

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter

Menurut Roberts dan Zweig (2011), karakter dalam sebuah cerita fiksi adalah representasi verbal dari manusia. (hlm. 156) Setiap aksi atau perkataan karakter adalah representasi dari kompleksitas sifat manusia, yang terdiri dari sifat yang tertanam dalam batin maupun sifat yang ditampilkan pada dunia luar (Roberts dan Zweig, 2011, hlm. 156).

Melalui aksi, deskripsi, kata-kata, dan penjelasan yang diciptakan oleh pengarang, lahir karakter-karakter yang mampu membuat audiens peduli, simpati, cinta, bahkan benci pada karakter layaknya manusia memberikan respons emosional terhadap manusia lainnya (Roberts dan Zweig, 2011, hlm. 156).

Fungsi karakter menurut McKee (1997) adalah untuk membuat cerita memiliki kualitas yang mampu membuat audiens percaya dengan segala motivasi dan tindakan yang dilakukan seorang karakter dalam sebuah cerita (hlm. 106). Seger (1990) menyatakan bahwa karakter adalah kunci dari berkembangnya sebuah cerita (hlm. 5). Karakter yang baik penting untuk menciptakan cerita yang apik. Jika karakter tidak dikembangkan dengan matang, maka cerita dan tema yang ingin disampaikan oleh penulis tidak akan cukup untuk membuat penonton tertarik (Seger, 1990, hlm. 6).

Selbo (2015) juga berpendapat bahwa karakter dalam film memiliki pengaruh besar terhadap rasa suka penonton terhadap suatu film (hlm. 47). Karakter yang baik akan mampu membuat penonton peduli pada karakter, cara pandang karakter dan sikap karakter menghadapi semua rangkaian peristiwa yang terjadi dalam hidup karakter (Selbo, 2015, hlm. 47).

Selbo (2015) juga mengatakan bahwa cerita sesungguhnya adalah tentang perjalanan yang dialami oleh karakter (hlm. 48). Perjalanan karakter penting untuk menunjukkan perubahan yang dialami karakter dari awal hingga akhir cerita kepada penonton. Penonton akan terikat secara emosional dengan karakter ketika melihat karakter berada dalam situasi sulit yang menghalanginya untuk mendapatkan apa yang ia inginkan (Selbo, 2015, hlm. 48).

Karakter dalam sebuah cerita terbagi atas karakter utama (*major characters*) dan karakter minor (*minor characters*) (Milhorn, 2006, hlm. 7-8). Menurut Milhorn (2006), karakter dan interaksi karakter menjadi elemen penggerak plot dan pencipta ketegangan (*suspense & tension*) dalam skenario (hlm. 7). Kemudian, Egri (1960) menjelaskan bahwa karakter protagonis, baik karakter tipe negatif atau positif, harus agresif, tanpa kompromi, bahkan kejam (hlm. 108).

Karakter, aksi, serta interaksi mereka, adalah penggerak plot dan pencipta ketegangan (Milhorn, 2006, hlm. 7). Menurut Milhorn (2006), karakter utama adalah figur tiga dimensional. Terdapat keinginan, ambisi, dan tujuan pada diri karakter. Karakter juga mempunyai ketakutan, cita-cita, kekuatan dan kelemahan, rahasia dan emosi tertentu layaknya manusia di dunia nyata. (hlm. 7-8).

Caldwell (2017) mengemukakan bahwa karakter utama dalam cerita dramatik mengalami sebuah peristiwa yang membuatnya harus memilih keputusan-keputusan sulit yang tidak dapat ia hindari (hlm. 114). Terdapat beberapa poin kualitas dramatik milik seorang karakter yang dalam sebuah cerita dramatik. Pertama, seorang karakter utama harus terobsesi untuk mendapatkan *goals* atau keinginannya (Caldwell, 2017, hlm. 114).

Argumen ini didukung oleh McKee (1997) yang mengungkapkan bahwa obsesi karakter harus kuat hingga membuatnya rela melalui apa pun demi mendapatkan keinginannya (hlm. 99). Obsesi untuk mendapatkan keinginan itu harus tetap ada pada karakter utama walau karakter terlihat lemah atau pasif (McKee, 1997, hlm. 100).

Kedua, *needs* atau kebutuhan karakter berlawanan dengan *goals* milik karakter agar menghasilkan konflik batin dalam diri karakter agar cerita dapat berkembang dengan menarik (Caldwell, 2017, hlm. 114). Ketiga, karakter memiliki kualitas unik dalam diri mereka yang tanpa ia sadari tepat untuk menghadapi lawan atau konflik (Caldwell, 2017, hlm. 114). Keempat, karakter adalah sosok yang dapat diidentifikasi oleh penonton sehingga karakter dapat membangkitkan simpati penonton dan membuat penonton ingin mendukung karakter dari awal hingga akhir (Caldwell, 2017, hlm. 114).

McKee (1997) juga berpendapat bahwa karakter yang baik mampu membuat penonton merasa bahwa ada sisi dari karakter yang mirip dengan mereka

dan berpikir kalau mereka akan melakukan hal yang sama jika berada dalam situasi yang dialami karakter (hlm. 100).

Kelima, karakter memiliki kekurangan yang membuatnya sulit meraih apa yang ia mau, bahkan membuatnya celaka ketika berada di situasi genting. (Caldwell, 2017, hlm. 114). Keenam, karakter memiliki cara pandang dalam hidup yang sangat terlihat selama cerita berlangsung (Caldwell, 2017, hlm. 114). Terakhir, karakter memiliki *mood* atau aura yang mereka bawa dalam kehidupan sehari-hari (Caldwell, 2017, hlm. 114).

Selbo (2015) mengatakan bahwa jantung cerita adalah bagaimana karakter menggerakkan seluruh peristiwa dalam cerita berdasarkan keputusan-keputusan yang ia ambil (hlm. 67). Selbo memberikan contoh, jika karakter utama adalah seorang anak gadis yang terobsesi dengan ayah yang tidak dekat dengan dirinya, maka tindakan yang karakter lakukan berfokus pada bagaimana ia berusaha mendapatkan perhatian ayahnya (Selbo, 2015, hlm. 67).

Selanjutnya, Selbo (2015) mengemukakan bahwa cara untuk menciptakan karakter yang baik adalah dengan memberikan karakter *overall need* (hlm. 50). *Overall need* adalah kebutuhan emosional yang dimiliki karakter. Selbo mengatakan bahwa *overall need* berbeda dengan *immediate goal* atau keinginan karakter yang harus segera karakter capai.

Dalam hidup, manusia kerap tidak menyadari apa yang benar-benar mereka butuhkan dalam hidup karena terlalu fokus dengan sesuatu yang mereka inginkan. Hal ini juga berlaku terhadap karakter dalam film. Selbo memaparkan bahwa

karakter biasanya akan mendapatkan *immediate goal* lalu menyadari bahwa hal tersebut tidak membuatnya merasa terpenuhi secara emosional, atau karakter tidak mampu mencapai *immediate goal* karena karakter belum mencapai *overall need*-nya terlebih dahulu.

Dalam perjalanan mencapai *goals* dan *needs*-nya, karakter dalam cerita harus mengalami perjalanan yang tidak mulus. Menurut Selbo (2015), karakter yang baik adalah karakter yang tidak sempurna (hlm. 55). Kekurangan milik karakter akan membuka ruang agar terjadi perkembangan dalam diri karakter sejak awal hingga akhir cerita (Selbo, 2015, hlm. 55).

Selbo juga berpendapat bahwa dengan adanya kekurangan dalam diri karakter, penonton akan merasa dekat dengan karakter. Dengan demikian, penonton tidak hanya mengikuti jalan cerita hanya karena ingin tahu penyelesaian dari konflik yang ada, tetapi juga tertarik karena memahami cara berpikir karakter serta ingin mengikuti perkembangan karakter sebelum mengalami konflik, saat menghadapi konflik hingga cerita selesai.

