

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter dalam Skenario

Egri (1946) menganggap protagonis sebagai “karakter pivotal”. Menurutnya, karakter protagonis adalah poros utama dari segala pergerakan cerita. Karakter protagonis merupakan karakter yang menciptakan konflik dan membuat cerita bergerak maju. Tanpa protagonis, tidak akan ada cerita. Sebagai protagonis, karakter harus dapat menanggapi perubahan, memiliki pertaruhan, menjadi pusat empati penonton dan harus menjadi fokus nilai moral pada cerita.

Karakter adalah sebuah karya seni, metafora dari perilaku manusia. Penonton terhubung dengan karakter seakan-akan mereka itu nyata, padahal tidak. Karakter dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dikenali, sedangkan manusia adalah makhluk yang tidak bisa ditebak dan sulit dipahami. Penonton lebih mudah mengenali karakter secara menyeluruh dibandingkan teman mereka sendiri karena karakter tidak berubah, sedangkan manusia selalu berubah (McKee, 1997, hlm. 485).

McKee (1997) menambahkan bahwa kunci jati diri karakter adalah *desire*, dan dibalik *desire* terdapat motivasi. Karakter bukanlah sebuah studi kasus yang harus disederhanakan karena sejatinya, tidak ada penjelasan pasti atas perilaku manusia. Biarkan ada ruang kosong untuk penonton menerka-nerka motivasi

karakter, namun berikan motivasi yang jelas kepada karakter dalam mendapatkan *desire*.

Corbett (2013) memandang karakter lahir melalui proses perpaduan antara penemuan dan penciptaan. Karakter lahir dari impresi penciptanya atas manusia lain, dirinya sendiri, atau emosi yang ditangkap dari sekitarnya seperti foto, lukisan, bahkan perilaku binatang. Dengan menuliskan *scene-scene* penting yang memantik konflik, *desire*, ketakutan, dan harga diri karakter, akan tercipta efek dramatis dari karakter yang kemudian dapat mengait perhatian penonton.

Proses mencipta karakter tidaklah mudah. Dalam cerita *Pinocchio* misalnya, kita melihat bagaimana Geppetto dengan tekun dan penuh perhatian bekerja siang malam menggunakan bahan-bahan mentah menciptakan boneka kayu laki-laki. Melalui paradoks yang aneh, boneka itu menjadi hidup. Corbett (2013) menambahkan beberapa faktor yang dirasa esensial dalam membangun karakter:

1. Karakter menginginkan sesuatu

Want/goals merupakan elemen yang akan dijadikan pegangan oleh penonton dalam mengikuti perjalanan karakter. Dalam skenario, karakter umumnya hanya akan memiliki satu *goals* yang akan dia perjuangkan hingga akhir. Dengan adanya *goals* yang jelas, penonton dapat lebih mudah mengikuti perjalanan karakter.

2. Karakter mengalami kesulitan

Perjalanan karakter mengejar *wants* tidak akan menarik jika mudah begitu saja. Karakter membutuhkan rintangan/*obstacles* dalam mendapatkan keinginannya. Dinamika yang terjadi selama karakter berjuang mendapatkan *wants* akan membuat penonton tetap mengikuti cerita. *Obstacles* akan didatangkan melalui peran antagonis dalam skenario.

3. Karakter mengalami kontradiksi antara keinginan dan status quo

Kehadiran antagonis saja belum cukup untuk membuat cerita semakin hidup. Dengan menambahkan benturan antara keinginan dengan kondisi karakter, penulis dapat menambahkan efek dramatis ke dalam cerita. Perjuangan protagonis pun akan menjadi semakin terasa lagi.

4. Sesuatu yang tak terduga terjadi

Penonton datang menonton film untuk melihat hal-hal tak terduga terjadi di layar besar di depan mereka. Semakin penonton tidak bisa menduga jalannya cerita, antusias penonton dalam menikmati film pun akan semakin tinggi. Namun tidak terduga bukan berarti sembarangan, penulis tetap harus memilih jalan ceritanya dengan tidak melupakan kausalitas antara adegan.

5. Ada rahasia moral yang tersimpan dibalik permasalahan karakter

Setiap film umumnya akan memiliki rahasia atau pesan yang ingin disampaikan melalui perjalanan karakternya. Dengan memberikan pesan moral, penonton dapat memetik pelajaran dalam setiap film yang ditonton.

2.1.1. *Three Dimensional Character*

Egri (1946) menjelaskan bahwa karakter memiliki dimensi atau kedalaman mulai dari yang terlihat, hingga aspek-aspek tidak terlihat seperti aspek psikologi. Dimensi ini muncul akibat faktor-faktor seperti umur, penyakit, kondisi mental, dll. Dalam sebuah skenario, karakter akan dipaksa untuk berubah atau berkembang seiring dengan datangnya konflik dalam dunia mereka (hlm. 62).

Seperti setiap objek yang memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar, dan kedalaman; begitu pula karakter. Dimensi karakter dijabarkan oleh penulis sebagai berikut:

