Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Character Development*

McKee (1997, hlm. 375) mengatakan bahwa karakter bukanlah manusia, tetapi karakter adalah sebuah karya seni, sebagai metafora antara manusia dan lingkungannya. Manusia dapat merasa sama, *relate,* berhubungan dengan sebuah karakter seolah-olah karakter tersebut nyata. Bahkan, manusia dapat lebih mengenal sebuah karakter dari pada ia mengenal dirinya sendiri, atau orang-orang disekitarnya. Hal ini disebabkan oleh karakter yang selamanya tidak berubah. Berbeda dengan manusia yang selalu berubah dan tidak konstan.

Karakter adalah salah satu faktor terpenting dalam cerita. Tanpa adanya karakter, tidak akan ada cerita. Karakter merangsang perasaan empati dan simpati penonton karena penonton dapat menyamakan dirinya dengan karakter, merasakan apa yang dirasakan oleh karakter. Jika seorang penonton sudah tidak mempedulikan karakter, maka ia juga tidak terlibat dalam cerita tersebut (Iglesias, 2005, hlm. 49). Sebuah karakter adalah sebuah individu yang memiliki sebuah kebutuhan dramatis Karena itu, untuk menciptakan karakter yang nyata, dapat dipercaya dan berdimansi dalam situasi yang nyata sangatlah beragam, berlayer, unik, dan sangatlah menantang (Field, 2005, hlm. 45-51).

2.2. Psikologi Karakter

Psikologi adalah pembelajaran sistematis mengenai perilaku dan proses mental. Perilaku adalah hal-hal yang dapat dilihat dan diperhatikan secara langsung seperti berbicara, berlari, dan sebagainya. Proses mental adalah hal-hal kompleks yang tidak dapat dilihat dan diperhatikan secara langsung seperti berpikir, belajar, bermimpi, dan sebagainya (Plotnik & Kouyoumdjian, 2011, hlm. 4). Dalam membuat sebuah karakter, psikologi biasa dipengaruhi dari fisiologi dan sosiologi sebuah karakter. Apakah sebuah karakter seseorang yang ekstrovert atau introvert, pemikir atau perasa, seksualitas, kehidupan fantasinya, zodiac, apa yang ia sukai dan tidak sukai, dan sebagainya (Velikovsky, 2003, hlm. 32).

Menurut Corbett (2003, hlm. 169-193) Psikologi adalah *inner world* sebuah karakter yang terdiri dari emosi, perasaan, passion, ketakutan, kebencian, rasa sayang, rasa malu, rasa bersalah, kegagalan, kegelisahan, dan sebagainya. Seger (1990, hlm. 64) juga mengatakan bahwa aspek psikologis adalah *inner workings* sebuah karakter. Seger mengatakan bahwa ada empat area yang mendefinisikan *inner character* ini, yaitu *inner backstory, the unconscious, character types,* dan *abnormal psychology.*

2.2.1. Inner Backtory

Manusia sering menginternalisasi kejadian kejadian masa lampaunya, dan biasanya mereka menekan dan menyusun ulang kejadian tersebut sesuai kondisi emosional mereka. Biasanya, hal tersebut mempengaruhi bagaimana perilaku sebuah karakter. Hal inilah yang disebut dengan *backstory* (Seger, 1990, hlm. 65)

Backstory adalah kejadian masa lampau yang dimiliki sebuah karakter. Kebanyakan orang penasaran terhadap kehidupan masa lampau orang lain. Begitu juga kehidupan masa lampau sebuah karakter. Dibalik segala pikiran dan tindakan, pasti ada latar belakang yang mempengaruhi pikiran dan tindakan tersebut (Seger, 1990, hlm. 47). Ada dua macam informasi yang dapat diberikan *backstory* mengenai sebuah karakter. *Backstory* memberikan alasan mengapa suatu kejadian terjadi dalam sebuah cerita, dan *backstory* juga dapat menjadi bagian dari biografi karakter (hlm. 48). Penting untuk mengetahui motif karakter melakukan sesuatu, tetapi sama pentingnya untuk seorang penulis mengenal dan mengetahui keseluruhan hidup karakter tersebut (Dethridge, 2003, hlm. 62).

