

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Penulis menciptakan *script* film panjang yang berjudul “Whitmore”. Skenario ini bergenre aksi, drama, *adventure*, dengan sedikit sentuhan romansa. Selain itu, karya ini mengangkat tema transformasi pribadi yang terdapat unsur pencarian identitas dan pengorbanan di dalamnya. *Script* film “Whitmore” berjumlah 83 halaman.

Script film “Whitmore” bercerita tentang Edward, seorang agen militer yang pulang ke rumah setelah melakukan pekerjaannya. Saat dia pulang, ayah angkatnya yang merupakan pensiunan Jenderal Militer memberinya misi untuk membunuh seseorang bernama Roseane yang dianggap telah menyebabkan anaknya tewas saat perang. Untuk menunjukkan kesetiiaannya, Edward mengabdikan permintaan ayahnya. Dia melakukan pencarian terhadap Roseane dan menemukannya berada di sebuah pulau di bagian selatan Runia. Dalam pencarian Roseane di pulau tersebut, Edward bertemu dengan Lily yang membuatnya merasakan jatuh cinta. Namun, semakin ia mengenal Lily, putri targetnya, Edward harus menghadapi kenyataan antara melindungi orang yang dia sayang atau setia kepada ayahnya.

3.2. Konsep Karya

Konsep penciptaan *script* film “Whitmore” merupakan *script* film panjang animasi yang menceritakan tentang seorang agen militer yang harus membunuh seseorang demi permintaan ayahnya, tetapi jatuh cinta dengan putri dari calon korbannya tersebut. Dalam perjalanannya untuk menuntaskan misinya, dia akan memilih untuk tetap setia kepada keluarganya atau memilih untuk mencari kebenaran dan mengikuti rasa kemanusiaan yang dirasakannya. *Script* film “Whitmore” mengambil latar awal tahun 1900 dan mengambil kota London sebagai inspirasi dari kota Runia.

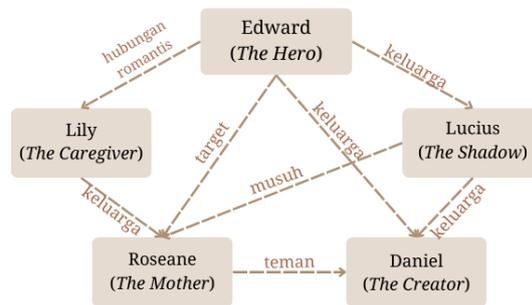
Bentuk dari karya ini adalah *script* film panjang untuk film animasi 2D. *Script* ini menggunakan plot *in medias res* dengan memakai *flashback* untuk

mendukung cerita dengan kondisi tokoh yang menemukan petunjuk, sebelum penonton untuk memberi *twist* ke penonton. Seperti pada saat Edward menemukan beberapa petunjuk terkait obat ilegal yang dia temukan di laboratorium yang kemudian mengarah kepada Lucius sebagai orang dibalik pembuatan dan peredaran obat tersebut. Tetapi ada beberapa *flashback* dengan kondisi tokoh dan penonton tahu bersamaan untuk menciptakan ketegangan, saat Roseane menceritakan tentang kematian Daniel.

Penggunaan *flashback* juga dilakukan melalui mimpi yang dialami Edward. Dia bermimpi tentang kematian orang tuanya saat perang, kemudian bermimpi tentang dirinya saat kecil yang diam-diam masuk ke kamar Daniel. Perang yang terjadi di Runia sendiri merupakan *backstory* dalam cerita ini, dimana Daniel, anak Lucius, meninggal saat menyelamatkan Roseane yang diculik oleh tentara musuh. Selain itu, Daniel merupakan tokoh berpengaruh yang menciptakan sebuah proyek obat untuk menghilangkan rasa sakit. Kematian Daniel menyebabkan proyek obat tersebut berhenti, dan Lucius menjadi dendam dengan Roseane. Oleh karena itu dalam perancangan *script*, terdapat 5 tokoh penting yang berpengaruh dalam *script* film “Whitmore,” yaitu Edward, Daniel, Lucius, Roseane, dan Lily.