1. Fisiologis
 - a. Seks
 - b. Umur
 - c. Tinggi dan berat badan
 - d. Postur
 - e. Penampilan: tampan atau cantik, kurus atau gemuk, jorok atau bersih, rapi atau berantakan, bentuk wajah, difabel atau tidak, tanda

lahir

f. Memiliki penyakit keturunan atau tidak

2. Sosiologis

a. Kelas sosial: menengah ke bawah, menengah, menengah atas

b. Pekerjaan

c. Pendidikan

d. Kondisi rumah: orang tua, saudara, dll

e. Agama

f. Ras dan kebangsaan

g. Hobi

h. Ideologi politik

3. Psikologis

a. Kehidupan seksual

b. Standar moral

c. Ambisi

d. Kekecewaan, kepahitan

e. Temperamen: pemarah, penyabar, pesimis

f. Sikap terhadap hidup

g. Fobia, obsesi

h. Ekstrovert, introvert, atau ambivert

Tingkat IQ, imajinasi

2.2. Teori Perkembangan Remaja

Schave (1989) menjelaskan bahwa di masa remaja, seseorang akan memiliki tendensi yang mengarah ke sikap egois, impulsif, dan emosional. Remaja masih menganggap diri mereka sebagai “*center of universe*”. Hal ini disebabkan oleh kondisi remaja yang masih belum bisa mengontrol emosi mereka (hlm. 4). Transisi masa kanak ke remaja akan membuat seseorang sangat mempedulikan apa yang terjadi pada dirinya, perilaku, serta penampilan mereka. Meskipun begitu, tahap ini merupakan tahap yang krusial bagi tumbuh kembang remaja untuk lebih mengenal dirinya sendiri (Schave, 1989, hlm 8).

Santrock (2006) juga menjelaskan bahwa di masa ini remaja akan mulai mengenal dunia luar lewat pergaulan, pendidikan, dan lingkungan lainnya. Dengan mulai mengenal dunia luar, remaja akan belajar mengambil keputusan untuk dirinya sendiri. Remaja pun akan mulai mengeksplorasi dan bereksperimen dengan hal-hal baru di dunia seperti seksualitas mereka.

Santrock (2006) menentang stigma bahwa masa remaja merupakan masa di mana seseorang akan melakukan “pemberontakan”. Menurutnya, masa remaja merupakan masa evaluasi, pengambilan keputusan, komitmen, dan mencari tempat di dunia. Apa yang dibutuhkan remaja adalah ruang untuk terus mencari jati diri, dan dukungan penuh dari orang di sekitar (hlm. 362).

Menurut Erikson (1968), masa remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masalah utama yang harus dijawab oleh remaja pada tahapan ini adalah, “Siapa aku dan aku bisa menjadi apa?”. Karena ketakutan akan ketidakpastian peran di masa dewasa yang harus diemban, masa remaja menjadi masa pencarian jati diri. Jika tahapan ini berhasil dilewati oleh remaja, maka ia akan menemukan komitmen yang akan terus dipegang pada fase perkembangan selanjutnya.

Erikson (1968) juga berpendapat bahwa remaja harus menemukan identitas mereka dalam dunia yang menjadi semakin kompleks. Fase ini membuat remaja lebih memikirkan pendapat orang lain terhadap diri mereka dibanding apa yang mereka benar-benar rasakan. Gesekan antara ekspektasi masyarakat dan keinginan dapat menyebabkan seorang remaja mengalami krisis (hlm. 128).

2.2.1. Perkembangan Identitas Remaja

Marcia (1993) menjelaskan teori Erik H. Erikson yang mencoba melakukan pendekatan psikososial dengan menjabarkan hubungan seseorang dengan konteks biologis, psikologis, pengakuan sosial, dan responnya terhadap sejarah. Dengan kata lain, identitas merupakan hasrat, kebutuhan, keinginan, sistem bertahan (psikologis), dan atribut fisik seperti gender, kekuatan, dan keterbatasan yang dipadukan dengan respon sosial.

Umumnya remaja akan mengalami proses pembentukan identitas. Proses ini melibatkan kemampuan seseorang dalam memadu dan memproses pemahaman yang telah didapat ke bentuk baru. Ada beberapa aspek yang turut berperan dalam proses ini seperti atribut personal, pola interaksi dengan keluarga, dan tingkah laku antar personal.

Marcia (1993) membagi tahapan perkembangan identitas ke dalam 4 status identitas:

1. *Identity Achieved*

Status ini menunjukkan level tertinggi motivasi dan *self-esteem*, juga level kesadaran dan keterbukaan seseorang. Berbanding terbalik dengan aspek sebelumnya, status ini justru menunjukkan level terendah dari mekanisme bertahan (Marcia, 2016, hlm. 7).

Secara kognitif, meningkatnya penggunaan akal dan pengambilan keputusan berdasarkan logika pribadi pada fase ini mampu berpikir dan bertindak dengan baik saat berada dalam kondisi tertekan. Untuk isu-isu keadilan dan kemanusiaan, kelompok ini sudah mampu membedakan mana yang baik dan mana yang tidak.

2. *Moratorium*

Anxiety menjadi kunci faktor personal yang diasosiasikan dengan remaja pada status ini. *Moratorium* adalah proses pencarian komitmen yang membentuk jati diri (Marcia, 1993, hlm. 7). Proses ini sangat rentan memicu tingkat kecemasan seseorang. Tahap ini akan menjadi tahap yang sangat membingungkan bagi remaja karena remaja akan berada di tengah-tengah krisis.

Remaja sudah mampu menentukan pilihan hidup tanpa campur tangan orang lain, dan fokus pada masa depan. Tetapi mereka juga belum terlalu ingin melepas masa lalunya. Ini adalah masa dimana remaja merasakan fluktuasi emosi yang besar.

Remaja bisa saja merasa bahwa masa depan ada di genggamannya, namun di menit lain, remaja bisa merasa sangat rendah diri karena merasa gagal akibat tindakannya di masa sekarang. Singkatnya, masa ini adalah masa transisi dari remaja yang belum memiliki identitas diri menuju remaja yang memiliki identitas diri.