Velikovsky (2003, hlm. 51) mendefinisikan *backstory* sebagai masa lampau karakter. Hal-hal yang dialami oleh karakter hingga saat sebelum cerita dimulai. Plotnik & Kouyoumdjian (2011, hlm. 9) mengatakan bahwa masa kecil sangat berpengaruh pada perkembangan sifat dan psikologi seseorang. Karena itu, Erikson menyebutkan bahwa ada lima tahap *psychosocial* atau tahap perkembangan sifat dan kepribadian seseorang saat sedang bertumbuh yaitu saat baru lahir hingga remaja. Tahap-tahap tersebut yaitu (hlm. 393):

1. *Trust vs. mistrust* (0-1 tahun)

   Tahap dilalui saat seseorang berumur 0-1 tahun. Seorang bayi adalah seseorang yang tidak berdaya. Karena itu, pada tahap ini seseorang membutuhkan banyak kasih sayang dan perhatian. Tahap ini disebut *trust vs. mistrust* dikarenakan saat usia 0-1 tahun, seseorang mulai mengembangkan rasa kepercayaannya. Jikalau saat masih kecil seorang bayi tidak diberikan perhatian dan kasih sayang yang

cukup, saat tumbuh besar, ia akan merasa dunia ini tidak penuh dengan kasih sayang dan susah untuk mempercayai orang lain.

2. *Autonomy vs. shame and doubt* (1-3 tahun)

Pada usia 1-3 tahun adalah di saat seseorang mulai belajar berjalan, berbicara, dan mulai bereksplorasi. Hal tersebut biasanya dapat menimbulkan konflik dengan orang tuanya. Yang menentukan hasil dari tahap ini adalah bagaimana sikap orang tua terhadap anaknya. Apakah anak tersebut didukung atau malah dihukum atas eksplorasi yang dilakukannya. Jika anak tersebut sejak kecil telah didukung, makai a akan tumbuh menjadi seseorang yang dapat hidup mandiri, tetapi jika ia selalu disalahkan, tidak didukung, dan sebagainya, ia malah akan melihat kemandirian sebagai hal yang buruk, dan merasakan banyak keraguan.

3. *Initiative vs. guilt* (3-5 tahun)

Usia 3-5 tahun adalah di saat seseorang mulai masuk sekolah. Pada tahap ini, seseorang akan mengebangkan ilmu sosial dan kognitifnya. Salah satu hal yang dipelajari pada tahap ini adalah pembuatan rencana. Tahap ini sangat berpengaruh pada inisiatif seseorang. Jika inisiatif tersebut tidak didukung, makai a akan merasa bersalah dan tidak nyaman saat disuruh menentukan pilihan dan membuat sebuah rencana.

4. *Industry vs. inferiority* (5-12 tahun)

Usia 5-12 tahun adalah masa-masa di mana seseorang mulai menduduki sekolah dasar (SD). Hal tersebut akan mengembangkan kehidupan sosialnya dengan berinteraksi dengan murid lain, bermain bersama, kerja kelompok, dan sebagainya. Jika pada masa ini seseorang dapat bersosialisasi dengan baik,

bekerja sama dengan rekan-rekannya, menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, orang tersebut akan tumbuh menjadi seseorang yang tekun, rajin, aktif (*industry).* Sedangkan jika pada tahap ini ia lebih memilih untuk menyendiri, menyelesaikan tugasnya sendiri di rumah, dan sebagainya, ia dapat berkembang menjadi seseorang yang merasa inferior dan tidak kompeten.

5. Identity vs. role confusion (remaja)

Masa remaja adalah masa di mana seseorang meninggalkan sikap tidak bertanggung jawab dan impulsive dari masa kecilnya, dan mengembangkan rasa tanggung jawab dan mulai merencanakan serta memikirkan mengenai masa depannya. Tahap ini sangatlah penting karena jika seseorang berhasil melewati tahap tersebut, makai a akan merasa percaya diri dan menjadi seseorang yang positif. Tetapi, jika seseorang gagal dalam melewati tahap tersebut, ia akan merasakan kebingungan atas tujuan hidupnya. Bukan hanya itu, ia akan menjadi seseorang yang memiliki kepercayaan diri yang rendah dan tidak suka bersosialisasi.

2.2.2. The Unconscious

Seger mengatakan bahwa kesadaran *(consciousness)* seseorang hanya mempengaruhi 10% dari kepribadiannya. Sisanya, dipengaruhi oleh alam bawah sadarnya *(the unconscious).* Apa yang memotivasi dan mendorong seseprang melakukan sesuatu semua dipengaruhi oleh alam bawah sadarnya. Walaupuin begitu, manusia hanya memiliki sedikit pengetahuan mengenai alam bawah sadarnya. Beberapa hal yang mempengaruhi alam bawah sadar seseorang yaitu perasaan, ingatan, pengalaman, dan impresi yang telah dirasakan dan didapatkan

sejak lahir. Alam bawah sadar ini biasanya sangat berpengaruh terhadap tindakan, perasaan, dan perkataan orang. Seringkali, di alam bawah sadar seseorang ada elemen negative yang ditolak dan dirasionalisasikan. Para psikologis menyebutnya *The Shadow* atau *The Dark Side of the Personality* (Seger, 1990, hlm. 73).

