

hamartia atau lebih dikenal sebagai *tragic flaw*. *Tragic flaw* adalah kelemahan atau sifat buruk karakter yang menyebabkan kehancuran karakter itu sendiri. Pada karya teater atau sastra klasik sendiri sifat buruk yang dimaksud banyak berhubungan dengan kesombongan, ketamakan, serta rasa iri dengki.

Aristoteles mengatakan bahwa drama tragedi yang baik membangun rasa belas kasihan dan ketakutan pada penonton. Rasa tersebut bisa dibangun dengan pengembangan penderitaan dan konflik berat yang tidak pantas dihadapi oleh tokoh utama. Dalam pengembangan karakter, elemen tragedi dapat digunakan secara efektif untuk mengeksplorasi dimensi emosional yang lebih dalam pada tokoh utama. Ketika karakter mengalami penderitaan maupun peristiwa traumatis, penonton pada umumnya akan merasa simpati dan menjadi terlibat secara emosional dengan karakter. Proses ini memungkinkan penonton untuk membangun pengalaman emosional yang lebih dan menambah daya tarik naratif penceritaan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Film fiksi pendek berjudul *A Shiny Day* adalah film yang menceritakan tentang seorang anak remaja bernama Philip yang menolak pilihan ibunya untuk menikah kembali. Film ini mengangkat tema mengenai kasih sayang orang tua yang menjurus ke arah *toxic* dengan kontrol dan manipulasi yang berlebihan. Film bergenre *post-horror* ini juga menggunakan elemen paganisme seperti sekte untuk menyajikan rasa ambiguitas dan keanehan pada film.

3.2. KONSEP KARYA

Penulisan dialog *A Shiny Day* berfokus pada sifat manipulatif untuk Philip maupun ibunya, Agita. Penulisan dialog manipulatif ini digunakan untuk menggambarkan kontrol kedua karakter terhadap satu sama lain dan hubungan *toxic* yang mereka alami. Proses perancangan skenario untuk film *A Shiny Day* memfokuskan pada konsep *negative change arc*, ritme *slow-burn*, dan perancangan karakter yang mendalam dengan menggunakan *3D character* Egri (1960). Ritme *slow-burn*

digunakan untuk menghasilkan ketegangan konsisten pada seluruh bagian penceritaan. Pada bagian klimaks, ritme *slow-burn* akan berubah menjadi *fast paced* untuk memperlihatkan konfrontasi akhir karakter yang kemudian diakhiri dengan resolusi *open ending* untuk mempertahankan ambiguitas cerita.

Konsep *negative change arc* digunakan untuk mengantar protagonis ke arah negatif agar dapat memperlihatkan perubahan karakter yang semakin kehilangan harapan dan kebahagiaan. Perkembangan psikologis karakter utama yang kompleks menjadi salah satu karakteristik yang ada pada film genre *post-horror*. Hal tersebut dilakukan untuk memberi ruang penonton dan karakter untuk merasakan suasana emosional yang tegang dan tidak hanya diantarkan ke ketakutan tiba-tiba atau *jumpscare*. (Church, 2021)

3.3. TAHAPAN KERJA

Sebagai penulis skenario, penulis lebih banyak berfokus pada proses *development* dalam pembuatan cerita. Tahap pertama berawal dari sutradara yang memberi ide cerita dan sinopsis cerita *A Shiny Day* yang kemudian dikembangkan bersama. Tahap *research* juga dilakukan dengan menonton referensi film horor karya Ari Aster dan juga jenis film lainnya untuk cara membangun dialog yang sesuai dengan penceritaan.

Setelah itu, sinopsis, premis, dan *logline* direvisi sesuai dengan diskusi bersama. Sebelum memulai penulisan skenario, penulis juga memutuskan untuk menggunakan *negative change arc* untuk membangun ketegangan *post-horror* secara akhir cerita tragis untuk Philip. Genre *post-horror* sebagai salah satu genre populer abad ke-21 juga dipilih agar dapat mengeksplorasi sub genre horor dari penulisan dan eksekusi visual.

Draft pertama naskah diciptakan dan selesai pada tanggal 21 Desember 2023. Dalam pembangunan skenario, 3 dimensi karakter untuk tokoh Philip, Agita, dan Yohanes juga dibuat untuk memahami karakter secara lebih mendalam. Pada proses pembangunan dialog, penulis juga membaca banyak naskah-naskah karya

penulis lain untuk memahami cara pembangunan kedalaman dialog. Penulisan kemudian mencapai *final draft* pada draft ke-6 setelah menyesuaikan dari *reading*, *rehearsal*, kesesuaian dengan lokasi, hingga *art*. Proses *casting* dan *reading* juga telah dilakukan bersama sutradara dan produser untuk mencari *talent* yang sesuai. Pada proses tersebut, penulis membantu dalam memperjelas skenario dan saling memberi masukan dari sutradara, hingga *talent* untuk pembuatan cerita yang lebih matang.

Produksi dilakukan pada tanggal 19 hingga 20 Maret 2024. Pada proses produksi dan pasca produksi, penulis bertugas untuk melihat kesesuaian visual dengan skenario yang telah dibuat.

4. ANALISIS

Pada bab ini, analisis skenario akan dibagi sesuai dengan scene untuk menjawab pertanyaan yang telah dijabarkan pada bab I dengan teori yang telah dijelaskan pada bab 2.

4.1. HASIL KARYA

Sebelum menulis naskah, *logline* dari film ditetapkan terlebih dahulu, yaitu seorang anak remaja bernama Philip dihadapkan dengan manipulasi Ibunya atas keinginan untuk menikah dengan orang asing yang ternyata merupakan pemimpin kultus ngengat. McKee (1997:375) mengatakan bahwa karakter yang baik adalah karakter yang memiliki keinginan. Bagaimana karakter itu bertindak dan membuat keputusan saat melalui tekanan yang besar dapat menggambarkan karakter tersebut jauh lebih baik dari segala upaya. Pada cerita ini, Philip maupun Ibunya, Agita, memiliki keinginan yang sama, yaitu keluarga yang bahagia. Namun, perbedaan datang dari cara bagaimana mereka ingin mencapai keluarga bahagia tersebut sehingga menghasilkan konflik akibat *wants* mereka untuk mencapai *need* yang berbeda. Agita dengan menikah lagi untuk memiliki keluarga yang utuh, sedangkan Philip yang hanya ingin hidup berdua dengan Agita dengan damai. Cerita akan diakhiri dengan kesadaran Philip akan Agita yang sudah mati dan mengorbankan