Perkembangan karakter adalah hal yang penting untuk ada dalam sebuah cerita. Menurut Selbo (2015), karakter utama harus mengalami perubahan yang membawanya dari satu titik ke titik lain dalam kehidupan untuk menciptakan cerita yang berkesan (hlm. 53). Argumen milik Selbo didukung oleh McKee (1997) yang mengungkapkan bahwa perubahan adalah bagian penting dari karakter utama dan harus ditunjukkan sejak awal hingga akhir cerita (hlm. 104).

Di akhir cerita, karakter harus berada dalam kondisi emosional, fisik, atau psikologis yang berbeda dari kondisi karakter di awal cerita. Selbo (2015) memberikan contoh seorang karakter yang awalnya tidak percaya dengan adanya cinta sejati, mendapatkan cinta sejati pada akhir cerita dan percaya bahwa cinta sejati itu ada (hlm. 67).

2.1.1. *Three Dimensional Character*

Egri (1960), mengemukakan bahwa setiap manusia memiliki dimensi yang terdiri dari fisiologis, sosiologis, dan psikologis (hlm. 33). Menurut Egri, tanpa pengetahuan mengenai tiga dimensi ini, manusia tidak akan dapat memahami kondisi seorang manusia. Dalam pribadi seseorang, menurut Egri, tidak akan cukup bagi seseorang jika hanya mengetahui sifat-sifat manusia, tetapi seseorang harus tahu mengapa manusia bersikap seperti sedemikian rupa, atau mengapa karakter seseorang selalu berubah-ubah, dan mengapa karakter seseorang bisa berubah atas dasar keinginannya sendiri atau tidak.

Egri menjelaskan bahwa dimensi pertama adalah dimensi fisiologis. Menurut Egri, kondisi fisik seseorang adalah dimensi pertama yang dilihat oleh seorang manusia ketika mengenali manusia lainnya. Egri juga berpendapat bahwa kondisi fisik seseorang memengaruhi cara seseorang memandang dunia.

Egri memberi contoh bahwa orang yang sakit akan melihat kesehatan adalah harta yang paling berharga, sedangkan orang yang sehat akan memandang kesehatan sebagai sesuatu yang tidak begitu penting. Selain itu, Egri juga mengatakan bahwa kondisi fisik memengaruhi perilaku dan perkembangan sifat

seorang manusia, yang kemudian berhubungan dengan timbulnya kompleks superioritas atau inferioritas dalam diri seseorang (hlm. 33). Dimensi fisiologis menurut Egri terdiri dari:

- a. Gender
- b. Usia
- c. Tinggi dan berat badan
- d. Warna mata, rambut, dan kulit
- e. Postur tubuh
- f. Penampilan fisik
- g. Cacat tubuh
- h. Keturunan (Egri, 1960, hlm. 36)

Dimensi kedua menurut Egri adalah dimensi sosiologis (hlm. 33-34). Sebagai contoh, seseorang yang tinggal di rubanah dan sering bermain di jalanan yang kotor akan memiliki cara berpikir dan sikap yang beda dengan seseorang yang tinggal di sebuah mansion dan terbiasa bermain di sebuah taman yang indah dan bersih (Egri, 1960, hlm. 33-34).

Selain kondisi lingkungan sekitar, Egri menjelaskan bahwa ada aspek lain yang memengaruhi sikap seseorang. Hal itu bisa diketahui dari kondisi orang tua, lingkungan keluarga, lingkungan pertemanan, hobi, cara berpakaian, serta hal-hal yang disukai dan tidak disukai. Dimensi sosiologis menurut Egri antara lain:

- a. Kelas sosial (bawah, menengah, atas)
- b. Pekerjaan (jenis pekerjaan, jam kerja, penghasilan, kondisi pekerjaan, perserikatan atau bukan perserikatan, sikap terhadap organisasi, kecocokan dalam pekerjaan)
- c. Pendidikan (total pendidikan, jenis pendidikan, nilai, pelajaran favorit, pelajaran yang tidak digemari, bakat)
- d. Kehidupan di rumah (keadaan orang tua, sumber penghasilan, kebiasaan orang tua, kondisi perkembangan mental orang tua, sifat dan perilaku orang tua, kondisi pernikahan karakter)
- e. Agama
- f. Ras dan kewarganegaraan
- g. Posisi dalam komunitas (kepemimpinan dalam kelompok atau komunitas)
- h. Pandangan politik
- i. Jenis hiburan dan hobi (Egri, 1960, hlm. 36-37)

Kemudian, dimensi ketiga menurut Egri adalah dimensi psikologis. Dimensi psikologis adalah hasil dari gabungan dua dimensi sebelumnya. Gabungan dari dua dimensi ini menghasilkan ambisi, frustrasi, watak, sikap, dan kompleks dari seorang manusia.

Menurut Egri, pemahaman akan tiga dimensi dari karakter seorang manusia akan memudahkan penulis untuk menciptakan karakter dan mengenali asal muasal dari motivasi tiap tindakan karakter tersebut. Dimensi psikologis menurut Egri terdiri dari:

- a. Kehidupan seks, standar moral
- b. Prinsip pribadi, ambisi
- c. Frustrasi, kekecewaan utama
- d. Sifat (koleris, mudah bergaul, pesimis, optimis)
- e. Sikap terhadap kehidupan (patuh, agresif, pengalah)
- f. Kompleks (obsesi, pantangan, kepercayaan, fobia)
- g. Ekstrovert, introvert, ambivert
- h. Kemampuan (bahasa, talenta)
- i. Kualitas (imajinasi, penilaian, selera, keseimbangan)
- j. IQ (Egri, 1960, hlm. 37)

2.2. Konflik

Menurut Hauge (1988), konflik adalah segala hal yang menghalangi jalan karakter untuk mencapai keinginan mereka. Konflik adalah hasil dari segala macam rintangan yang karakter harus lalui dan selesaikan agar mencapai tujuannya (hlm. 113).

Menurut Howard dan Mabley (1995), konflik adalah mesin penggerak yang memberi pergerakan dan energi dalam sebuah cerita (hlm. 46). Sebuah cerita harus menggambarkan peristiwa ketika seorang karakter secara sadar memiliki suatu keinginan yang sulit untuk dicapai dan mengalami banyak hambatan. Tanpa konflik, penonton tidak akan peduli dengan semua peristiwa yang tergambar di layar. Tanpa konflik, cerita yang dibawakan oleh film tidak akan hidup (Howard dan Mabley, 1995, hlm. 46).

Schmidt (2005) mengemukakan bahwa keberadaan konflik hadir berdasarkan persepsi dan perasaan karakter daripada realita atau fakta. Interpretasi karakter atas peristiwa yang menimbulkan konflik adalah titik hidupnya suatu konflik (hlm. 18).

Walaupun potensi konflik dalam suatu cerita muncul akibat situasi seperti terperangkap di sebuah kapal yang hampir tenggelam, cara karakter memandang peristiwa tersebut adalah hal yang menjadi fokus utama dari sebuah konflik (Schmidt, 2005, hlm. 18). Terdapat enam jenis konflik yang dapat terjadi dalam sebuah cerita. Jenis-jenis konflik tersebut antara lain:

1. *Relational Conflict*

Relational conflict adalah konflik antar manusia. *Relational conflict* terdiri dari dua jenis karakter, yaitu protagonis dan antagonis. Konflik antar protagonis dan antagonis terjadi karena beberapa hal, yaitu:

- a. Protagonis ingin berhasil mencapai suatu tujuan dan antagonis ingin melihat protagonis gagal mencapai tujuannya.