Nama	Arketipe	Peran
Edward	<i>The Hero</i>	Tokoh utama
Lucius	<i>The Shadow</i>	Tokoh antagonis
Lily	<i>The Caregiver</i>	Tokoh sekunder
Daniel	<i>The Creator</i>	Tokoh sekunder
Roseane	<i>The Mother</i>	Tokoh sekunder

Table 3.1. Peran dan Arketipe Tokoh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.1. Hubungan Antar Tokoh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Edward, Lucius, dan Daniel memiliki hubungan keluarga. Lucius adalah ayah dari Daniel, yang tewas saat perang, dan setelahnya mengangkat Edward sebagai anak. Sebelum kematiannya, Daniel berteman dekat dengan Roseane. Namun, Lucius menyalahkan Roseane atas kematian Daniel dan menganggapnya sebagai musuh. Karena dendam ini, Lucius memerintahkan Edward untuk mencari dan membunuh Roseane, menjadikannya target dalam misi Edward. Di pulau tempat misinya berlangsung, Edward bertemu dengan Lily dan menjalin hubungan romantis dengannya. Namun, terungkap bahwa Lily adalah anak Roseane, yang semakin memperumit konflik yang dihadapi Edward.

3.3 Acuan

Dalam perancangan *script* film “Whitmore,” film *Enola Holmes* (2020) dan *Whisper of The Heart* (1995) menjadi acuan utama untuk pengembangan plot dan tokoh. Melalui film *Enola Holmes*, penulis melakukan observasi berdasarkan struktur plot, subplot, elemen misteri, serta *flashback* untuk memberikan petunjuk dan latar belakang cerita. Melalui film *Whisper of The Heart*, penulis melihat interaksi romantis antara Shizuku dan Seiji yang memberikan keseimbangan emosional yang alami di tengah perjalanan pribadi masing-masing tokoh.

1. *Enola Holmes*

Plot Utama:

Struktur 3 Babak	Plot Utama	Subplot
Babak 1	<p>Enola mengendarai sepeda menuju stasiun, sambil bercerita tentang ibunya. Di hari ulang tahunnya, dia menyadari ibunya menghilang dan meninggalkan sebuah hadiah berisi teka-teki. Di stasiun, dia bertemu dengan kedua kakaknya, Mycroft dan Sherlock Holmes. Kedua kakaknya, Mycroft dan Sherlock Holmes, datang untuk membantu, namun mereka gagal menemukan petunjuk di kamar ibu mereka. Ketegangan muncul ketika Mycroft memutuskan untuk mengirim Enola ke sekolah, keputusan yang sangat ditentang oleh Enola.</p> <p>Dengan tekad kuat untuk menemukan ibunya sendiri, Enola membuka hadiah yang ditinggalkan oleh ibunya. Petunjuk berupa</p>	

	<p>bunga Krisan menjadi titik awal perjalanannya. Malam itu, dia memutuskan untuk melarikan diri dari rumah dan memulai misi pencarian ibunya</p>	
Babak 2	<p>Enola memulai pencarian ibunya dengan pergi ke percetakan koran biasa dia baca. Dia kemudian bertemu dengan kenalan ibunya, Yudith. Namun, Yudith tidak mau berbicara tentang keberadaan ibunya. Petunjuk berikutnya membawa Enola ke sebuah daerah pinggiran kota London, tempat ibunya pernah menghadiri perkumpulan rahasia. Disana dia bertemu dengan pembunuh bayaran yang ingin membunuh Tewkesbury.</p>	<p>Mycroft menyadari Enola pergi dari rumah.</p>
	<p>Dari pada berkonsentrasi dengan pencarian ibunya, Enola memilih untuk membantu menyelidiki kasus Tewkesbury. Dia</p>	<p>Enola bertemu dengan Tewkesbury dan membantunya berlindung dari pembunuh bayaran.</p>