3. *Foreclosure*

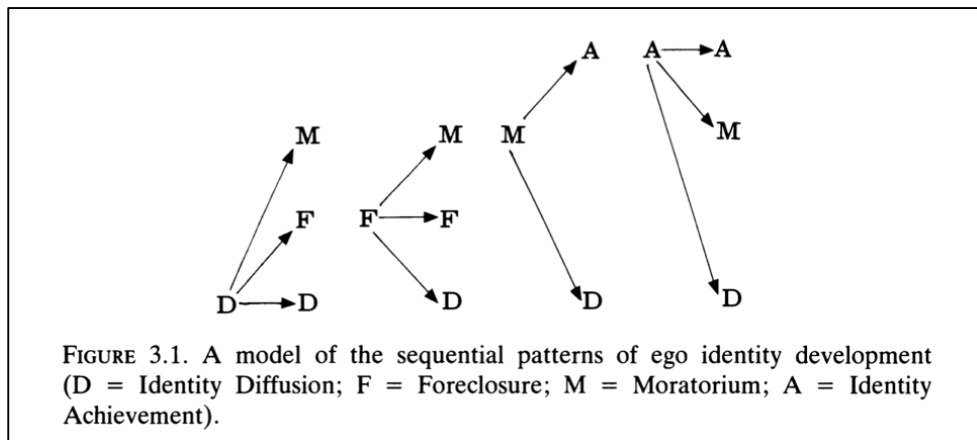
Individu pada tahap ini telah menunjukkan ciri-ciri sikap, kemandirian yang tinggi. Di tahap ini, remaja belum mengalami krisis tapi sudah memiliki komitmen pada apa yang mereka

inginkan. Dalam menentukan masa depannya, keputusan remaja *foreclosure* masih sangat terpengaruh nasihat atau pengaruh dari orang tua, atau figur lain yang sekiranya memiliki sifat yang sama otoriterinya dengan orang tua (Marcia, 1993, hlm 7). Di keadaan ini, remaja belum menjalani proses jelajah pilihan-pilihan dalam menentukan ideologi. Tolak ukur kepercayaan diri dari remaja di tahap ini adalah bagaimana remaja bisa menyelesaikan tuntutan dari orang lain.

4. *Diffusion*

Tahap ini adalah di mana seorang remaja belum mengalami krisis sama sekali (Marcia, 1993, hlm. 7). Remaja belum menentukan pilihan hidupnya dan masih merasa bingung. Pada tahap ini, biasanya remaja tidak memiliki perhatian pada macam-macam identitas yang telah dijelaskan di atas, sebagai acuan untuk membentuk identitas diri yang lebih utuh.

Selain itu, di tahap ini juga, remaja biasanya tidak memiliki komitmen terhadap masa depan. Remaja lebih sering berpikir dan mengantisipasi hal-hal yang ada di depan mata saja, tanpa berpikir panjang mengenai konsekuensi atau akibat yang dapat timbul dari tindakan atau pikirannya.



Gambar 2.2.1. 1. Direction of development menurut Marcia (1993)

Marcia (1993) menjelaskan bahwa seseorang di tahap *diffusion* akan (a) menjadi *moratorium* saat mulai menemukan opsi tujuan dalam hidupnya (D-M); (b) menjadi *foreclosure* saat bergantung langsung pada satu-satunya opsi yang hadir dalam hidup (D-F); atau (c) tetap di tahap *diffusion* saat tidak mengambil keputusan apapun dalam hidup (D-D).

Seseorang di tahap *foreclosure* akan (a) menjadi *moratorium* saat bertemu opsi lain yang membuatnya mempertimbangkan keputusan sebelumnya (F-M); (b) tetap di tahap *foreclosure* dengan memegang opsi yang sudah dijalani (F-F); atau (c) menjadi *diffusion* saat keputusan yang telah diambil mulai kehilangan makna (F-D).

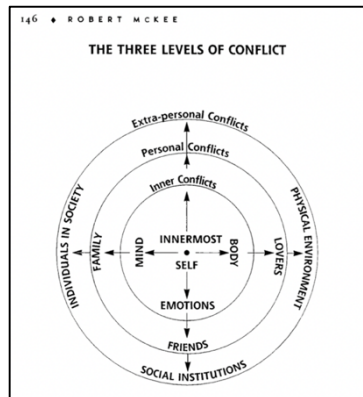
Seseorang di tahap *moratorium* akan (a) menjadi *achievement* saat teguh akan keputusan yang telah dijalani melalui berbagai eksplorasi (M-A); atau (b) menjadi *diffusion* saat menyerah atas usaha yang telah dijalani demi mengejar komitmen dalam hidup.

Seseorang di tahap *achievement* akan (a) tetap berada di tahap *achievement* saat mampu mempertahankan komitmennya meskipun melalui fase krisis (A-A); (b) menjadi *moratorium* saat mengalami krisis yang membuatnya merasakan ketidakpuasan pada komitmen sebelumnya (A-M); atau (c) menjadi *diffusion* saat komitmen mulai kehilangan makna tanpa mengalami krisis (A-D).

2.3. Konflik

Menurut McKee (1997), konflik adalah elemen utama yang menggerakkan sebuah cerita. Konflik ibarat musik di dalam sebuah cerita. Dalam musik terdapat instrumen dan melodi yang mampu membuat pendengarnya terhanyut hingga lupa waktu. Begitupun konflik, jika dikembangkan dengan matang, maka penonton akan terhanyut dalam cerita hingga cerita selesai. Konflik bukan sekedar prinsip estetika belaka, melainkan jiwa yang menghidupkan sebuah cerita (hlm. 210 – 211).

Oleh karena itu McKee menjelaskan 3 lapisan konflik yang berguna untuk mengindikasikan jenis konflik yang dialami karakter. Tiga lapisan konflik tersebut adalah *inner conflict*, *personal conflict*, dan juga *extra-personal conflict* (hlm. 145).



