

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

Menggunakan *15 beats* dengan perkembangan karakter yang signifikan, membangun *mood heartwarming*.

Tahapan Kerja

1. Ide atau Gagasan

Skenario berawal dari satu ide utama yang ingin penulis sampaikan yaitu ini merupakan kehidupan pertama kita semua. Penulis terutama ingin mengingatkan penonton bahwa ini adalah kehidupan pertama orang tua kita juga. Sesungguhnya tidak ada orang yang sepenuhnya mengetahui apa yang harus ia lakukan dan apa yang baik atau tidak baik untuk dilakukan. Kesalahan dan kegagalan pasti akan dialami semua orang, demikian juga kesalahan dan imperfeksi pasti dialami oleh diri kita dan orang tua kita.

2. Membuat *Logline*

Penulis menyimpulkan sebuah tema besar dari gagasan yang ingin disampaikan yaitu penerimaan. Tema ini kemudian dituangkan ke dalam sebuah *logline* yang dibuat dengan memikirkan *statement* yang mencerminkan gagasan.

3. Membuat *Plot Points*

Penulis membuat garis besar *plot points* dengan menggunakan teori *15 beats* oleh Blake Snyder. Penulis merangkum 15 runtutan kejadian yang akan membentuk skenario.

4. Membuat *Sceneplot*

Penulis mulai menuliskan cerita ke dalam format skenario dengan *scene heading* dan deskripsi dari setiap *scene*. Pada tahap ini penulis dapat melihat garis besar dari setiap *scene* dan perkiraan total *scene* yang akan membentuk skenario.

5. *Drafting*

Tahap terakhir merupakan penambahan rincian. Dengan bahasa visual, penulis mendeskripsikan setiap latar, aksi, serta ekspresi yang dilakukan oleh karakter. Pada tahap ini juga, dialog ditambahkan.