menjadi naskah film panjang, proses penulisan itu sendiri harus dimulai. Pada proses ini akan terjadi banyak perubahan. Jumlah *scene* dapat bertambah atau berkurang dan karakter dapat bertambah. Namun, memiliki sebuah struktur yang kuat akan menjamin *plot* yang benar terlepas dari seberapa banyak perubahan yang terjadi (Snyder, 2005, p.67—69).

Salah satu struktur penulisan naskah yang paling umum dan klasik untuk digunakan adalah struktur 3 babak. Tetapi masih terlalu banyak ruang bergerak pada struktur tersebut yang dapat memberikan kebingungan. Oleh sebab itu, Blake Snyder, 2005, p.69—70) menciptakan struktur *15 beats* yang ia kategorikan sebagai berikut:

1. *Opening Image*

Gambaran besar dari *setting*, *mood*, dan *tone* dari sebuah cerita akan ditunjukkan pada *opening image*. Pada *beat* ini, kesempatan untuk

memperlihatkan titik awal dari protagonis sebagai pengenalan pertama. Biasanya *opening image* juga akan memperlihatkan sebuah *scene* yang berbanding terbalik dengan *final image* atau *scene* terakhir dari naskah. Fungsi *scene opening* sebagai pembuka akan memberitahu apa saja yang dapat diekspektasi dari cerita yang akan ditonton/dibaca (Snyder, 2005, p.72—73).

2. *Theme Stated*

Naskah yang kuat akan selalu memiliki sebuah *argument* atau pesan yang ingin disampaikan dari penulis. Hal ini disebut sebagai premis tematik dari sebuah cerita. Pada 5 menit awal dari sebuah naskah, premis tematik harus dicetuskan walau hanya secara samar-samar. Biasanya seorang tokoh yang bukan protagonis akan mengutarakan premis tematik, namun ucapan ini belum menonjol kepada protagonis ataupun penonton (Snyder, 2005, p.73—74).

3. *Set-Up*

Pada setiap cerita akan ada dunia yang menjadi awal dari semuanya yang akan diperlihatkan pada tahap *set-up*. Dunia yang menjadi bagian dari awal ini merupakan lingkungan, situasi, dan karakter sebelum terjadi perubahan. Kehidupan dari protagonis dan kelemahannya akan menunjukkan hal yang perlu untuk dicari atau diubah oleh protagonis dalam cerita. Menjelaskan semua ini mengindikasikan *set-up* yang kuat yang dapat mengambil atensi penonton untuk terus melanjutkan cerita (Snyder, 2005, p.75—76).

4. *Catalyst*

Catalyst adalah *inciting incident* atau sebuah kejadian baru pada dunia protagonis yang menjadi awal dari semua perubahan. *Inciting incident* akan memaksa protagonis untuk berubah. Kejadian ini harus ditempatkan tidak lama setelah *set-up* dilakukan karena secara dasar *catalyst* adalah titik pertama di dalam cerita di mana sesuatu terjadi. Penonton akan menunggu *catalyst* terjadi dan jika titik tersebut terlalu lama untuk dicapai, atensi dapat hilang dari cerita (Snyder, 2005, p.76—77).

5. *Debate*

Pada tahap ini protagonis akan mendebatkan langkah kepada perubahan yang harus ia ambil. Sebagai contoh, protagonis akan mempertanyakan dirinya jika

ia ingin meninggalkan kehidupan lamanya; jika ia harus mengambil keputusan untuk pergi. Umumnya, protagonis akan menolak perubahan pada awalnya karena sudah merasa nyaman dengan kehidupan 'before' (Snyder, 2005, p.77—78).

6. *Break Into Two*

Pada tahap ini protagonis telah mengambil keputusan. Keputusan dan langkah terhadap perubahan yang dilakukan protagonis harus merupakan keputusan sendiri. Hal ini wajib agar protagonis aktif menggerakkan cerita dan merupakan peran yang akan mendorong cerita masuk ke dalam *act 2* (Snyder, 2005, p.78—79).

7. *B Story*

B Story akan mulai setelah cerita telah masuk ke dalam *act 2*. *B Story* adalah cerita samping yang akan diceritakan secara bersamaan dengan *plot* utama. *B Story* biasanya melibatkan karakter-karakter baru. Protagonis dalam terlibat secara langsung dalam *B Story* tetapi sangat mungkin juga untuk *B Story* hanya terdiri dari karakter-karakter samping lainnya (Snyder, 2005, p.79—80).