Gambar 2.3. 1. Three Levels of Conflict Robert McKee (1997)

1. *Inner Conflict*: Konflik dimana karakter bertentangan dengan perasaan, emosi, pikiran, dan tubuhnya sendiri.
2. *Personal Conflict*: Konflik yang melibatkan relasi antar personal dan melibatkan lingkaran kehidupan seorang karakter terhadap hubungan sosial sekitarnya. Contoh dari *personal conflict* adalah saat karakter bertentangan dengan teman, keluarga, maupun pasangan.
3. *Extra-Personal Conflict*: Konflik yang melibatkan karakter dengan sebuah sistem. Konflik ini mencakup tiga elemen yaitu *Social Institutions*, seperti contohnya pemerintahan dan rakyat, gereja dan umatnya, perusahaan dengan client; lalu *Individuals in Society*, seperti polisi dengan kriminal, bos dengan pekerjanya, ataupun dokter dengan pasien; dan elemen terakhir yaitu *Natural Environment*, konflik yang melibatkan waktu, tempat, dan setiap objek yang ada (hlm 145-147).

Schmidt (2005) menjelaskan 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. Menurutnya, cara karakter memandang peristiwa yang hadir dalam hidupnya adalah fokus utama dari sebuah konflik (hlm. 18).

Schmidt (2005) memaparkan 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* terjadi pada dua karakter utama, yaitu protagonis dan antagonis. Konflik antar protagonis dan antagonis dapat terjadi karena beberapa hal. *Pertama*, protagonis ingin berhasil mencapai suatu tujuan dan antagonis ingin melihat protagonis gagal mencapai tujuannya. *Kedua*, protagonis dan antagonis memiliki tujuan yang sama. (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).

4. *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).

5. *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).

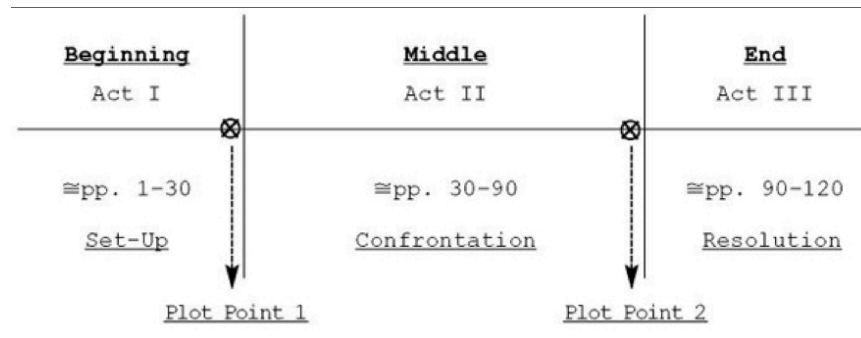
6. *Cosmic Conflict*

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).

7. *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).

2.4. Struktur 3 Babak



Gambar 2.4. 1. Struktur 3 babak Syd Field

Field (2005) menjelaskan bahwa *act I* adalah *setup* yang memperkenalkan konteks dramatik kepada penonton. Konteks meliputi ruang atau dunia tempat karakter hidup. Pada babak ini, seorang penulis skenario membangun plot utama dari cerita serta memperkenalkan karakter utama dan hubungannya dengan karakter-karakter lain yang menghuni dunia cerita. Pada akhir babak ini, karakter akan dihadapkan pada konflik utama dari cerita.

Act II adalah momen konfrontasi. Setelah konflik datang, karakter akan bertarung untuk menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapinya. Babak kedua adalah bagian terpanjang dalam cerita karena di babak ini protagonis akan dihadapkan pada rintangan yang menghambatnya untuk mendapatkan *goals*. Karakter harus mengambil tindakan yang tidak mudah disepanjang perjalanannya untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Act III adalah babak di mana klimaks terjadi dan momen di mana karakter berhasil dalam menemukan solusi atas konflik yang dialami. Solusi bergantung pada *want* dan konflik yang dialami karakter. *Act III* adalah hasil akhir dari karakter yang pada *act I* hidup tanpa konflik, kemudian dihadapkan dengan konflik pada *act II*.

Field (2005) menjelaskan bahwa karakter akan dihadapkan dengan momen yang membawanya berpindah dari setiap pembabakan cerita. Momen ini disebut dengan *plot point*. Dengan kata lain, peran *plot point* adalah untuk membuat cerita bergerak maju. *Plot point* merupakan momen yang hanya ditujukan langsung kepada karakter utama.

2.5. Character Arc

Zeem, Ruth, & Schilf (2012) menjelaskan bahwa *character arc* adalah perubahan sikap yang terjadi pada karakter selama berjalannya cerita. Jalannya cerita akan memaksa karakter keluar dari zona nyaman, hal tersebut membuat karakter mau tidak mau rentan akan perubahan. Semakin besar perubahan yang terjadi pada karakter, semakin besar potensi drama tercipta (hlm.14).

Snyder (2005) berkata jika *character arc* adalah proses perubahan yang terjadi pada karakter di awal, tengah, dan bagian akhir perjalanan karakter tersebut. Baginya, cerita yang kuat adalah saat penonton dapat ikut merasakan perubahan

sikap karakternya. Saat penonton dapat terlibat dalam perkembangan karakter-karakter dalam cerita, yang terjadi adalah puisi (hlm. 216).

Menurut McKee (1997), *character arc* tidak hanya menunjukkan perubahan-perubahan pada karakter yang nampak saja, namun juga perubahan dalam diri karakter secara psikis, emosional, maupun cara pandang karakter terhadap hidupnya.