- b. Protagonis dan antagonis sama-sama ingin mencapai tujuan yang sama (Schmidt, 2005, hlm. 15).

2. *Situational Conflict*

Situational conflict adalah konflik manusia melawan peristiwa alam atau lingkungan yang berada di luar kuasa manusia. Konflik terjadi ketika karakter utama dan karakter lainnya memiliki perbedaan pendapat dan cara berpikir saat menghadapi peristiwa yang terjadi. Konflik yang terjadi biasanya mengancam nyawa dan protagonis harus menemukan kekuatan untuk mengatasinya (Schmidt, 2005, hlm. 16).

3. *Inner Conflict*

Inner conflict adalah konflik antar manusia melawan dirinya sendiri. *Inner conflict* terjadi akibat karakter tidak yakin dengan dirinya atau tujuan yang ingin ia capai. Karakter mengalami perjuangan melawan pengaruh yang muncul dari dirinya sendiri, seperti adanya kekurangan dalam diri, pemahaman yang salah tentang diri sendiri, tidak mampu mengambil keputusan, dan tidak mengetahui hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah (Schmidt, 2005, hlm. 16).

4. *Paranormal Conflict*

Paranormal conflict adalah konflik antara manusia melawan teknologi. Konflik ini terjadi ketika protagonis harus menghadapi konsekuensi dari tindakan manusia ketika melakukan hal yang melewati batas kemampuan

manusia melalui teknologi. Contoh *paranormal conflict* dalam film terdapat dalam “The Matrix”, dimana Neo dikuasai oleh teknologi hingga akhirnya tidak mengetahui kapan dunia nyata mulai dan berakhir, atau dalam “2001: A Space Odyssey”, dimana karakter akan menguasai segalanya (Schmidt, 2005, hlm. 16).

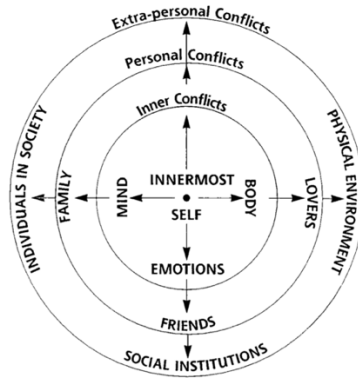
5. *Cosmic Conflict*

Seger, dikutip dalam Schmidt, mengungkapkan bahwa *cosmic conflict* adalah konflik yang melibatkan manusia dengan kekuatan supranatural. Kekuatan supranatural yang menjadi lawan dari karakter dapat berupa takdir Tuhan atau suatu kekuatan yang berada di luar kuasa manusia. Contoh *cosmic conflict* adalah karakter yang kecewa dan marah kepada Tuhan karena kematian anaknya atau karakter yang takut menghadapi sebuah peristiwa karena mengetahui bahwa ia akan mati dalam peristiwa tersebut (Schmidt, 2005, hlm. 16).

6. *Social Conflict*

Social conflict adalah konflik antara manusia dengan suatu kelompok. Karakter utama memiliki masalah dengan sekelompok orang yang biasanya berupa kelompok agama, komunitas, organisasi, atau institusi. Dalam *social conflict*, ada satu orang dari kelompok lawan karakter yang mewakili keseluruhan kelompok (Schmidt, 2005, hlm. 16).

THE THREE LEVELS OF CONFLICT

Gambar 2.1. *Three Levels of Conflict* oleh Robert McKee

(McKee, 1997, hlm. 146)

McKee (1997) menjelaskan tiga tingkatan dari konflik yang dapat dialami seorang karakter (hlm. 145). Tingkatan pertama atau lingkaran terdalam adalah *inner conflict* atau konflik yang lahir dari bagian dari diri karakter sendiri, yaitu pikiran, tubuh, dan emosi (McKee, 1997, hlm. 145). Sebagai contoh, ketika karakter ingin melakukan suatu tindakan, tubuhnya tidak sekuat yang ia harapkan. Atau, cara berpikirnya kurang cepat, kurang berwawasan, atau kurang cerdas seperti yang ia inginkan. Kemudian, karakter bisa saja tidak dapat membendung perasaannya ketika dihadapkan dalam situasi yang meresahkan atau menggungunya. Sehingga, dari lingkaran pertama tersebut, lawan dari karakter adalah dirinya sendiri (McKee, 1997, hlm. 146).

Selanjutnya, lingkaran kedua menunjukkan tingkatan kedua atau *personal conflict* yang mencakup konflik dalam hubungan karakter dengan orang-orang yang secara sosial terhubung secara intim dengan karakter. Hubungan personal karakter

bisa terjalin dengan siapa saja tergantung keintiman hubungan yang karakter miliki terlepas dari peran sosial yang ditentukan oleh konvensi sosial konvensional. Lalu, lingkaran ketiga adalah *extra-personal conflict*, yaitu konflik-konflik yang terjadi akibat adanya perlawanan di luar lingkup personal karakter, seperti konflik dengan institusi sosial, pemerintahan, warga, anggota keagamaan, rumah sakit, kepolisian, bos, pekerja, dan segala konflik yang melibatkan alam atau benda ciptaan buatan manusia. (McKee, 1997, hlm. 146)

2.3. Kultus

Menurut Lalich dan McLaren (2018), kultus adalah sebuah kelompok dengan sebuah hubungan yang menggerogoti kepribadian dan kemampuan berpikir kritis individu yang menjadi anggota, menuntut komitmen kuat dan kepatuhan yang tinggi dari anggota terhadap suatu sosok atau ideologi, serta membatasi atau mengurangi otonomi pribadi anggota demi prinsip kultus dan tujuan pemimpin (hlm. 35). Nelson (2012) mengatakan bahwa kultus pada umumnya merujuk pada kelompok dengan perintah atau praktik kepercayaan yang tidak biasa (hlm. 35).

Lalich (2004) menjelaskan bahwa kultus dapat berupa sebuah kelompok dengan batas-batas yang jelas atau berbaaur yang disatukan melalui komitmen yang sama pada seorang pemimpin kultus yang karismatik (hlm. 20). Sebuah kultus menjunjung tinggi suatu ideologi transenden serta menuntut komitmen pribadi tingkat tinggi dari anggotanya baik melalui perkataan dan perbuatan (Lalich, 2004, hlm. 124).

Hassan (1990) menggunakan istilah *destructive cult* untuk mengidentifikasi suatu kelompok yang melanggar hak anggotanya dan merusak mereka melalui teknik-teknik *mind control* yang tidak etis serta kerap menipu dan memberi pengaruh buruk kepada anggotanya agar selalu patuh dan setia pada kelompok. Walau kultus identik dengan kegiatan keagamaan, menurut Hassan kultus adalah perkumpulan yang sifatnya sekuler. Hassan juga menjelaskan bahwa definisi kultus adalah sebuah kelompok yang bersatu akibat pengabdian pada suatu program artistik atau intelektual, kesamaan tujuan dan kegemaran, atau pengabdian pada suatu figur. Maka dari itu, Hassan (1990) menggunakan istilah *destructive cult* untuk mendefinisikan suatu kelompok yang tergolong destruktif bagi seorang individu (hlm. 37).

Seluruh *destructive cult* yakin bahwa tujuan mereka atas nama kelompok membenarkan segala cara yang mereka lakukan. Selama mereka percaya bahwa yang mereka lakukan adalah hal yang tepat, mereka berpikir bahwa tindakan kriminal seperti berbohong, mencuri, menipu, dan melakukan praktik *mind control* secara paksa adalah tindakan yang benar demi tujuan mereka (Hassan, 1990, hlm. 36).

