

hasil akhir dari perjalanan mereka (hlm. 4).

## **2.4. RELASI ANTAR KARAKTER**

Menurut Warner (2022), seorang penulis naskah untuk menciptakan cerita yang bisa dimengerti dan dirasakan penonton atau pembaca, perlu menghadirkan kisah yang mendekati kenyataan. Salah satu cara efektif dalam menunjukkan bagaimana protagonis juga membutuhkan dukungan dari orang lain. Di sinilah tugas karakter pendukung menjadi begitu penting. Karakter pendukung dapat membantu atau memotivasi protagonis, dalam mendorong mereka untuk menjadi lebih kuat, cerdas, atau lebih baik, melindungi mereka di saat sulit, atau bahkan memberikan pelajaran hidup yang berharga (hlm. 87).

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1. Deskripsi Karya**

Film ini bercerita tentang PIOK (24), seorang konten kreator yang viral berkat video-video lucunya yang bertemakan jokes *Dua Kata Lucu* di media sosial. Padahal, jokes *Dua Kata Lucu* yang ia masukkan pada konten-kontennya, itu ia dapatkan dari seorang bapak-bapak (50) dengan dandanan tebal yang kerap muncul pada mimpi Piok setiap tidur. Keviralannya di media sosial membuat Piok menganggap bahwa ini adalah sebuah pekerjaan untuk dirinya, apalagi ia juga sudah mendapatkan *endorse*.

### **3.2. Konsep Karya**

Pada tugas akhir, posisi penulis sebagai Penulis Naskah dalam pembuatan film pendek yang berjudul *Dua Kata Lucu*, memiliki *genre* drama keluarga dan *sub genre* komedi dengan durasi sekitar 15 menit. Pada konsep penciptaan film ini akan berfokus pada perbedaan sudut pandang seorang anak dengan orang tua-nya mengenai pekerjaan, konsep bentuk *live action*, konsep penyajian karya pada skripsi penulis ingin menganalisis perancangan *positive character change arc* pada karakter utama yaitu, Piok.

### 3.3. Tahapan Kerja

Pada tahap perancangan ide, seluruh anggota kelompok berkumpul untuk berdiskusi mengenai ide cerita. Setiap anggota mengusulkan cerita, baik dari pengalaman pribadi maupun lingkungan sekitar. Akhirnya, mereka tertarik pada cerita komedi yang sedang viral di media sosial, yang melibatkan *dua kata lucu* dipadukan dengan drama hubungan perbedaan sudut pandang antara anak dan orang tua. Penulis kemudian menggunakan tren viral di media sosial ini sebagai inspirasi untuk menciptakan cerita. Lalu, Pada tahap pembuatan *genre*, penulis dan beberapa anggota kelompok berdiskusi tentang *genre* film yang akan dibuat. Awalnya, mereka mengusulkan *genre* action, tetapi akhirnya mengikuti arahan sutradara yang memilih *genre* drama dengan *sub genre* komedi.

Dalam pembuatan *statement*, kelompok kami ingin menyampaikan keresahan dengan gagasan bahwa “Terkadang hal yang kita pikir itu yang terbaik, belum tentu baik di mata orang”. Film ini mengangkat isu kekeluargaan sebagai tema utama, dengan *logline*: “PIOK (25), ingin mempertahankan pekerjaannya sebagai konten kreator. Namun, sang ibunda tidak menyukainya dan meminta Plok untuk mencari pekerjaan yang lebih jelas”. Sebelum membuat sinopsis, penulis dan sutradara terlebih dahulu merancang karakter protagonis berdasarkan premis yang telah dibuat. Perancangan ini bertujuan untuk membantu membangun *desire, goals, wants, needs, obstacle* serta tabel *positive character change arc*. Setelah elemen-elemen ini ditentukan, barulah karakter pendukung ditempatkan untuk membantu atau menghambat protagonis dalam mencapai tujuannya.

Setelah merancang karakter, tahap berikutnya adalah pembuatan *sinopsis*, yang merupakan ringkasan cerita singkat dengan memasukkan elemen-elemen yang telah dibuat. *Sinopsis* menggambarkan perjalanan protagonis dan peristiwa-peristiwa penting yang dilaluinya, guna memahami hubungan antara peristiwa-peristiwa tersebut dalam perjalanan protagonis. Setelah *sinopsis* dibuat, tahap berikutnya adalah pembuatan *treatment*. Tahap ini merangkai adegan-adegan berdasarkan *sinopsis*, dengan tujuan menyusun *sinopsis* yang lebih detail. Dalam *treatment*, penulis juga menambahkan latar, waktu, dan tempat untuk setiap adegan yang akan berlangsung. Pada tahap terakhir, setelah pembuatan *treatment*,

dilakukan penulisan naskah berdasarkan *treatment* yang telah disusun. Penulis menggambarkan secara lebih rinci apa yang terjadi dalam *treatment*, menjelaskan kejadian-kejadian yang akan terlihat dalam film. Dalam naskah ini, dialog-dialog yang akan diucapkan oleh karakter-karakter dalam film juga sudah disusun.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

Menurut Weiland, *The Positive Change Arc* adalah jenis *arc* yang paling umum digunakan, di mana karakter mengalami perubahan dari keadaan negatif ke arah yang lebih positif. Di awal cerita, karakter biasanya memiliki keyakinan yang salah atau kelemahan tertentu, tetapi sepanjang alur cerita, mereka belajar dan berkembang menjadi sosok yang lebih baik.

Dengan itu penulis merancang tabel *positive change character arc* Piok, sebagai berikut:

NO	<i>Positive Change Character Arc</i>	Adegan
1	<i>The Lie Your Character Believes</i>	Piok percaya kalau kesuksesan membutuhkan validasi orang banyak. <i>Scene 5</i> - "Piok baru saja selesai merekam konten <i>dua kata lucu</i> -nya. Tiba - tiba handphone Piok berdering."
2	<i>The Things Your Character Wants</i> vs <i>The Things Your Character Needs</i>	Piok mau mengejar mimpinya menjadi seorang konten kreator terkenal dan sukses. - Piok tidak bisa egois dan harus berusaha untuk menghasilkan uang.
3	<i>Your Character's Ghost</i>	Piok sering dibanding - bandingkan dan sering dikatain pada saat mencoba melucu