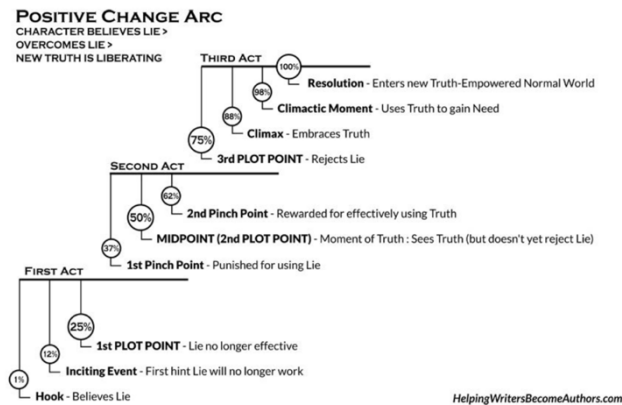
Weiland (2016) memiliki pandangan bahwa karakter dan plot terhubung satu sama lain. Baginya, karakter menggerakkan plot dan plot membentuk karakter. Oleh karena itu, kedua aspek ini tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. Ia kemudian menciptakan struktur cerita yang menitikberatkan pada perubahan karakter yang dialami oleh protagonis. Struktur tersebut dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- *Positive Change Arc*, yaitu perubahan yang dimulai dari titik di mana karakter hidup dalam ketidakpuasan. Jenis perubahan ini membuat karakter dipaksa untuk melawan nilai yang dipercayanya hingga di akhir cerita ia berhasil mengatasinya. Dengan kata lain, *positive change arc* adalah perubahan yang membawa karakter dari titik rendah menuju kesadaran akan kelemahannya (hlm. 14).
- *Flat Arc*, yaitu saat cerita dibuka dengan karakter telah menyadari *truth* sejati hingga akhir cerita. *Flat arc* dapat dikenali dari karakter yang cenderung merubah situasi lingkungan di sekitarnya dan karakter-

karakter minor lain. Sedangkan protagonis sendiri tidak mengalami perubahan cara pandang sama sekali (hlm. 14).

- *Negative Change Arc*, merupakan kebalikan dari *positive character arc*. Jenis perubahan ini membawa karakter ke titik yang lebih rendah di akhir ceritanya (hlm. 15).

2.5.1. *Positive Change Arc*



Gambar 2.5.1. 1. Positive Change Arc K.M. Weiland

Weiland (2016) mengatakan bahwa struktur positif adalah jenis yang paling sering digunakan di film. Dalam struktur positif, perubahan akan dimulai dengan menunjukkan kondisi protagonis yang hidup dengan ketidakpuasan dan penolakan terhadap dirinya sendiri, atau sebaliknya, ia terlalu menganggap dirinya sempurna sehingga mengabaikan sekitarnya. Intinya adalah, struktur ini menunjukkan kalau ada aspek yang kurang dari protagonis di awal cerita (hlm. 14).

Sepanjang cerita, protagonis akan dipaksa untuk menentang apa yang ia yakini di awal cerita sampai akhirnya berhasil menaklukkan “iblis” di dalam dirinya (melalui antagonis). Protagonis akan mengalami progress positif yang mengantarkannya kepada kondisi yang lebih baik di akhir cerita.

Untuk memahami cara kerja struktur *character arc*, kita harus lebih dulu mengenal aspek dasar yang dimiliki karakter. Weiland (2016) menjabarkan aspek-aspek karakter menjadi:

1. *The lie your character believes*

Lie adalah alasan utama karakter untuk berubah. Untuk berevolusi ke arah yang positif, karakter harus diperkenalkan dengan kekurangan yang dimiliki dalam hidupnya, sesuatu yang membuat perubahan adalah hal yang wajib dijalani. Kekurangan yang dimiliki karakter tidak bersifat eksternal, kekurangan harus berasal dari dalam dirinya. Di awal cerita bisa saja karakter terlihat kuat, namun seiring berjalannya cerita, terungkap bahwa kekuatan adalah kelemahan terbesarnya (Weiland, 2016, hlm. 19).

Ada beberapa gejala dalam mengindikasikan *lie*, antara lain; rasa takut, rasa sakit yang luar biasa, ketidakmampuan untuk memaafkan, rasa bersalah, rahasia mengerikan, dan rasa malu atas sesuatu yang pernah dialami atau terjadi pada karakter.

2. *The thing your character wants vs the thing your character needs*

Want akan menjadi titik perpotongan yang mempertemukan *character arc* dengan plot. *Want* merupakan hal yang ingin dicapai oleh karakter sepanjang cerita. Apa yang dikejar karakter adalah hal-hal yang bersifat eksternal atau sesuatu yang duniawi. Di struktur *positive change arc*, apa yang diinginkan karakter adalah hal yang justru semakin menjerumuskan karakter ke dalam *lie* yang ia percayai (Weiland, 2016, hlm. 27).

Secara sederhana, *need* adalah *truth*. *Need* adalah penawar untuk mengobati *lie* yang diyakini karakter. Tanpa menyadari *truth* di hidupnya, karakter tidak mungkin berubah kearah yang lebih baik. *Need* adalah sesuatu yang membuat karakter tersadar. Dengan menyadari hal ini, cara pandang karakter terhadap dirinya dan sekitarnya akan berubah sehingga ia mampu mengatasi permasalahan eksternalnya.

3. *Character's ghost*

Kata "*ghost*" mengacu pada sesuatu di masa lalu karakter yang menghantuinya. "*Ghost*" juga bisa didefinisikan sebagai luka yang dimiliki karakter. Aspek ini berhubungan kuat dengan *lie*. Semakin krusial *lie*, semakin dalam luka yang dialami karakter (Weiland, 2016, hlm. 37).

"*Ghost*" adalah bagian dari *backstory* karakter. Kehadiran aspek ini akan memberikan kedalaman dan menambahkan rasa penasaran penonton terhadap karakter karena luka yang dialami karakter akan terwujud dalam

tingkah laku atau tindakan karakter. Dalam perjalanan cerita, momen saat “*ghost*” muncul dihadapan karakter akan membawa karakter keluar dari *status quo*.