Beberapa ciri-ciri yang dimiliki suatu kultus antara lain (a) menunjukkan pengabdian dan dedikasi yang tinggi kepada suatu sosok, konsep atau benda, (b) melakukan praktik *mind control* untuk membujuk, mengontrol dan bersosialisasi dengan anggota, (c) secara sistematis menyebabkan ketergantungan psikologis bagi para anggota, (d) mengeksploitasi anggota demi tujuan kepemimpinan, dan (e)

menyebabkan gangguan psikologis bagi anggota, keluarga anggota, dan komunitas (Langone, 1993, dikutip dalam Nelson, 2012, hlm. 5).

Kultus memiliki sebuah misi, praktik atau tujuan masing-masing yang mengelompokkan mereka menjadi kategori-kategori tertentu. Beberapa jenis kultus terdiri dari:

1. Kultus keagamaan

Kultus keagamaan adalah jenis kultus yang paling dikenal dengan jumlah paling banyak. Kelompok ini berfokus pada dogma agama. Beberapa kelompok terbentuk berdasarkan aliran agama tertentu, paham okultisme, atau aliran baru yang diciptakan oleh pemimpin kultus. Pada umumnya kelompok ini mengklaim bahwa tujuan mereka terarah pada pemenuhan kebutuhan spiritual, walaupun begitu, demi mencapai tujuan tersebut cara yang dilakukan biasanya adalah dengan memenuhi kebutuhan materiil (Hassan, 1990, hlm. 39).

2. Kultus politik

Kultus politik adalah jenis kultus yang bersatu atas sebuah dogma politik. Kultus politik biasanya dekat dengan kata-kata ekstrimis. Praktik dari kultus politik melakukan perekrutan yang menipu dan praktik *mind control* yang membedakannya dari kelompok fanatik politik biasa (Hassan, 1990, hlm. 40).

3. Kultus psikoterapi atau pendidikan

Kultus psikoterapi dan pendidikan adalah kultus yang melakukan *workshop* atau seminar dengan biaya yang besar untuk membuka wawasan atau memberikan pencerahan. Kultus jenis ini biasanya melakukan praktik *mind control* untuk memberikan pengalaman “puncak” bagi peserta. Setelah dilakukan *mind control*, peserta akan dimanipulasi agar mendaftar kursus tahap lanjut yang lebih mahal. Peserta yang telah lulus dari kursus tahap lanjut akan resmi menjadi anggota kultus (Hassan, 1990, hlm. 40).

Semenjak bergabung dalam kultus, anggota akan diminta untuk membawa teman, kerabat, rekan kerja, atau memutus hubungan dengan mereka. Perekrut tidak diizinkan untuk mengungkapkan banyak hal tentang program kepada anggota. Jenis kelompok ini sering menyebabkan gangguan syaraf, kegagalan pernikahan, kegagalan bisnis, bunuh diri atau kematian akibat kecelakaan. Pihak yang menjalankan kelompok jenis ini umumnya memiliki latar belakang yang dipertanyakan serta jarang atau tidak memiliki kartu tanda pengenal (Hassan, 1990, hlm. 40).

4. Kultus komersial

Kultus komersial percaya dengan dogma keserakahan. Pelaksana kelompok ini menipu dan memanipulasi orang untuk bekerja dengan gaji sedikit atau tidak digaji sama sekali agar mendapatkan kekayaan.

Banyak organisasi pemasaran dengan model piramida atau pemasaran multi-level yang menjanjikan uang banyak tetapi menipu korban-korbannya. Mereka menghancurkan harga diri korbannya agar mereka tidak komplain. Kesuksesan dihitung berdasarkan keberhasilan merekrut orang baru yang kemudian akan merekrut orang lain lagi.

Kultus komersial biasanya melakukan wawancara di kamar hotel dengan korban pelajar dan mahasiswa. Ketika anggota baru diterima, mereka harus membayar biaya tertentu untuk dilatih dan kemudian dikirim menggunakan van ke tempat yang jauh untuk berdagang. Penjual dimanipulasi menggunakan rasa takut, rasa bersalah, dan tak jarang juga dilecehkan secara fisik dan seksual. Orang-orang ini menjadi budak bagi “perusahaan” dan memberikan uang mereka demi membayar “biaya hidup” (Hassan, 1990, hlm. 40).

Hassan (1990) menjelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari kelompok kultus terlihat seperti sosok terhormat yang dapat dipercaya (hlm. 11). Mereka melakukan praktik *mind control* untuk memberi kesan baik hingga mampu menarik banyak orang (Hassan, 1990, hlm. 11). Hassan (1990) mengatakan bahwa kultus mencari orang yang intelektual, bertalenta dan berwawasan (hlm. 11). Kelompok kultus mendoktrinasikan anggotanya agar selalu menunjukkan sisi terbaik dari kelompok. Anggota diajari untuk menekan semua perasaan negatif yang mereka miliki terhadap kelompok dan selalu menunjukkan wajah bahagia (Hassan, 1990, hlm. 11).

Hassan mengemukakan bahwa praktik *mind control* yang diperlakukan pada seseorang secara paksa untuk mengubah kepercayaan orang tersebut akan membuat ia sangat bergantung dengan kelompok. Anggota akan takut untuk meninggalkan kelompok karena mereka berpikir bahwa mereka akan mendapatkan ganjaran yang mengerikan jika meninggalkan kelompok, seperti penyakit, kehilangan orang yang disayang, kecelakaan, atau meninggal. Mereka merasa tidak akan mampu menemukan kebahagiaan lain jika tidak lagi menjadi anggota kultus. Pemikiran ini telah ditanamkan oleh pemimpin kultus jauh di alam bawah sadar anggota (Hassan, 1990, hlm. 6).

Selanjutnya, Hassan (1990) menjelaskan bahwa kultus merekrut orang-orang dengan tampil sebagai kelompok yang mampu memberikan kebutuhan dasar manusia, yaitu kasih sayang, perhatian, pengetahuan, uang, status, makna, hubungan, atau kesehatan (hlm. 45). Perekrutan dalam kultus melalui tiga cara dasar, yaitu melalui teman atau kerabat yang sudah menjadi anggota, orang asing yang mengajak berkenalan dan berkawan, atau sebuah simposium dan seminar. (Hassan, 1990, hlm. 46). Kebanyakan orang yang terbawa pengaruh sebuah kultus adalah orang-orang yang sedang berada dalam kondisi rapuh dan tertekan. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh transisi besar dalam hidup seseorang, seperti pindah rumah, pekerjaan baru, putus hubungan, ketidakstabilan kondisi keuangan, atau kehilangan orang yang disayang (Hassan, 1990, hlm. 47).

2.3.1. *Mind Control*

Menurut Hassan (1990), *mind control* dapat dipahami sebagai sistem pengaruh yang dapat mengacaukan identitas seorang individu yang terdiri dari kepercayaan,

perilaku, pikiran, dan emosi hingga digantikan dengan identitas baru (hlm. 6). Dalam kebanyakan kasus, Hassan mengatakan bahwa identitas baru dari individu adalah identitas yang tidak diinginkan oleh individu jika individu terlebih dahulu mengetahui apa yang akan terjadi pada dirinya (hlm. 7).

Kemudian, Hassan (1990) menjelaskan lagi bahwa tidak semua teknik *mind control* adalah hal yang buruk dan tidak etis (hlm. 7). Contohnya adalah teknik *mind control* yang diperlakukan kepada seseorang agar berhenti merokok. Pada kasus tersebut, individu yang pikirannya dikendalikan masih memiliki kesadaran penuh atas identitas dirinya dan praktik *mind control* hanya mengendalikan pikirannya yang berkaitan dengan keinginannya untuk merokok (Hassan, 1990, hlm. 7). Tetapi yang pasti, Hassan (1990) menekankan bahwa *mind control* adalah proses yang subtil (hlm. 7).