	menemukan informasi penting di sebuah rumah pohon. Namun, upaya Enola terhenti ketika Mycroft menangkapnya dan memaksanya masuk ke sekolah khusus wanita. Di sekolah, Enola merasa tertekan dan tidak dapat menyesuaikan diri, hingga akhirnya Tewkesbury datang untuk menyelamatkannya.	<p>Mycroft dan Sherlock mencari Enola.</p> <p>Enola bertemu Tewkesbury di pasar bunga dan hubungan mereka semakin berkembang.</p> <p>Dengan bantuan Tewkesbury, Enola kabur dari sekolah.</p>
Babak 3	Enola memutuskan untuk pergi ke kediaman Tewkesbury untuk menyelesaikan kasus rencana pembunuhan terhadapnya. Dia berhasil menyelamatkan Tewkesbury tepat sebelum dia pergi ke sidang parlemen untuk menjaga keselamatannya. Setelah itu, saat Enola pulang, dia membeli koran dan menemukan teka-teki baru yang ternyata berasal dari Sherlock. Ketika tiba di rumah, Enola menemukan	<p>Hubungan Enola dan Tewkesbury semakin dalam saat Tewkesbury menyelamatkan Edward dari pembunuh bayaran.</p> <p>Sherlock menyelesaikan kasus hilangnya Tewkesbury, tapi kalah cepat dengan Enola.</p> <p>Mycroft dan Sherlock menunggu Enola untuk bertemu dengan mereka.</p>

	ibunya memberi kejutan di kamarnya.	
--	-------------------------------------	--

Table 3.2. Plot dan Subplot Enola Holmes
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. *Whisper of The Heart*

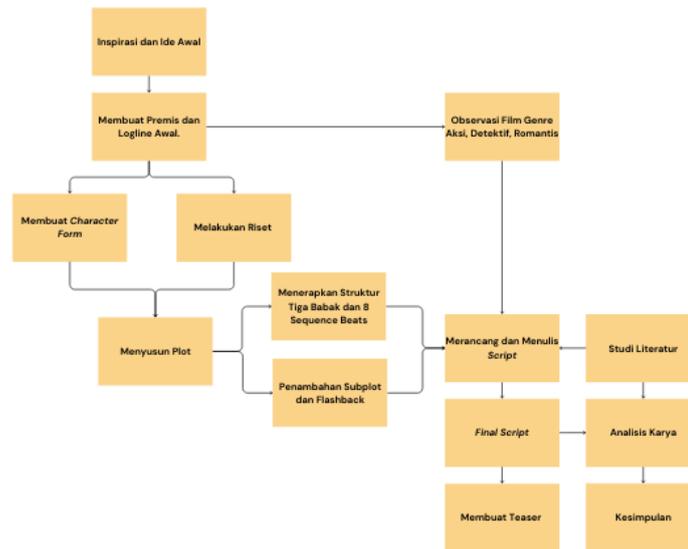
Struktur 3 Babak	Plot Utama	Subplot Romantis
Babak 1	Shizuku selalu menemukan nama Amasawa Seiji sebagai orang yang membaca buku perpustakaan sebelum dirinya. Shizuku bertemu dengan seorang anak laki-laki yang mengejeknya saat membaca bukunya. Suatu hari dia mengikuti seekor kucing dari kereta menuju sebuah toko barang antik.	Shizuku mulai penasaran dengan orang yang bernama Seiji.
Babak 2	Shizuku semakin kesal dengan anak laki-laki yang selalu muncul dalam kehidupannya. Saat Shizuku mengunjungi toko kembali, toko sedang tutup dan dia bertemu dengan anak laki-laki	Hubungan Shizuku dan Seiji mulai berkembang, Seiji menyatakan perasaannya kepada Shizuku.

	<p>itu lagi. Anak laki-laki tersebut mengajaknya masuk melalui pintu belakang dan memperlihatkan sesuatu dari patung kucing bernama Baron. Dari momen tersebut, Shizuku tahu bahwa nama anak tersebut adalah Seiji yang selama ini dia cari.</p> <p>Beberapa hari kemudian, Seiji memberi tahu kalau dia akan pergi ke Italia untuk belajar menjadi pengerajin biola. Shizuku yang merasa kehilangan arah, kemudian menemukan hobi baru dalam menulis, yang menjadi cara untuk menyalurkan emosinya dan menghadapi perasaannya terhadap Seiji.</p>	
Babak 3	Shizuku akhirnya berhasil menyelesaikan novel buatannya,	Seiji dan Shizuku saling menyatakan perasaannya dan