4. *The characteristic moment*

Seorang pencerita wajib membuat penonton merasa terlibat pada karakter. Aspek *characteristic moment* adalah *hook* yang bertugas untuk mencuri atensi penonton. *Characteristic moment* menjelaskan apa yang dilakukan karakter pada adegan pembuka film (Weiland, 2016, hlm. 44). Beberapa syarat yang harus ditunjukkan pada momen ini adalah:

- Membuat protagonis mencolok dihadapan penonton
- Menunjukkan kekuatan serta kelemahannya
- Membangun plot

5. *The normal world*

Lie, want, need, dan *characteristic moment* adalah aspek yang terfokus hanya pada karakter, sedangkan sebuah cerita juga harus menjelaskan *setting* dunia tempat karakter hidup. Untuk menunjukkan *setting* adalah peran dari aspek *normal world* yang sangat krusial pada babak pertama cerita. Titik ini akan menjadi kondisi yang menunjukkan barometer awal kondisi karakter yang nantinya akan dibawa kepada suatu masalah. Apabila

momen ini tidak ditunjukkan pada penonton, tidak akan ada perubahan yang dirasakan oleh penonton (Weiland, 2016, hlm. 60).

Weiland (2016) menggunakan rumus bercerita tiga babak sebagai dasar dalam merumuskan struktur *positive change arc*. Pembabakan dibagi ke dalam 9 *beat* yang menunjukkan momen saat *lie* dan *truth* karakter saling berbenturan satu sama lain.

2.5.1.1. First Act

First act adalah *setup* sebuah cerita. Tidak hanya penulis skenario mulai membangun plot, di tahap ini *character arc* mulai dibangun. Weiland (2016) menguraikan enam elemen utama yang harus terjadi pada tahap *first act* dalam *positive change arc*. *Pertama*, perwujudan *lie* karakter harus nampak di fase ini spesifiknya melalui *want*, *need*, *characteristic moment*, dan *normal world* karakter (Weiland, 2016, hlm. 67).

Kedua, karakter harus memiliki potensi untuk mengatasi *lie* yang dimiliki. Meskipun secara tersirat, di bagian awal cerita penonton harus menangkap poin ini, bahwa karakter sejatinya memiliki kapasitas dalam mengatasi *lie*. *Ketiga*, berikan petunjuk pertama tentang bagaimana karakter sadar akan urgensi perubahan. Momen ini menjelaskan dari mana sumber *lie* dan terlebih lagi *truth* yang harus ia pelajari. Hanya berarti karakter sadar bukan berarti ia harus mengambil keputusan untuk berubah.

Keempat, berikan karakter *inciting event* yang akan ditolakinya. *Inciting event* adalah kesempatan untuk karakter dapat berubah, namun tidak ada karakter yang menyukai perubahan. Karakter masih akan berusaha untuk tetap hidup dalam *lie*-nya. Meskipun karakter tidak menyadarinya, namun *inciting event* sebenarnya telah merubah cara pikir terhadap diri, masalah dan dunianya. Untuk pertama kali dalam hidupnya karakter akan merasa memiliki konflik.

Kelima, rubah cara pandang karakter terhadap *lie*. Menuju akhir dari *first act*, karakter masih mempercayai *lie* sama kuatnya seperti di awal cerita. Namun secara tidak sadar, tindakan karakter mulai bergerak untuk meruntuhkan pondasi *lie* yang ia yakini. Sebagai hasilnya, cara pandang karakter terhadap *lie* akan mulai berubah.

Keenam, buat supaya karakter mengambil keputusan yang membawanya meninggalkan *normal world*. Keputusan karakter akan membawanya masuk ke sebuah dunia baru yang penuh tantangan dan tidak pernah ditemui karakter sebelumnya. Momen ini akan mengakhiri *first act* menuju ke babak berikutnya yang disebut dengan *first plot point*.

2.5.1.2. First Plot Point

First plot point merupakan momen di mana karakter sudah tidak bisa lagi kembali ke *normal world*. *Setup* berakhir di tahap ini dan cerita yang

sesungguhnya dimulai. Jika sebelumnya karakter tidak mampu memilih, kali ini karakter akan mengambil keputusan yang membawanya menjauh dari *normal world* dan juga *lie*. Fase ini adalah kesempatan seorang penulis skenario untuk menciptakan momen-momen yang akan diingat oleh penonton.

First plot point bersifat memaksa masuk ke dalam dunia karakter karena tiap keputusan ditahap ini akan mempengaruhi perubahan yang dialami karakter. Menjelang *first plot point* adalah momen saat karakter mengambil keputusan yang merubah dunianya. Pada saat *first plot point* terjadi, sesuatu datang dan meruntuhkan *normal world* karakter (Weiland, 2016, hlm. 79).

Reaksi karakter terhadap *first plot point* adalah aspek terpenting yang membangun perubahan karakter. Jika karakter hanya diam saja, karakter akan tetap hidup dalam *normal world* dan perubahan tidak mungkin terjadi. Reaksi karakterlah yang akan membuka gerbang cerita bergerak menuju ke babak berikutnya. Karakter tidak kabur dari *first plot point* melainkan terjun ke dalamnya.

Setelah *first plot point* terjadi adalah saat di mana karakter memilih untuk mengejar *want* yang ingin dicapai. Keputusan ini berhubungan dengan apa yang terjadi di momen *first plot point* terjadi. Di momen ini pula karakter akan memiliki *plot goal* yang mendorong konflik hingga ke akhir

cerita sehingga karakter akan mendapatkan *want* atau menyadari bahwa *want* yang ia miliki ternyata salah. *First plot point* yang kuat membawa karakter keluar dari zona nyamannya menuju perjalanan untuk meruntuhkan *lie*, meskipun hal ini tidak disadari oleh karakter.

2.5.1.3. *First Half of the Second Act*

First half of the second act adalah saat karakter menelusuri dunia yang tidak ia kenal dan tersesat. Meskipun di titik ini karakter belum menyadari, namun aturan lama (*lie*) sudah tidak berlaku lagi. Momen *first plot point* telah mengacaukan hidupnya. Hal ini diperparah dengan kehadiran antagonis yang menghalanginya dalam meraih *want*, menyebabkan karakter tidak memiliki kendali atas konflik.