Corbett (2003, hlm. 95-96) juga mengatakan bawwa sikap adaptif merupakan sebuah pemikiran dan perilaku alam bawah sadar. Sikap adaptif bereaksi terhadap rasa sakit, tekanan, kekalahan, kehilangan, konflik, kekecewaan, dan sebagainya. Sikap adaptif yang dimiliki seseorang/ sebuah karakter akan berkembang dan berubah. Tetapi, ada beberapa orang yang tidak dapat mengubah atau mengembangkan sikap adaptif tersebut. Mengutip Anna Freud, Mckee menuliskan bahwa ada empat jenis sikap adaptif yaitu (hlm. 96-97):

a. *Psychotic Adaptations* (Patologis)

Adaptasi yang bersikap patologis ini adalah sikap adaptif yang paling jarang ditemukan. Adaptasi patologis membuat sebuah karakter menderita penyakit mental seperti halusinasi, paranoia, megalomania, dan sebagainya.

b. *Immature Adaptations* (Kekanakan)

Adaptasi yang bersikap kekanakan ini adalah sikap adaptif yang dilampiaskan pada sikap pasif agresif, membayangkan skenario-skenario lain, melukai, dan sebagainya.

c. *Neurotic Adaptations* (Neurotik)

Adaptasi yang bersikap neurotik merupakan sikap yang meniadakan luka tersebut. Adaptasi neurotik ini biasa dilampiaskan dalam bentuk intelektualisasi, yaitu mengubah luka menjadi pemikiran yang mewajarkan adanya luka tersebut. Disosiasi, yaitu mengabaikan luka. Represi, yaitu sikap meniadakan sebuah rasa luka.

d. *Mature Adaptations* (Dewasa)

Adaptasi yang bersikap dewasa ini adalah sikap adaptif yang paling sering ditemukan. Adaptasi yang bersikap dewasa ini merubah luka menjadi humor, antisipasi, altruisi (empati), supresi (menunda mengobati luka), dan sublimasi (melampiaskan luka pada hal-hal lain seperti hobby, dan sebagainya).

2.2.3. Character Types

Sama seperti manusa, karakter juga harus memiliki tipe dan karakteristik mereka masing-masing. Seger (1990, hlm. 75-76), mengatakan bahwa penentuan karakter sudah dilakukan sejak zaman *renaissance* atau *middle ages.* Saat itu, tipe karakter seseorang hanya dibagi menjadi empat elemen yaitu air, api, udara, dan tanah. Ada juga yang membagi empat elemen ini mejadi *black bile*, *blood*, *yellow bile,* dan *pleghm. Black bile* disebut sebagai melankolis, tipe karkater yang sentimental, pemikir, dan kurang berusaha. *Blood* disebut sebagai sanguin, ceria, penuh cinta, dan dermawan. *Yellow bile* disebut sebagai kolerik, pemarah, tidak sabaran, keras kepala, penuh dendam. *Pleghm*, atau plagmatis yaitu tipe yang memendam rasa dan tenang.

Carl Jung membagi tipe karakter ini menjadi beberapa aspek yaitu introvert dan extrovert, *sensation type, thinking type, feeling type,* dan *intuitive type.*

2.2.3.1. Tipe Karakter Menurut Myers Briggs

Tipe karakter menurut Myers Briggs atau yang biasa disebut sebagai *Myers Briggs Type Indicator* (MBTI) adalah salah satu teori psikologi yang dikembangkan berdasarkan teori milik Carl Jung yang membagi kepribadian manusia menjadi beberapa tipe yaitu introvert dan extrovert, *sensation type, thinking type, feeling type,* dan *intuitive type.* Teori mengenai MBTI memiliki esensi untuk menjadikan varian-varian acak yang menyusun kepribadian orang menjadi tertata dan konsisten. Teori MBTI ini mengelompokkan beberapa sifat manusia menjadi empat golongan sehingga menciptakan enam belas macam kepribadian yang berbeda-beda (Myers, McCaulley, dkk, 1998, hlm. 3-4).