2.3.1.1. Delapan Kriteria *Thought Reform* Lifton

Delapan kriteria *thought reform* yang digagas oleh Robert Jay Lifton adalah sebuah teori yang Lifton paparkan dalam bukunya yang berjudul “Thought Reform and the Psychology of Totalism: A Study of “Brainwashing” in China”. Delapan kriteria *thought reform* adalah kajian Lifton terhadap praktik *brainwashing* yang dilakukan pemerintah komunis Cina kepada tentara Amerika selama Perang Korea.

Hassan (1990) mengungkapkan bahwa kedelapan kriteria *thought reform* yang digagas oleh Lifton beroperasi sesuai dengan proses *mind control* yang ia alami saat menjadi anggota Gereja Unifikasi, sebuah aliran keagamaan yang dipimpin oleh Sun Myung Moon di Amerika Serikat (hlm. 53). Konselor yang

menyembuhkan Hassan mengatakan kepada Hassan bahwa apa pun kelompok yang menerapkan semua delapan kriteria *thought reform* Lifton, maka kelompok tersebut pasti memberlakukan praktik *mind control* kepada anggotanya (Hassan, 1990, hlm. 53). Delapan kriteria *thought reform* yang dikemukakan oleh Lifton terdiri dari:

1. *Milieu Control*

Menurut Lifton, aspek dasar dalam memulai sebuah *thought reform*, yang dapat dilakukan pertama-tama dan langsung dapat menyentuh dimensi psikologis manusia adalah dengan mengendalikan komunikasi manusia di lingkungannya yang disebut dengan *milieu control*. Dengan *milieu control*, komunikasi manusia tidak hanya terkontrol melalui hal-hal yang berada di luar dirinya seperti apa yang ia lihat, dengar, baca, tulis, alami dan ekspresikan, tetapi juga mampu memasuki bagian dalam dari diri manusia akibat komunikasi seorang individu dengan dirinya sendiri (Lifton, 1960, hlm. 420).

Lifton memberikan contoh cerita fiksi karya George Orwell, “1984”, yang menggambarkan *milieu control* dengan penggunaan alat bernama “telescreen”. Para masyarakat komunis Cina pada masa Perang Korea juga menggunakan mesin untuk memasuki kondisi psikologis manusia melalui alat perekam dan alat pemancar (Lifton, 1960, hlm. 420).

Milieu control sesungguhnya tidak akan pernah sepenuhnya berhasil, karena manusia sendiri pada dasarnya memiliki kemampuan dalam mengolah tiap informasi yang diterima yang dapat memberi hambatan bagi

pengaruh untuk masuk ke dalam pikiran manusia. Menurut Lifton, walaupun timbul keraguan dalam benak seorang individu, pelaku *thought reform* akan terus melancarkan *milieu control* agar “kebenaran” baru dapat tertanam ke dalam pikiran manusia (Lifton, 1960, hlm. 421).

Lifton mengemukakan bahwa banyak hal yang secara psikologis dapat terjadi pada seorang individu setelah terpapar *milieu control*, salah satu contoh paling mendasar adalah gangguan keseimbangan jiwa dan dunia luar dari seorang individu. Jika seorang individu terlalu sering terpapar *milieu control*, maka ia akan mengalami kekurangan informasi dari luar lingkungan baru yang diciptakan *milieu control* maupun pemahaman tentang dirinya sendiri (Lifton, 1960, hlm. 421).

Hal ini terjadi karena keinginan individu untuk mendapatkan informasi baru, pendapat sendiri, atau ekspresi diri sudah terhalangi. Individu tidak mampu melakukan hal tersebut karena selalu merasa ada sesuatu yang mengawasinya, yaitu sosok yang lebih berkuasa darinya (Lifton, 1960, hlm. 421).

Kondisi ini mengakibatkan seorang individu harus membuat polarisasi antar hal yang “benar”, yaitu ideologi baru yang ditanamkan melalui *milieu control* dan hal yang “salah”, yaitu realita dan prinsip yang sebelumnya ia pegang. Kemudian, Lifton berpendapat bahwa akal sehat dan kepekaan seseorang berpengaruh pada cara individu memproses paham-paham yang ditanamkan ke dalam dirinya. Hal ini akan menyebabkan individu bertanya-

tanya tentang apa yang benar dan salah pada dunia dan dirinya sendiri (Lifton, 1960, hlm. 421).

2. *Mystical Manipulation*

Kemudian, langkah selanjutnya yang dilakukan setelah *milieu control* adalah *mystical manipulation*, dimana terjadi manipulasi terhadap individu yang bersifat sistematis dan terencana, namun dari posisi korban akan terasa seperti sebuah peristiwa yang terjadi seperti “takdir”, karena terjadi secara tiba-tiba akibat suatu kekuatan yang posisinya jauh lebih tinggi dan berkuasa dari manusia (Lifton, 1960, hlm. 422).

Lifton menjelaskan bahwa langkah ini tidak hanya dilakukan oleh pelaku *thought reform* sebagai pendorong munculnya kepercayaan akan adanya sosok yang lebih berkuasa dari individu, tetapi langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa langkah ini adalah suatu hal mutlak yang harus dilalui semua manusia. Dengan melakukan langkah ini, maka akan memunculkan adanya kekuatan mistis dari kelompok yang melakukan manipulasi. Korban akan melihat petinggi dalam kelompok sebagai “perwakilan” yang ditunjuk oleh “sosok” yang lebih berkuasa untuk menyampaikan perintah-perintah darinya (Lifton, 1960, hlm. 422).

“Sosok” berkuasa ini bisa dalam wujud Tuhan, leluhur, atau makhluk supranatural lainnya. Segala macam pikiran atau tindakan yang mempertanyakan kekuasaan dari penguasa tertinggi akan digolongkan

sebagai sikap pembangkang, egois, dan picik dalam menjalani misi besar dan utama (Lifton, 1960, hlm. 422).

Dalam tingkat personal, respons individu terhadap pendekatan manipulatif terbagi menjadi dua, yaitu rasa percaya atau tidak percaya. Seorang korban percaya terhadap manipulasi-manipulasi ini karena menemukan ha-hal yang ia yakini baik untuk dirinya, seperti menemukan kesenangan dalam rasa sakit atau rasa kepuasan batin ketika berhasil memenuhi perintah-perintah dari sosok yang lebih berkuasa. Tetapi, rasa kepercayaan ini sulit untuk dipertahankan dan dapat melemah sewaktu-waktu jika manipulasi selalu dilakukan secara konstan (Lifton, 1960, hlm. 423).

Jika pada individu muncul rasa tidak percaya atau tidak memiliki rasa percaya sejak awal, maka individu akan merasakan kesulitan untuk keluar dari kekuatan yang lebih kuat dari dirinya hingga ia harus terus mengalah demi dapat beradaptasi dengan kondisi yang ada di sekitarnya. Ia dapat menjadi peka terhadap segala jenis petunjuk dan cepat mengantisipasi tekanan yang diterima, dan memiliki kemampuan untuk mengendalikan mentalnya dalam menghadapi tekanan psikologis dari manipulator (Lifton, 1960, hlm. 423).

Individu bisa terlihat bahagia walau ia telah dimanipulasi, benar-benar marah, atau merasakan kombinasi keduanya karena ia telah kehilangan kesempatan untuk mengekspresikan diri dan melakukan aktivitas atas keinginannya sendiri (Lifton, 1960, hlm. 424).

3. *The Demand for Purity*

Dalam lingkungan suatu kelompok kultus, manusia di dunia hanya terbagi menjadi dua bagian, yaitu manusia yang suci dan yang tidak suci, atau manusia yang benar dan yang salah. Manusia yang suci adalah manusia yang memegang paham, perasaan, dan tindakan yang sesuai dengan ideologi yang dipegang oleh penguasa (Lifton, 1960, hlm. 424).