Weiland (2016) menjelaskan bahwa ada 4 aspek yang harus ditunjukkan di fase ini. *Pertama*, “senjata” karakter untuk meruntuhkan *lie*. Aspek ini umumnya hadir lewat karakter lain melalui saran atau informasi yang diberikan karakter lain (umumnya *mentor* atau *guardian*) kepada karakter utama. Namun, saran yang sebatas teori tidak akan memiliki dampak terhadap perubahan karakter. Saran harus dapat diaplikasi pada tindakan yang akan diambil karakter untuk melawan antagonis demi menemukan *truth*.

Kedua, tunjukkan bahwa karakter mengalami kesulitan dalam mengejar *lie*. Pada babak kedua, karakter akan “dihukum” akibat keyakinannya terhadap *lie*. Jika sebelumnya *lie* memperkuat dirinya, kini mulai terasa bahwa *lie* justru menjadi penghambat karakter dalam mengejar *want* dan menyadari *need*. Sebagai efek dari hukuman, karakter akan mulai merubah taktik yang digunakan dengan merubah tingkah lakunya meskipun karakter belum menyadari *lie* (Weiland, 2016, hlm. 91).

Ketiga, posisikan karakter mendekat kepada *want* dan menjauh dari *need*. Di fase ini karakter akan bergerak secara pasti mendekati *want*. Namun tanpa disadari, progres karakter yang seakan berhasil meraih *want* ini justru menyeret karakter pada titik kehancurannya. Keberhasilan karakter mengatasi konflik di fase ini hanya keberhasilan eksternal. Jika ia tetap berada pada track ini, ia akan gagal mengalami perubahan.

Keempat, berikan karakter gambaran akan hidup yang akan ia jalani jika ia sudah tidak lagi terperangkap dalam *lie*. Kondisi ini dapat hadir melalui tindakan karakter lain dalam cerita pada karakter utama. Di titik ini karakter akan menyadari bahwa masih ada kehidupan di luar *lie* yang selama ini dipegang meskipun ia belum siap untuk mengakui kesalahannya.

2.5.1.4. *Midpoint*

Midpoint berperan sebagai poros yang memutar cerita sepenuhnya. Karakter akan melihat dari perspektif baru atas konflik yang terjadi di dalam dirinya. Fase ini merupakan titik terang dari sebuah *character arc*. Di titik ini karakter akan melihat *truth* dan sadar atas kesalahannya telah mempercayai *lie*. Jika pada tahap *first half of the second act truth* masih ditolakannya, kali ini karakter mampu menerima kenyataan atas *truth* yang dihadapkan (Weiland, 2016, hlm. 99).

Pada sisa babak kedua, *lie* belum hilang dari kehidupan karakter. Karakter sadar bahwa untuk mendapatkan *want*, ia harus menggunakan *truth*. Ketidakmampuan karakter dalam mengimplementasikan *truth* akan menjadi penghambat utamanya. Jika sebelumnya karakter tidak memiliki kontrol atas konflik, kali ini ia akan mulai mengambil alih kendali atas konflik yang dialami.

2.5.1.5. *Second Half of the Second Act*

Setelah menyadari *lie* yang keliru, karakter mulai mengambil kendali atas konflik dalam hidupnya. Tindakan yang dilakukan karakter mulai didasari *truth* yang telah ia sadari pada *midpoint*. Meskipun karakter seakan telah

berhasil menyelesaikan permasalahannya, ia masih belum mampu menghilangkan *lie* yang ia percaya di bagian awal cerita.

Permasalahan karakter pada bagian ini akan membawa cerita bergerak menuju babak ketiga. Isyarat pertarungan akhir akan diberikan karena antagonis semakin menunjukkan kekuatannya untuk mengalahkan protagonis, sedangkan protagonis akan bergerak menuju konflik dengan keyakinan bahwa ia telah berhasil meruntuhkan *lie* dalam dirinya, yang kenyataannya belum.

Weiland (2016) menjelaskan bahwa ada 6 elemen yang hadir pada bagian *second half of the second act. Pertama*, biarkan karakter bergerak menuju titik yang lebih baik. Tembok yang menghalau karakter dalam mengejar *want* telah runtuh, tindakan karakter dalam memecahkan misteri hidupnya akan lebih efisien dibanding sebelumnya (Weiland, 2016, hlm. 111).

Kedua, berikan momen yang membuat karakter terjebak dengan *lie* lamanya dan *truth* yang harus dipelajari. Harus kembali diingatkan bahwa karakter masih belum mampu menghapus *lie*. Jauh di dalam dirinya, karakter masih meyakini bahwa *lie* masih berlaku. Hasilnya, karakter akan merasa terperangkap oleh nilai *lie* dan *truth* yang berbenturan.

Benturan antara *lie* dan *truth* akan membuat karakter melakukan kesalahan. Meskipun tindakan karakter sudah berdasarkan nilai *truth*, ia masih belum mau mengakuinya. *Lie* masih menjadi faktor terbesar yang menghambat progress karakter menggapai *want*. *Ketiga*, mulai usaha karakter dalam melepaskan diri dari efek *lie*. Bayangan akan keindahan yang terpapar di balik *truth* telah menggoda batin karakter sehingga ia menginginkannya.

Keempat, kontraskan cara berpikir karakter saat sebelum dan sesudah *midpoint*. Penonton harus merasakan adanya progres perubahan yang telah ia alami. Karakter mulai menjadi orang yang berbeda dari sebelumnya; jika sebelumnya ia egois, kini ia mulai memikirkan orang-orang disekitarnya.

Kelima, berikan kemenangan semu untuk karakter. Keberhasilan karakter dalam tindakan-tindakan yang dilakukan setelah *midpoint* membuatnya seakan berhasil mengatasi segala permasalahan, padahal permasalahan internal dalam diri karakter justru semakin menjadi-jadi. Karakter merasa bahwa *want* yang diinginkan bukanlah halangan bagi *need*-nya. Karakter merasa bahwa *lie* dan *truth* dapat hidup secara berdampingan dalam hidupnya saat kenyataan berkata lain.