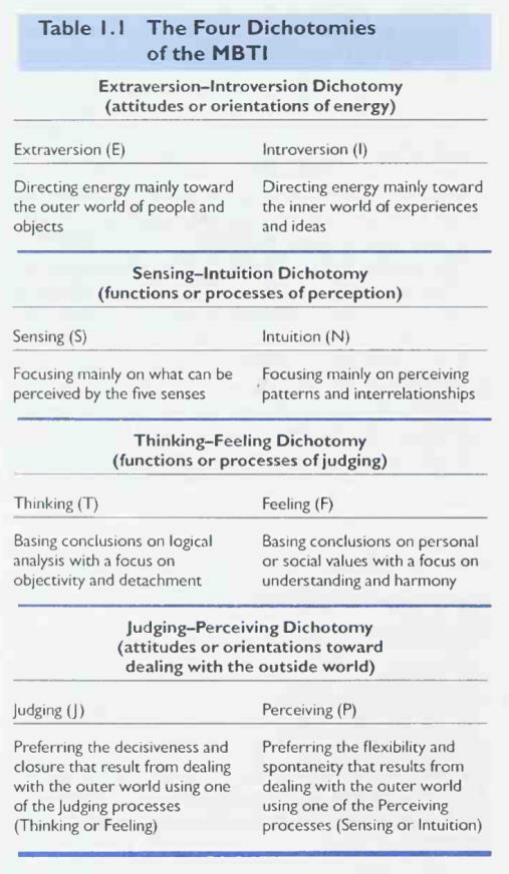


Table 1.1 The Four Dichotomies of the MBTI

Extraversion–Introversion Dichotomy (attitudes or orientations of energy)	
Extraversion (E)	Introversion (I)
Directing energy mainly toward the outer world of people and objects	Directing energy mainly toward the inner world of experiences and ideas
Sensing–Intuition Dichotomy (functions or processes of perception)	
Sensing (S)	Intuition (N)
Focusing mainly on what can be perceived by the five senses	Focusing mainly on perceiving patterns and interrelationships
Thinking–Feeling Dichotomy (functions or processes of judging)	
Thinking (T)	Feeling (F)
Basing conclusions on logical analysis with a focus on objectivity and detachment	Basing conclusions on personal or social values with a focus on understanding and harmony
Judging–Perceiving Dichotomy (attitudes or orientations toward dealing with the outside world)	
Judging (J)	Perceiving (P)
Preferring the decisiveness and closure that result from dealing with the outer world using one of the Judging processes (Thinking or Feeling)	Preferring the flexibility and spontaneity that results from dealing with the outer world using one of the Perceiving processes (Sensing or Intuition)

Gambar 2.1. Empat golongan MBTI

(Sumber: Myers, McCaulley, dkk, 1998, hlm. 16)

1. *Attitudes or orientations of energy*

   Golongan mengenai sikap dan orientasi energi ini mencerminkan sikap seseorang yang ekstrovert (E), atau introvert (I). Orang-orang yang ekstrovert adalah mereka yang cenderung berorientasi pada dunia luar *(outer world).* Mereka memfokuskan energi mereka pada orang lain dan objek-objek lain. Sedangkan, orang-orang yang masuk dalam kategoti introvert adalah mereka yang cenderung mengorientasikan energinya pada *inner world*. Hal tersebut berarti mereka lebih memfokuskan energinya pada konsep, ide, dan pengalaman internal (hlm. 16).

2. *Functions or processes of preception*

   Fungsi atau proses presepsi adalah golongan yang menentukan bagaimana seseorang melihat lingkungannya. Golongan ini dibagi menjadi *sensing* (S) dan *intuituon* (N). Seseorang yang *sensing* cenderung lebih mengobservasi fakta dan kejadian melalui satu atau lebih indera yang dimilikinya, saat menyelesaikan suatu masalah. Sedangkan orang-orang yang menggunakan intuisinya biasa lebih cenderung menggunakan relasi, kemungkinan, dan makna yang ada untuk menyelesaikan suatu masalah (hlm. 16).

3. *Function or processes of judging*

   Fungsi dan proses penilaian sesuatu merupakan golongan yang merefleksikan antara dua cara yang sangat kontras dalam menilai sesuatu. Keuda cara tersebut adalah *thinking* (T) dan *feeling* (F). Orang yang cenderung memiliki sifat *thinking* biasanya menentukan sesuatu menggunakan logikanya. Sedangkan seseorang yang memiliki sifat *feeling* biasa lebih cenderung menggunakan perasaannya. Walaupun begitu, penggunaan kata *thinking* tidak berarti kompeten atau kepintaran, dan kata *feeling* tidak berarti emosional (hlm. 16).

4. *Attitudes or orientations toward dealing with the outside world*

   Sikap menghadapi lingkungan adalah sebuah golongan yang dibuat untuk mengidentifikasi proses seseorang menghadapi lingkungannya. Ada dua sifat dalam golongan ini yaitu *judging* (J) dan *perceiving* (P). Golongan ini berkaitan dengan dua golongan lainnya yaitu *Functions or*

processes of preception (I-S) dan *functions or processes of judging* (T-F). Orang yang memiliki sifat *judging* akan menggunakan *thinking* atau *feeling* dalam menghadapi lingkungannya. Sedangkan seseorang yang memiliki sifat *perceiving* adalah seseorang yang menggunakan *sensing* atau *intuisinya* saat harus mengahapi lingkungannya.

Pada akhirnya, MBTI menggunakan keempat golongan tersebut dan mengidentifikasi sifat mana yang lebih dominan dari setiap golongan. Hasil yang didapat dan disusun akan menjadi sebuah indikasi kepribadian seseorang.