	<p>meskipun dengan banyak tantangan, dan menunjukkannya kepada kakek Seiji untuk mendapatkan tanggapannya. Namun, akibat terlalu fokus menulis, Shizuku mendapat teguran dari keluarganya yang khawatir akan pendidikan dan keseimbangannya.</p> <p>Akhirnya, Seiji kembali dan menemui Shizuku setelah berbulan-bulan menunggu. Mereka bertemu kembali, serta menunjukkan dukungan mereka terhadap impian masing-masing dan menegaskan hubungan mereka yang saling menginspirasi.</p>	<p>mendukung mimpi masing-masing.</p>
--	--	---------------------------------------

Table 3.3. Plot dan Subplot Whisper of The Heart
(Sumber, Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.4. Tahapan Kerja



Gambar 3.2. Tahapan Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahap pertama dalam pembuatan skenario ini adalah menentukan premis dan *logline*. Penulis terinspirasi dari *webtoon* yang saat ini banyak mengangkat tema kerajaan dan para tokoh utama yang jatuh cinta dengan tokoh *villain*. Maka dari itu penulis ingin membuat cerita dari sudut pandang laki-laki yang dianggap sebagai *villain* jatuh cinta dengan seorang perempuan. Maka dari itu premis dan *logline* pertama skenario ini adalah “anak dari seorang penjahat yang jatuh cinta dengan calon korbannya.” Premis ini menarik karena mengangkat kompleksitas hubungan antara dua pihak yang seharusnya saling berlawanan, menciptakan konflik emosional. Selain dari *webtoon*, penulis juga terinspirasi dari lagu-lagu Taylor Swift yang berjudul *My Tears Ricochet* dan *The Great War*.

Setelah menentukan *logline*, penulis membuat *character's form*. Tokoh Edward awalnya merupakan tokoh yang kompleks karena latar belakangnya yang membuatnya menjadi orang yang berhati dingin. Setelah diskusi dengan banyak orang, akhirnya tokoh Edward menjadi lebih sederhana, terutama tentang hubungannya dengan ayah angkatnya. Disaat yang sama, karena latar *script* film ini adalah setelah perang dan kota Runia terinspirasi dari kota London, penulis melakukan riset tentang perang yang terjadi di Inggris, dan menjadikan perang

dunia I sebagai referensi perang di *backstory*. Setelah selesai dengan tokoh, penulis membuat plot dan sinopsis menggunakan struktur tiga babak dan *8 sequence beats*. Struktur tiga babak menjadi kerangka untuk mengatur perkembangan cerita, dengan setiap *sequence* menambahkan lapisan baru terhadap konflik utama Edward dan subplot romansa yang ia alami bersama Lily. Setelah plot utama selesai, penulis menambahkan subplot dan *flashback*. Namun setelah beberapa waktu pengerjaan serta bongkar-pasang plot, cerita ini mengalami beberapa perubahan plot dan *logline* namun dengan konsep yang sama.

Penulis menonton film *Enola Holmes* untuk referensi plot *setup-payoff* dan subplotnya. Enola bertujuan untuk mencari ibunya tetapi dalam perjalanannya dia bertemu Tewkesbury yang akan membuatnya jatuh cinta. Penulis merasa plot film *Enola Holmes* hampir sama dengan plot *script* film “Whitmore”. Oleh karena itu, penulis menjadikan film ini sebagai referensi untuk menciptakan petunjuk untuk penonton serta membangun kemistrian romantis. Penulis juga menonton film *Whisper of The Heart* sebagai referensi romantisme antar tokoh.

Setelah plot selesai, barulah penulis menulis *script* “Whitmore”. Karena penulis mengangkat subplot romantis sebagai topik, penulis mencari teori yang cocok dengan topik penerapan subplot romantis, dan menggunakan teori struktur tiga babak (Fields, 2013), teori subplot romantis (Spencer, 2023) dan teori arketipe (Harbunangin, 2016). Setelah *script* selesai, penulis membuat teaser animasi dari *script* ini, serta melakukan analisis peran subplot romantis terhadap tokoh Edward dengan Lily berdasarkan studi literatur dan menuliskannya dalam laporan penelitian. Setelah karya dianalisis, penulis memberi kesimpulan atas hasil penelitian.