Langkah ini memiliki pemahaman bahwa hal yang dianggap tidak suci dan salah harus ditemukan lalu dihilangkan. Pada praktiknya, sesungguhnya tidak ada manusia yang benar-benar dapat dikategorikan sebagai sosok yang suci dan tidak suci. Sehingga, tuntutan bagi individu menjadi sosok yang “suci” ini adalah beban bagi individu, karena ada penguasa yang berusaha keras, bahkan dengan cara yang menyakitkan, untuk mencapai kesucian dari setiap anggota (Lifton, 1960, hlm. 424).

Kemudian, Lifton mengemukakan bahwa tuntutan untuk menjadi sosok suci ini menghasilkan adanya konsep *guilt milieu* dan *shame milieu* pada individu yang gagal mencapai kesucian. Seseorang yang dianggap tidak suci dianggap pantas untuk mendapatkan hukuman untuk membuatnya sadar dan merasakan rasa bersalah. Atau, jika seseorang gagal untuk mencapai standar sebagai orang suci, maka ia harus dipermalukan agar membuatnya sadar dan merasakan rasa malu. Dengan memunculkan rasa ini, maka individu akan terdorong untuk tidak melakukan kesalahan atau pelanggaran (Lifton, 1960, hlm. 425).

Lifton juga menjelaskan bahwa pemikiran tentang pemisahan yang jelas antara hal yang benar dan yang salah menciptakan kecenderungan bagi korban untuk memiliki pandangan yang hitam dan putih dalam memandang segala hal, termasuk memandang dirinya sendiri. Hal ini kemudian dapat memunculkan perasaan bersalah, amarah, kebencian terhadap diri sendiri jika individu merasa gagal mencapai “kebenaran ideal” yang ia pahami berdasarkan doktrin pelaku *thought reform*. Bagi penguasa kelompok, emosi-emosi negatif ini dapat dimanfaatkan sebagai peluang besar untuk mempengaruhi individu secara lebih dalam. (Lifton, 1960, hlm. 425).

4. *The Cult of Confession*

Cult of confession, berdasarkan penjelasan Lifton, adalah proses dimana individu mengakui suatu kesalahan yang tidak pernah ia lakukan, atau sebuah kesalahan yang terjadi karena sudah direncanakan sebelumnya tanpa individu tersebut ketahui atas dasar pengakuan dan penyucian jiwa. Tuntutan agar seorang individu mau mengaku adalah suatu hal yang mudah dilakukan jika rasa bersalah dan rasa malu yang besar sudah tertanam dalam diri seorang individu (Lifton, 1960, hlm. 425).

Bagi pelaku *thought reform*, pengakuan individu memiliki beberapa manfaat. Pertama, pengakuan dari seorang individu digunakan sebagai penyucian jiwa, yang artinya mengosongkan kondisi psikologis individu yang sebelumnya sudah terbentuk sepanjang perjalanan hidupnya. Kedua, pengakuan adalah tindakan simbolis dari penyerahan diri, yaitu

penggabungan antara seorang individu dengan lingkungan di bawah kontrol pemimpin kelompok. Ketiga, pengakuan menjadi sarana pengungkapan seluruh latar belakang individu, seperti pengalaman, pemikiran, keinginan, hingga rahasia individu (Lifton, 1960, hlm. 425).

Aspek-aspek ini akan dimanfaatkan penguasa untuk mencari titik kelemahan individu agar dapat dimanipulasi. Selain itu, Lifton juga mengatakan bahwa tahap ini adalah tahap dimana penguasa mengklaim kepemilikan atas individu (Lifton, 1960, hlm. 425). Sedangkan dari sisi korban, menurut Lifton, pengakuan akan menjadi tempat korban mendapatkan makna dan kelegaan batin agar melanjutkan kehidupan sebagai orang yang lebih baik lagi karena telah mengakui segala hal yang selama ini menjadi tekanan atau tabu bagi dirinya. Bagi seorang individu, kejujuran dan pengakuan akan menciptakan rasa kesatuan dan keintiman dari seorang individu dengan pihak yang ia percayai (Lifton, 1960, hlm. 425).

5. *The "Sacred Science"*

Dalam tahap ini, Lifton menjelaskan bahwa pemimpin dari kelompok menciptakan kesan bahwa yang ajaran diajarkan dalam kelompok adalah ilmu dan dogma yang bersifat sakral. Mereka memperlakukan ajaran tersebut sebagai satu-satunya ajaran paling benar bagi kehidupan manusia. Selain dianggap suci, ilmu ini juga dianggap sebagai ajaran yang paling ilmiah. Sehingga, siapa pun yang mempertanyakan paham-paham yang

dibawa oleh ajaran ini dianggap tidak suci, tidak bermoral, dan tidak ilmiah (Lifton, 1960, hlm. 425).

Bagi individu yang menjadi korban, ajaran mengenai kesucian ilmu yang diajarkan mengakibatkan timbulnya rasa bersalah dan takut dalam individu apabila ia tidak setuju, mengabaikan, atau mempertanyakan ajaran-ajaran tersebut (Lifton, 1960, hlm. 426).

6. *Loading the Language*

Lifton mengemukakan bahwa tahap ini adalah tahap dimana ketika penguasa kelompok menciptakan makna baru dari suatu penggunaan bahasa sesuai dengan konsep dan nilai yang dianut oleh kelompok agar bahasa dapat digunakan secara khusus dalam kelompok. Dengan diberlakukannya langkah dalam tahap ini, maka anggota akan berpikir bahwa penggunaan bahasa yang diajarkan oleh penguasa kelompok adalah satu-satunya makna dan cara dalam menggunakan bahasa tersebut (Lifton, 1960, hlm. 426).

Menurut Lifton, langkah ini adalah salah satu bentuk *thought-terminating cliché*. *Thought-terminating cliché* adalah kondisi dimana seseorang atau sekelompok orang membatasi jalan pikir seorang individu agar individu tersebut tidak mampu berpikir lebih kritis mengenai suatu konsep atau masalah. Penerapan langkah ini bertujuan untuk menimbulkan rasa kesatuan dan eksklusivitas bagi anggota kelompok. Bagi individu, Lifton menjelaskan bahwa dampak penerapan langkah ini adalah semakin sempitnya ruang gerak bagi individu untuk mengekspresikan diri secara

personal. Keterbatasan ini mengakibatkan individu kekurangan kemampuan untuk berbahasa (Lifton, 1960, hlm. 427).

Lifton menjelaskan bahwa bahasa adalah salah satu cara manusia mengembangkan dirinya. Jika penggunaan bahasa menjadi terbatas, maka kapasitas berpikir dan merasakan sesuatu menjadi ikut terbatas pula. Kondisi seperti ini akan menyebabkan perasaan tidak nyaman bagi individu, namun, perasaan tidak nyaman ini akan ditutup individu dengan sikap kaku dan kepatuhan demi menutupi dilema dan keputusasaan. Individu juga jadi cenderung melindungi diri dari rasa takut dan rasa bersalah akibat ketidakmampuan diri dalam menggunakan bahasa yang tepat (Lifton, 1960, hlm. 427).

7. *Doctrine Over Person*

Berdasarkan penjelasan Lifton, tahap ini adalah tahap dimana terjadinya penanaman doktrin dari kelompok terhadap individu untuk mengganti dan membentuk ulang paham, prinsip, atau kepercayaan yang dipegang oleh seorang individu agar sesuai dengan nilai-nilai yang dipegang oleh kelompok (Lifton, 1960, hlm. 428).

Pada tahap ini juga terjadi interpretasi ulang atas pengalaman dan sejarah kehidupan individu agar sesuai dengan nilai-nilai yang dibawa dalam doktrin kelompok. Segala jenis persepsi atau pengalaman individu yang berlawanan dengan doktrin kelompok akan dihapuskan. Korban harus

menyesuaikan seluruh bagian dari dirinya dengan realita yang diciptakan oleh kelompok (Lifton, 1960, hlm. 428).