8. *Fun and Games*

Dapat dikatakan tahap *fun and games* adalah alasan penonton ingin mengikuti cerita. Ketika melihat premis dan awal dari *plot* akan ada sebuah ekspektasi untuk merasa terhibur ketika cerita berlanjut. Hiburan ini dapat berupa merasa ditakut-takuti oleh *jumpscare*, tertawa karena kejadian-kejadian konyol, ataupun ketegangan dari sebuah *fight scene*. Walaupun variasi kejadian dalam *fun and games* sangat banyak, biasanya *tone* pada tahap ini akan lebih ringan dibandingkan tahap-tahap lain pada cerita (Snyder, 2005, p.80—82).

9. *Midpoint*

Pada tahap ini apa yang dipertaruhkan atau *stakes* akan ditingkatkan. Biasanya protagonis akan mengalami *false win* atau *false lose*. Ini merupakan sebuah momen kemenangan atau kekalahan semu yang dialami karakter sebelum realita akan kembali menghantamnya (Snyder, 2005, p.82—84).

10. *Bad Guys Close In*

Ketika protagonis sedang mengalami kekalahan atau kemenangan semu, tanpa disadari banyak rintangan atau antagonis yang sedang bersatu kembali untuk memberi serangan yang jauh lebih kuat kepada protagonis. (Snyder, 2005, p.85—86).

11. *All is Lost*

Ketika serangan kembali dinyatakan kepada protagonis, kali ini ia akan mengalami kekalahan yang hebat. Bahkan pada tahap ini biasanya akan ditunjukkan *a whiff of death* di mana protagonis akan mengalami kehilangan. Ini umumnya dapat berupa kematian sebuah *mentor* atau pasangan yang akan membuat karakter merasa kalah (Snyder, 2005, p. 86—88).

12. *Dark Night of The Soul*

Tahap ini merupakan titik terendah dari protagonis. Protagonis akan merasa terpuruk dan putus asa. Tahap ini dapat berlangsung dalam lima detik saja ataupun lima menit (Snyder, 2005, p.88—89).

13. *Break Into Three*

Solusi akhirnya ditemukan. Solusi ini merupakan kulminasi dari *story B*, segala percakapan dengan karakter lain, dan semua pembelajaran yang telah dialami protagonis dalam perjalanannya. Pada tahap ini juga, *plot* utama dan *plot* dari *story B* akan bergabung untuk memberikan petunjuk solusi bagi protagonis (Snyder, 2005, p.89)

14. *Finale*

Semua pembelajaran dan *skill* yang diperoleh protagonis akan diimplementasikan pada tahap ini untuk mengalahkan antagonis atau memecahkan masalah. Protagonis kemudian akan mengalami kemenangan yang sesungguhnya (Snyder, 2005, p.90)

15. *Finale Image*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *final image* adalah perbandingan terbalik dari *opening image*. Tunjukkan dunia atau kehidupan baru dari protagonist setelah mengalami perubahan (Snyder, 2005, p.90).

2.3. TEORI PENDUKUNG

2.3.1. PROTAGONIS

Abraham dan Harpham mengatakan bahwa protagonis adalah tokoh yang menjadi pemimpin dalam *plot*. Perhatian penonton akan berpusat kepada tokoh pemimpin tersebut (2009, p.293—294). Oleh sebab itu, untuk membuat penonton merasakan ketertarikan dan dapat berempati kepada tokoh tersebut, protagonis harus memiliki *wants* dan *needs*. Secara sederhana *wants* adalah tujuan utama yang ingin dicapai oleh protagonis sedangkan *need* lebih berupa sebuah kebutuhan yang tidak disadari oleh karakter (Cattrysse, 2010, p.84—87)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang digarap penulis merupakan sebuah *Feature Length Script* atau skenario film panjang yang berjudul *Hidup Pertamanya Juga*. Skenario ini bergenre kekeluargaan dan drama, serta membawa tema penerimaan. Total halaman dari *draft final* skenario ini adalah 80 halaman. Skenario ini memiliki *logline*, Tiwi ingin menjadi ketua OSIS tetapi *image*-nya sebagai anak beasiswa dari seorang ibu remaja membuatnya dikucilkan.

Konsep Karya

Konsep penciptaan: Skenario ini memiliki konsep penciptaan di mana perilaku sepasang ibu dan anak perempuan yang berbanding terbalik dengan ekspektasi yang ditimpakan kepada peran mereka sebagai ibu dan anak. Kontras dari seorang anak remaja yang sangat mandiri serta bertanggung-jawab dengan ibu tunggalnya yang berjiwa bebas. Sebuah kesamaan di antara pasangan ibu dan anak tersebut akan disorot yaitu keduanya sedang menjalani kehidupan pertamanya.

Konsep Bentuk

Live action, drama keluarga, dan *side-plot romance*.

Konsep Penyajian Karya