		Sensing Types		Intuitive Types	
		With Thinking	With Feeling	With Feeling	With Thinking
Introverts	Judging Types	**ISTJ** I Depth of concentration S Reliance on facts T Logic and analysis J Organization	**ISFJ** I Depth of concentration S Reliance on facts F Warmth and sympathy J Organization	**INFJ** I Depth of concentration N Grasp of possibilities F Warmth and sympathy J Organization	**INTJ** I Depth of concentration N Grasp of possibilities T Logic and analysis J Organization
	Perceiving Types	**ISTP** I Depth of concentration S Reliance on facts T Logic and analysis P Adaptability	**ISFP** I Depth of concentration S Reliance on facts F Warmth and sympathy P Adaptability	**INFP** I Depth of concentration N Grasp of possibilities F Warmth and sympathy P Adaptability	**INTP** I Depth of concentration N Grasp of possibilities T Logic and analysis P Adaptability
Extraverts	Perceiving Types	**ESTP** E Breadth of interests S Reliance on facts T Logic and analysis P Adaptability	**ESFP** E Breadth of interests S Reliance on facts F Warmth and sympathy P Adaptability	**ENFP** E Breadth of interests N Grasp of possibilities F Warmth and sympathy P Adaptability	**ENTP** E Breadth of interests N Grasp of possibilities T Logic and analysis P Adaptability
	Judging Types	**ESTJ** E Breadth of interests S Reliance on facts T Logic and analysis J Organization	**ESFJ** E Breadth of interests S Reliance on facts F Warmth and sympathy J Organization	**ENFJ** E Breadth of interests N Grasp of possibilities F Warmth and sympathy J Organization	**ENTJ** E Breadth of interests N Grasp of possibilities T Logic and analysis J Organization

Gambar 2.2. Tabel 16 tipe MBTI

(Sumber: Myers, McCaulley, dkk, 1998, hlm. 38)

2.2.3.2. Tipe Karakter Menurut Iglesias

Iglesias (2005, hlm. 50-55) menyebutkan bahwa ada empat tipe karakter yang dapat mendukung emosi yang diberikan kepada penonton yaitu,

1. *The hero* yaitu sebuah karakter yang lebih hebat, superior dari pada penonton. Di mana karakter ini mempunyai potensi yang besar. Karakter *hero* ini akan menimbulkan rasa kagum.

2. *Average Joe* yaitu karakter yang setara, sama dengan penonton. Karakter ini dapat menimbulkan rasa simpati dari penonton karena penonton dapat *relate* dengan karakter tersebut. Penonton dapat menemukan keinginan dan kebutuhannya dalam karakter tersebut. Biasanya, karakter *average joe* ini membuktikan dirinya dapat melawan keraguan orang-orang dan lingkungannya dan berhasil menakhlukan hambatan dan masalah yang harus dihadapinya.

3. *The Underdog*. Sebuah karakter yang inferior terhadap penonton. Kebalikan karakter *hero*, karakter ini harus menghadapi masalah-masalah yang lebih besar dari dirinya sehingga membuat penonton merasa harus melindungi dan membantu karakter tersebut sepanjang perjalanan cerita. Karakter *Underdog* ini sangat mengundang perhatian penonton karena membuat penonton merasakan kasih sayang, rasa haru karena kekurangan karakter dan ketidak pedeannya. Rasa kagum karena karakter tersebut dapat berhasil menakhlukan hambatan dan permasalahannya. Karakter *underdog* ini juga memberikan *suspense* yang membuat penonton merasa ragu dan

takut karakter tersebut tidak berhasil karena kemungkinan karakter tersebut berhasil sangatlah kecil.

4. *The Lost Soul* atau yang biasa sering disebut seagai *anti-hero*, yaitu sebuah karakter keterbalikan dari penontonnya. Sebuah karakter yang melalui jalur yang salah, memiliki moral yang kurang baik, dan merepresentasikan hal-hal buruk dari sifat manusia. Sebuah karakter yang tidak mudah untuk disukai, tetapi membuat penonton tertarik dengan karakter tersebut, dan pelan-pelan membuat penonton jatuh cinta kepada karakter *anti-hero* tersebut.

2.2.4. Abnormal Psychology

Abnormal psychology adalah tingkah laku tidak normal yang dimiliki seseorang. Biasanya sering disebut sebagai *mental illness. Abnormal psychology* tidak hanya dibutuhkan untuk membuat karakter yang memiliki kelainan jiwa seperti psikopat, penderita schizophrenia, dan sebagainya. *Abnormal psychology* ini juga dibutuhkan untuk menciptakan karakter normal, pada umumnya. Hanya saja, adanya sedikit *abnormal psychology* dapat membantu memberikan dimensi dan konflik bagi karakter tersebut (Seger, 1990, hlm. 80-82).