8. *The Dispensing of Existence*

Lifton menjelaskan bahwa lingkungan totalis memberikan batas yang tegas di antara individu yang menjadi bagian dari kelompok dan mana yang tidak. Pembagian yang jelas ini dibuat agar tertanam dalam benak anggota kelompok sebuah pemikiran bahwa individu yang tidak tergabung dalam kelompok dianggap tidak punya hak untuk ada, seperti bagaimana petinggi dari kelompok memandang orang non-kelompok (Lifton, 1960, hlm. 430).

Tindakan ini juga akan melahirkan pemikiran bahwa dalam kelompok tempat korban bergabung pun adalah kelompok paling elit dan eksklusif. Di sisi lain, individu yang sudah bergabung dengan kelompok sudah kehilangan identitasnya karena tidak lagi bertindak atas kemauannya sendiri dan selalu mengikuti perintah kelompok (Lifton, 1960, hlm. 430).

2.4. Karakter Antagonis

Film-film seperti “North by Northwest”, “Star Wars”, “Chinatown”, hingga “Terminator”, menggambarkan tokoh protagonis yang memiliki konflik eksternal, yaitu konflik dengan orang lain atau yang disebut dengan tokoh antagonis. Banyak cerita dalam film yang menggambarkan dengan jelas perbedaan antara protagonis dan antagonis yang saling berlawanan satu sama lain (Howard dan Mabley, 1995, hlm. 28).

Menurut Egri (1960) karakter antagonis adalah karakter yang menentang karakter utama (hlm. 113). Howard dan Mabley (1995) mengemukakan bahwa karakter antagonis merupakan sebuah kekuatan yang menentang karakter protagonis dan secara aktif menghambat usaha-usaha protagonis dalam mencapai tujuan mereka (hlm. 28). Keberadaan tokoh antagonis menyebabkan timbulnya konflik dalam sebuah cerita (Howard dan Mabley, 1995, hlm. 29).

Caldwell (2017) menjelaskan bahwa karakter antagonis adalah *shadow figure* atau karakter bayangan yang identik dengan kejahatan dan sifat negatif (hlm. 199). Menurut Caldwell (2017), *shadow figure* adalah karakter jahat yang ada dalam sebuah cerita yang dapat berupa orang lain, sosok dengan kemampuan mengubah wujud, atau sosok hasil perubahan dalam diri protagonis dari karakter baik menjadi karakter jahat (hlm. 199). *Shadow figure* biasanya percaya bahwa hal yang mereka lakukan adalah hal yang tepat dan tidak merasa kalau mereka bermasalah (Caldwell, 2017, hlm. 199).

2.5. Character arc

Menurut Caldwell (2017) *character arc* adalah perubahan atau perkembangan karakter selama cerita berjalan (hlm. 142). Biasanya, seorang karakter pada awal cerita akan tampil sebagai orang yang unik dan memiliki suatu kekurangan. Konflik yang karakter hadapi memaksanya untuk menghadapi kesalahan dan kekurangan mereka. Pada akhir cerita, karakter akan berubah menjadi sosok dengan perbedaan perilaku, keyakinan, dan cara memandang dunia. Penonton harus mampu melihat perbedaan sikap karakter dalam film.

Menurut Caldwell (2017), tanpa *character arc*, tidak ada cerita dramatic (hlm. 42). Jika karakter adalah orang yang sama dari awal hingga akhir cerita, maka selama cerita berjalan tidak ada nilai dramatik dalam cerita, melainkan hanya informasi (Caldwell, 2017, hlm. 42). Perubahan karakterlah yang menarik perhatian penonton terhadap cerita.

Selbo (2015) mengatakan bahwa penulis harus memberikan karakter perjalanan yang sulit untuk mencapai perubahan karakter. Perjalanan yang dialami karakter dalam cerita adalah perjalanan fisik, psikis, dan emosional. Harus ada cerita yang terjadi di luar karakter dan di dalam diri karakter, hingga di akhir perjalanan, karakter menemukan sesuatu (hlm. 57). Weiland memaparkan jenis-jenis *character arc* yang terdiri dari tiga jenis utama, yaitu:

1. *Positive change arc*

Weiland (2016) menjelaskan bahwa karakter utama akan hadir di awal cerita sebagai sosok yang memiliki banyak ketidakpuasan terhadap diri sendiri serta penolakan terhadap banyak hal (hlm. 9). Selama cerita berjalan, karakter akan dipaksa untuk menghadapi kepercayaan tentang dirinya dan dunia, sampai pada akhir cerita ia menaklukkan sisi gelap di dalam dirinya dan pemeran antagonis yang merupakan lawan dari luar diri karakter. Karena akhir yang membahagiakan inilah maka jenis *arc* ini berakhir dengan cara yang positif. Dalam *positive change arc*, *lie* atau kesalahpahaman karakter tentang dirinya sendiri, orang lain atau

dunia dipegang teguh oleh karakter pada bagian awal cerita (Weiland, 2016, hlm. 9).

2. *Flat arc*

Flat arc adalah jenis *character arc* dimana karakter sudah tampil sebagai sosok yang “kuat” dan tidak membutuhkan perkembangan dan perubahan yang signifikan dalam dirinya agar menjadi sosok yang lebih kuat pada saat atau setelah menghadapi konflik. (Weiland, 2016, hlm. 9). Karakter dalam cerita dengan *flat arc* mengalami sedikit atau bahkan tidak ada sama sekali perubahan, sehingga perjalanan karakter disebut “datar”. Karakter *flat arc* dalam sebuah cerita menjadi sosok yang mengubah keadaan dalam dunia penceritaan dan membangkitkan perkembangan dalam diri karakter-karakter lain yang berada di sekitar karakter. *Flat arc* adalah *arc* yang sering digunakan dalam kisah-kisah populer (Weiland, 2016, hlm. 9).

3. *Negative change arc*

Weiland menjelaskan bahwa *negative character arc* adalah perkembangan karakter dimana situasi dan kondisi karakter pada akhir cerita berkembang menjadi lebih buruk dibandingkan dengan awal cerita. Weiland membagi *negative character arc* menjadi tiga jenis, antara lain *disillusionment arc*, *fall arc*, dan *corruption arc* (Weiland, 2016, hlm. 9).

Disillusionment arc adalah *character arc* dengan pola yang sama dengan *positive change arc* karena diawali dengan meyakini *lie*. Namun setelah karakter menemukan *truth*, ia tidak mendapatkan kehidupan yang lebih baik, melainkan suatu kenyataan yang buruk atau menyakitkan (Weiland, 2016, hlm. 9).

Lalu, *fall arc* adalah kondisi dimana pada awal cerita karakter percaya pada *lie*, bertahan dengan keyakinannya atas *lie*, menolak *truth*, dan percaya pada *lie* yang lebih buruk dari sebelumnya pada akhir cerita. Kemudian, *corruption arc* adalah perkembangan karakter dimana karakter pada awal cerita percaya pada *lie*, lalu menemukan *truth*, tetapi menolak *truth* tersebut dan memilih untuk berpegang teguh pada *lie* hingga akhir cerita (Weiland, 2016, hlm. 9).

2.5.1. *Disillusionment Arc*

Disillusionment arc adalah perkembangan dimana karakter mengawali cerita dengan kepercayaan pada *lie*, lalu berhasil melepaskan *lie*, kemudian menemukan *truth* (Weiland, 2016, hlm. 115). *Truth* dalam *disillusionment arc* membawa karakter pada perkembangan yang lebih buruk dibandingkan keadaan karakter di awal cerita.