Keenam, tunjukkan kepada penonton inti perubahan yang karakter alami. Perubahan dapat ditunjukkan lewat dialog maupun tindakan yang

diambil oleh karakter. Apabila sebelumnya perubahan ditunjukkan lewat hal-hal yang tidak disadari, kini karakter sudah tahu *truth* yang harus ia pelajari demi digunakan sebagai pertahanannya mengatasi *lie* pada babak ketiga.

2.5.1.6. *Third Plot Point*

Third plot point adalah momen terendah yang dialami karakter. Jika sebelumnya karakter seakan telah memenangkan pertempuran, kini *lie* kembali hadir mengkonfrontasinya melalui antagonis. Informasi baru hadir sehingga menyebabkan karakter tidak berlutik. Umumnya, informasi berupa kemunculan kejadian yang tidak terduga (terkadang *plot twist*) yang menjadi penyebab terjadinya *third plot point* (Weiland, 2016, hlm. 123).

Momen ini berpengaruh baik kepada plot maupun *character arc*. Kepada plot, tahap ini adalah kemunculan kejadian (eksternal) yang menyebabkan masa krisis pada *want* karakter. Kepada *character arc*, tahap ini tidak hanya berdampak secara eksternal namun juga pada keputusan internal karakter untuk berubah.

Sepanjang *second half of the second act* karakter merasa bahwa ia dapat memiliki *want* dan *need*-nya (*truth*), namun kini karakter dihadapkan pada kenyataan bahwa ia hanya dapat memilih salah satu. Apapun keputusan yang diambil karakter di tahap ini akan memiliki konsekuensi

karena di tahap ini *want* karakter telah ada di depan matanya, dan yang harus ia lakukan hanya tidak menghiraukan *truth* yang menghambatnya untuk mendapatkan *want*.

Untuk membuat perubahan yang positif, karakter harus memilih *truth*. Ia menolak *lie* yang selama ini telah menjerumuskannya. Karakter akan memilih untuk melakukan yang benar meskipun hal tersebut mengorbankan apa yang ia inginkan. Karakter telah membunuh diri lamanya yang terbelenggu oleh *lie* dan berkomitmen pada diri barunya yang berpegang teguh pada *truth* (hlm. 127).

2.5.1.7. Third Act

Weiland (2016) menjelaskan bahwa ada 4 unsur *character arc* pada babak ketiga. *Pertama*, peningkatan tensi dramatik cerita. Tensi dramatik memuncak pada babak ini, begitu juga dengan apa yang dialami karakter (internal). Pada babak ini karakter sudah bertindak berdasarkan *truth* yang telah ia pelajari, namun kenyataan bahwa hal tersebut justru menjauhkannya dari *want* yang dikejar (Weiland, 2016, hlm. 137).

Pada babak ini karakter dibuat menderita tidak hanya emosinya, namun secara fisik. Karakter tidak boleh merasa bahwa bertindak berdasarkan *truth* akan memudahkan segalanya, penderitaan adalah fase yang harus karakter

alami. Penderitaan adalah hal yang harus diterima oleh karakter agar ia dapat melanjutkan pertarungan.

Kedua, karakter tidak boleh hanya bertindak berdasarkan *truth*, karakter harus manggapai *truth* tersebut. Keraguan apakah keputusan yang diambil telah tepat masih menjadi penghambat karakter sehingga membuatnya bimbang karena sesungguhnya ia masih belum dapat meruntuhkan *lie* dalam dirinya. Karakter masih belum berani untuk melangkahkan kedua kakinya pada *truth* (hlm. 139).

Ketiga, pembuktian seberapa jauh karakter sudah berproses. Sejak cerita dimulai, karakter telah mengalami perubahan besar dalam dirinya. Momen saat *normal world* dan *third plot point* adalah bukti (hlm. 140). Keempat, adanya serangan tambahan terhadap cara pandang karakter yang baru. Momen ini dapat berupa dialog singkat yang membuat karakter memperimbangkan lagi tindakannya yang telah berdasarkan *truth* (hlm. 142).

2.5.1.8. Climax

Klimaks adalah momen yang memaksa karakter untuk menghadapi konfrontasi konflik utama yang terjadi di cerita. Tensi tertinggi sebuah cerita berada di tahapan ini. Pada momen ini, karakter sudah sepenuhnya menolak *lie* yang selama ini masih mengusik hidupnya dan mulai

melangkahkan kedua kakinya pada *truth* yang baru. Jika pada momen ini karakter tidak mengakhiri kebimbangannya, antagonis akan menghancurkan semua yang sudah dialami oleh karakter (Weiland, 2016, hlm. 150).

Di saat klimaks terjadi, akan terjadi pula sebuah momen spesifik (*climactic moment*) yang menyimpulkan segalanya. *Positive change arc* tidak mengharuskan karakter untuk mendapatkan *want*. Oleh karena itu, karakter bisa saja sudah tidak lagi berkeinginan untuk mendapatkan *want*, atau ia mampu mendapatkan *want* namun memilih untuk tidak meraihnya, atau alasannya telah berubah dapat mendapatkan *want*.

2.5.1.9. Resolution

Resolution adalah titik di mana karakter memulai hidupnya yang baru. Segala yang terjadi telah merubah diri karakter dan membuat penonton melihat orang yang berbeda di tahap ini dibandingkan saat awal cerita (*normal world*). *Resolution* memiliki 2 peran terhadap *character arc*, pertama adalah menjawab pertanyaan tematik yang ada di awal cerita, dan yang kedua adalah membuktikan kepada penonton bahwa karakter telah terlepas dari *lie* (Weiland, 2016, hlm. 161).