1. *Sociopathy Disorder*

   Mengutip Robert Hare, Wirawan, A & Samanik (2018) mengatakan bahwa *sociopathy disorder* adalah kelainan mental yang masuk dalam golongan *Antisocial Personality Disorders* (ASPD). ASPD ini terdiri dari *sociopathy* dan *psychopathy disorder*. Ciri-ciri orang yang memiliki *sociopathy disorder* yaitu,

1. Kurangnya rasa empati – ketidakmampuan merasakan simpati dan empati terhadap orang lain.
2. Dingin dan perhitungan – dapat menggunakan orang lain demi keperluannya.
3. Mempesona – Walaupun tidak dapat merasakan empati dan simpati, seorang *sociopath* dapat meniru raut wajah orang lain. Biasanya, hal ini membuat mereka terlihat mempesona/ menawan.
4. Manipulatif – mereka menggunakan pesona dan kecerdasannya untuk memanipulasi orang lain demi kepentingannya.
5. Penyimpangan seksual
6. Paranoid – kurangnya rasa percaya kepada orang lain sehingga menimbulkan paranoia.

Seseorang dapat dikatakan memiliki *sociopathy disorder* adalah jika ia memiliki tiga atau lebih ciri-ciri di atas. Wirawan, A & Samanik (2018) juga menyebutkan bahwa menurut *Harvard Health Publications*, *sociopathy disorder* dapat dipengaruhi oleh lingkungannya seperti peristiwa masa kecil, pengalaman traumatis, dan sebagainya.

2. *Sadism*

Kata *sadism* pertama kali digunakan oleh Krafft Ebing pada akhir abad ke-19 untuk mendefinisikan kepuasan seksual yang disebabkan oleh rasa sakit dan derita yang dirasakan orang lain. Lambat laun, definisi *sadism* diperluas. Mengutip Freud, *sadism* dapat didefinisikan sebagai kenikmatan nonseksual yang didasari oleh perilaku sadistik (Wade, Myers, dkk, 2006,

hlm. 62). Orang-orang yang menderita *sadism* biasanya menunjukkan sifat yang jahat dan agresif saat awal masa remajanya. Ciri-ciri orang yang menderita *sadism* adalah (hlm. 62),

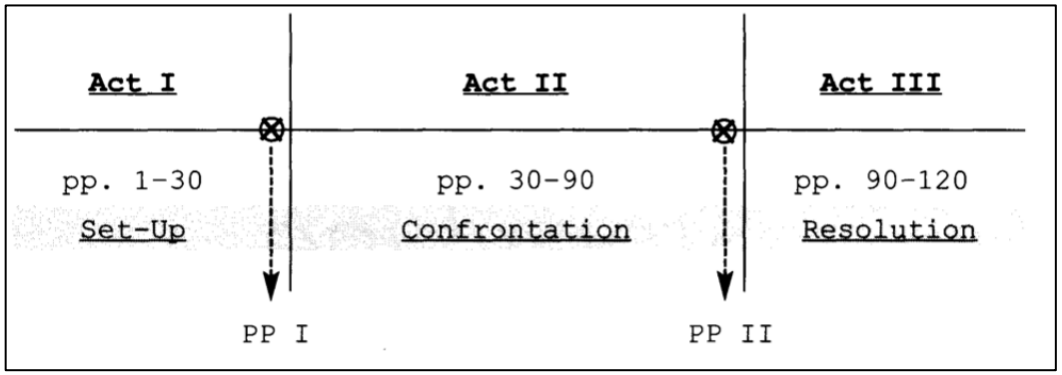
a. Melakukan kekerasan fisik untuk menunjukkan dominasi
b. Mempermalukan orang lain di depan rekan-rekannya
c. Memperlakukan orang di bawah kontrolnya dengan kasar
d. Merasa senang dan terhibur saat menyakiti orang lain atau binatang secara fisik atau psikis.
e. Berbohong demi menyakiti orang lain dan bukan untuk mencapai suatu tujuan atau keinginan
f. Memaksa orang lain melakukan sesuatu dengan menakuti mereka
g. Membatasi pergerakan orang-orang yang dekat dengannya (misalkan, tidak memperbolehkan pasangannya untuk keluar rumah sendiri, melarang anaknya untuk menghadiri acara-acara sosial, dan sebagainya)
h. Tertarik pada kekerasan, senjata, ilmu bela diri, luka, cidera, atau penyiksaan.