CHARACTER BELIEVES LIE > OVERCOMES LIE > NEW TRUTH IS TRAGIC

Gambar 2.2. *Disillusionment Arc*
(Weiland, 2016, hlm. 116)

Disillusionment arc memiliki pola yang sama dengan *positive change arc*, namun, yang membedakan keduanya adalah cara pandang karakter pada akhir cerita. Dalam *positive change arc*, *truth* yang ditemukan karakter adalah pembuka pandangan baru yang positif bagi karakter dalam melihat dirinya dan dunia. Sedangkan dalam *disillusionment arc*, *truth* yang ditemukan oleh karakter membuatnya memahami sebuah kenyataan pahit yang memperburuk cara pandangnya terhadap sesuatu (Weiland, 2016, hlm. 116).

2.5.1.1. Babak Pertama

Babak pertama diawali *hook*, yaitu sebuah situasi dimana karakter hanya akan melihat hal-hal yang baik dan menyenangkan dari *lie* yang ia yakini dan ia harap akan membawa kebahagiaan (Weiland, 2016, hlm. 117). *Normal world* karakter pada awal cerita akan terlihat baik-baik saja. Bagian ini adalah tempat untuk menciptakan momen karakter yang menunjukkan sifat asli dari karakter. Sifat asli karakter tidak hanya akan ditunjukkan untuk kepentingan cerita, melainkan memberikan gambaran atas potensi perkembangan karakter yang berkaitan dengan *lie*. Weiland memberikan contoh, seorang karakter bisa saja tampil sebagai sosok baik yang disukai pada awal cerita, tetapi ada momen dimana terlihat sisi gelap karakter yang ada kaitannya dengan perkembangan karakter di babak selanjutnya (Weiland, 2016, hlm. 118).

Tahap selanjutnya adalah *inciting event*, dimana pada tahap ini mulai terlihat tanda-tanda bahwa *lie* yang selama ini karakter percayai adalah hal yang salah (Weiland, 2016, hlm. 118). Di saat yang sama, penonton juga harus

memahami bagaimana *lie* bisa menguasai kehidupan karakter dan mengapa karakter merasa terikat dengan *lie* secara personal.

Selanjutnya, tahap akhir dari babak pertama adalah *first plot point*. Pada tahap ini sudah mulai tampak petunjuk tentang *truth*, tetapi protagonis mengabaikannya dan tetap bertindak sesuai kepercayaannya pada *lie* (Weiland, 2016, hlm. 118). Di tahap ini penonton sudah harus tahu apa konsekuensi yang harus diambil protagonis jika protagonis tetap mengejar *lie*. Penulis harus memastikan bahwa setiap protagonis mengambil keputusan penting, keputusan itu harus mengorbankan hal lain yang juga berharga bagi karakter. Karakter harus terperangkap dalam pilihan sulit hingga membuatnya harus mengorbankan banyak hal agar menuntunnya jauh dari *truth* (Weiland, 2016, hlm. 120).

2.5.1.2. Babak Kedua

Weiland (2016) mengatakan bahwa situasi dalam *first pinch point* di babak kedua adalah situasi dimana karakter mendapatkan konsekuensi atau hukuman karena melakukan tindakan berdasarkan *lie* yang ia percaya (hlm. 147). *Foreshadowing* juga harus ditunjukkan dalam tahap ini agar penonton siap menerima akhir cerita yang buruk. Pada bagian ini, protagonis semakin mendekati *wants*, tetapi di suatu titik dalam proses mendapatkannya, ia berhadapan dengan suatu kesulitan. Tetapi, kesulitan ini juga bisa diakibatkan oleh keengganan protagonis untuk berjuang lebih keras dalam mencapai keinginannya. Selama protagonis berusaha keras mencapai *wants* dengan dorongan *lie*, ia semakin jauh dari *truth* (Weiland, 2016, hlm. 125).

Walaupun karakter sudah bergerak maju menuju *wants* dengan proses yang sulit dan cukup lambat, tetapi karakter tidak bisa kembali ke situasi semula (Weiland, 2016, hlm. 125). Hingga ketika karakter sampai di *midpoint*, karakter berada dalam situasi dimana ia harus menghadapi kenyataan atau *truth* dan tak siap untuk menerimanya. Pada *second pinch point*, protagonis semakin frustrasi dengan kenyataan bahwa *lie* yang selama ini ia pegang adalah hal yang salah dan kecewa dengan *truth* yang baru ia hadapi (Weiland, 2016, hlm. 126). *Truth* pada *disillusionment arc* adalah kehancuran bagi karakter utama (Weiland, 2016, hlm. 127).

2.5.1.3. Babak Ketiga

Pada babak ketiga *disillusionment arc* diawali dengan *third plot point*, yaitu tahap penerimaan karakter atas hilangnya *lie* yang selama ini ia yakini (Weiland, 2016, hlm. 130). Karakter pada tahap ini menghadapi dan menerima kenyataan yang ditunjukkan oleh *truth*, sebuah kenyataan yang pahit dan mengerikan. Tahap selanjutnya adalah *climax*, yaitu tahap dimana karakter berusaha menghadapi dan berpegang pada *truth* yang kejam dan pahit (Weiland, 2016, hlm. 131).

Kemudian, pada tahap selanjutnya, yaitu *climactic moment*, karakter mengalami momen yang membuatnya menerima keberadaan *truth* dan meyakinkannya seperti dulu karakter meyakini *lie* (Weiland, 2016, hlm. 131). Di tahap terakhir, yaitu *resolution*, karakter menerima bahwa *truth* adalah realita yang kejam dan tidak pernah akan membawanya kembali ke dunianya di masa lampau ketika masih berpegang teguh pada *lie* (Weiland, 2016, hlm. 132).

2.6. *Lie dan Truth*

Weiland (2016) mengatakan bahwa *change arc* adalah tentang bagaimana karakter menghadapi *lie* atau suatu kesalahpahaman yang sebelumnya dipendam, diabaikan, atau dielak oleh karakter (hlm. 10). *Lie* pada dasarnya adalah kekurangan karakter dan miskonsepsi karakter terhadap sesuatu. *Lie* dalam *positive change arc* ada agar perkembangan karakter penting untuk disampaikan dalam cerita serta karakter mampu berkembang menuju ke arah yang lebih positif. Sedangkan *lie* dalam *negative change arc*, adalah suatu hal berharga yang sebenarnya telah dimiliki oleh karakter namun ia abaikan keberadaannya.

Seorang karakter dapat mengorbankan hal berharga ini demi mendapatkan *wants*, yaitu keinginan karakter yang didasari oleh *lie* (Weiland, 2016, hlm. 11-13). *Lie* dapat menghasilkan emosi negatif seperti rasa takut, rasa sakit, rasa sulit memaafkan, rasa bersalah, tabu, atau rasa malu.

Truth adalah suatu kebenaran yang selama ini diabaikan oleh karakter karena berada dalam zona nyaman yang dihasilkan karakter akibat percaya pada *lie* (Weiland, 2016, hlm. 11). Dalam *positive change arc*, *truth* adalah sesuatu yang sebenarnya karakter harus ketahui agar dapat meraih *needs* atau hal-hal yang sebenarnya karakter butuhkan demi mencapai perkembangan karakter yang lebih baik. Sedangkan dalam *negative change arc*, *truth* adalah suatu kenyataan pahit yang tidak pernah diinginkan oleh karakter (Weiland, 2016, hlm. 17).

2.7. *Character's Ghost*

Weiland (2016) mengemukakan bahwa *character's ghost* adalah alasan mengapa karakter mempercayai *lie* tersebut pada awalnya (hlm. 17). *Character's ghost* sendiri dapat diketahui jika kita melihat masa lalu dari sang karakter. Dalam film "Toy Story", *Ghost* dari karakter Woody merupakan pengetahuan dari apa yang terjadi jika sebuah mainan yang tidak disayang (hlm. 19).