Buckles & Paulhus (2014) mengutip O'Meara yang mendefinisikan *everyday sadism* sebagai kecenderungan untuk menikmati rasa sakit yang dialami oleh orang lain. Ia menyebutkan bahwa orang-orang yang menderita *everyday sadism* menunjukkan sifat yang masih normal, memiliki nafsu dan motivasi untuk melakukan kekerasan, menyukai penderitaan secara psikis dan/ atau fisik. Buckles dan Paulhus juga membagi *everyday sadism*

menjadi dua golongan yaitu *direct sadism* atau orang-orang yang menikmati kekerasan dengan secara langsung menyakiti orang lain dan *vicarious sadism* yaitu orang-orang yang menikmati kekerasan tidak secara langusng melainkan melalui film, *video game,* dan sebagainya.

2.3. Teori Plot

Seperti yang telah dituliskan diatas, *plot* atau struktur cerita adalah suatu arahan dan panduan penulisan cerita. *Plot* sendiri ini ada banyak macam, tetapi semuanya didasari oleh *Three Act Structure.*



Gambar 2.3. Paradigma Three Act Structure

(Sumber: Field, 2005, hlm. 200)

Three Act Structure ini menyatakan bahwa semua cerita harus memiliki awal, tengah, dan akhir. Setiap babak harus memiliki awal, tengah, dan akhir. Setiap adegan harus mempunyai awal, tengah, dan akhir. Tetapi Velikovsky (2003, hlm. 20) mengutip perkataan Godard, seorang *filmmaker French New Wave* yang mengatakan bahwa semua cerita harus memiliki awal, tengah, dan akhir tetapi tidak harus dalam urutan tersebut.

Iglesias (2005, hlm. 114-122) menjelaskan bahwa dalam *Three Act Structure* terdiri dari tiga babak. Babak pertama merupakan bagian awal, bagian yang menentukan ketertarikan penonton terhadap sebuah cerita. Bagian pertama ini dibuka dengan perkenalan karakter dan dunianya kepada penonton, lalu memberikan permasalahan pertama yang mengganggu kehidupan sehari-harinya, dan ditutup dengan karakter utama yang memilih untuk memulai perjalanannya dan tidak dapat kembali ke kehidupan yang ia miliki biasanya. Babak kedua adalah bagian terpanjang. Babak dua ini adalah bagian yang memberikan tekanan dan antisipasi kepada penonton. Babak dua ini diawali dengan adanya permasalahan yang harus diselesaikan oleh karakter, lalu perjalanannya karakter utama mendapatkan hal-hal baru, lalu dijatuhkan dengan banyak masalah sehingga karakter jatuh sejatuh-jatuhnya, di titik terendahnya. Babak dua ini ditutup oleh kilmaks. Babak tiga adalah resolusi, dimana karakter mendapatkan atau tidak mendapatkan keinginannya. Babak tiga ini dimulai dengan karakter yang sedang terpuruk menemukan harapan untuk bangkit lagi mengejar *goal*nya. Lalu, ia harus menghadapi permasalahan dan menyelesaikan seluruh permasalahan yang ada di cerita tersebut, hingga akhirnya ditutup dengan sebuah *ending*. *Ending* ini tidak harus selalu bahagia.

Ada bermacam-macam *ending* yaitu, *happy ending* dimana cerita berakhir dengan bahagia, *tragic ending* disaat antagonisnya menang dan protagonisnya kalah, *bittersweet ending,* atau *ending* yang ironis dimana karakter mendapatkan apa yang ia kejar-kejar tetapi sebenarnya bukan hal tersebut yang diinginkannya, *twist ending* dimana akhir cerita mengagetkan penontonnya dengan mengubah

presepsi cerita yang telah diceritakan, dan yang terakhir *open ending* dimana penonton harus menebak-nebak *ending* sebenarnya cerita tersebut.

2.3.1. *The Eight Sequence Approach*

The Eight Sequence Approach ini dinyatakan oleh Paul Joseph Gulino. Didasarkan oleh *Three Act structure* milik Aristotle, Gulino memecahkan ketiga babak ini menjad delapan *sequence*. Babak satu dengan dua *sequence,* babak dua dengan empat *sequence,* dan babak tiga dengan dua *sequence*. Delapan *sequence* ini dibagi menjadi *sequence A – sequence H* (Gulino, 2013). Seperti yang dikatakan oleh Aristotle, setiap cerita memiliki awal, tengah, dan akhir. Syd Field juga mengatakan bahwa semua cerita memiliki *beginning, confrontation,* dan *resolution* (hlm. 4-5). Hal ini diterapkan oleh Gulino dalam pembuatan *eight sequence*-nya.

1. *Sequence A*

   Sequence A adalah permulaan film yang berada di babak pertama. *Sequence A* ini sangatlah penting. Menempati lima belas menit pertama, bagian inilah yang harus dapat memikat perhatian penonton. Bagian ini dimulai dengan menjelaskan siapa, dimana, apa, kapan, dan kondisi tempat dimana cerita tersebut berada. Secara singkat, *sequence A* ini merupakan pengenalan karakter dan dunia cerita kepada penontonnya. Bagaimana dunia karakter protagonis berjalan sebelum ada masalah, lalu diberikan masalah yang dapat mengubah dunianya. Penonton diberikan kontras perbedaan antara dunia karakter utama sebelum dan sesudah dunianya terkena masalah. *Sequence A* ini diakhiri dengan

plot point satu. Dimana permasalahan pertama kali dimulai di *sequence* ini (hlm.14).

2. *Sequence B*

Sequence B menempati lima belas menit kedua film sebuah film. Dalam bagian ini, karakter mencoba untuk menyelesaikan masalahnya dengan cara yang mudah yang berada di zona nyamannya, tetapi penyelesaiannya ini malah membuat masalah menjadi lebih besar. Hal ini membuat karakter masuk ke dalam cerita, ke dalam masalahnya tanpa dapat kembali ke dunia awalnya. Akhir dari bagian ini menandakan akhir dari babak satu (hlm. 15).

3. *Sequence C*

Sequence C merupakan titik masuknya cerita ke babak dua, babak *confrontation.* Bagian ini menempati lima belas menit ketiga dalam film. Di bagian ini karakter mencoba pertama kali menyelesaikan permasalahan yang ada di akhir babak pertama, atau di *sequence B.* Tetapi resolusinya malah membuat masalah menjadi tambah besar dan *stake*nya tambah tinggi (hlm.15).

4. *Sequence D*

Bagian ini adalah yang seringkali menjadi inti cerita. Berada di tengah film, yaitu menit ke 45-60 menetapkan permasalahan dalam bagian ini menjadi *midpoint* atau titik tengah sebuah cerita. Karakter sangat berusaha untuk mengembalikan kestabilan hidupnya. Dalam bagian ini biasanya karakter mendapatkan pengetahuan baru, atau halangan baru yang mempersulit

perjalanannya mencapai tujuannya. Pada bagian ini, karakter belajar dari kesalahannya di bagian-bagian sebelumnya, memberikannya harapan untuk terus maju mencapai tujuannya, tetapi malah dapat dipatahkan oleh konflik lainnya (hlm 15-16).

5. *Sequence E*

Subplot mulai di eksplor pada *Sequence E* ini. Banyak karakter baru, kejadian-kejadian, dan peluang baru yang dikenalkan pada bagian ini. *Subplot* ini harus berhubungan dengan *main plot* dan menaikan *stake* karakter sepanjang cerita. Sehingga masalah-masalah dan kejadian-kejadian yang ditimbulkan *subplot* biasanya tidak diselesaikan pada bagian ini, tetapi ditunda sampai babak tiga, *resolution* (hlm. 16).

6. *Sequence F*

Sequence F merupakan bagian terakhir dari babak dua. Bagian ini ialah bagian tegang dalam sebuah cerita. Klimaks biasanya terdapat pada bagian ini dan ditandai dengan *plot point* dua. Semua yang didapatkan di *subplot,* di *sequence* E harus ditinggalkannya untuk menyelesaikan masalah yang lebih besar. Tetapi biasanya penyelesaian masalah di babak ini malah membuat karakter terjatuh. Banyak *filmmaker* yang menjadikan titik ini sebagai titik terendah karakter, titik di mana karakter hancur. Karakter menjadi kehilangan arah dan melupakan tujuannya.Tetapi tidak harus seperti itu, pada bagian ini karakter dihadapkan dengan kejadian yang mungkin menunjukkan karakter yang hampir menyelesaikan masalahnya atau malah sebaliknya, kejadian yang terjadi malah

membuat karakter makin jauh dari penyelesaian masalahnya. Sehingga dalam bagian ini, *stake* karakter menjadi makin tinggi (hlm. 16-17).

7. *Sequence G*

Sequence G adalah permulaan babak tiga, yaitu babak *resolution.* Pada bagian ini, karakter mendapatkan diberikan konsekuensi dan penjelasan-penjelasan yang tidak terduga dari kejadian-kejadian sebelumnya. *Subplot-subplot* yang ditinggalkan pada *sequence E* kembali dengan konsekuensi-konsekuensinya membuat masalah menjadi lebih susah. Bagian ini menaikan *stake* menjadi sangat tinggim dan resolusi dari masalah biasa diselesaikan dengan sebuah *twist* yang membuat akhir dari cerita tidak terduga-duga (hlm.17).

8. *Sequence H*

Sequence H adalah bagain terakhir yang menutup cerita. Biasanya dalam bagian ini, terdapat epilog atau *coda*, yaitu adegan-adegan yang menyelesaikan dan menjelaskan semua masalah-masalah yang belum terselesaikan pada bagian-bagian sebelumnya. (hlm. 18).