



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Three Dimensional Character*

Menurut Egri (2007), semua objek pasti memiliki 3 dimensi seperti *depth*, *height*, dan *width*. Manusia merupakan makhluk yang memiliki tambahan 3 dimensi seperti Fisiologis, Sosiologis, dan Psikologis. Tanpa adanya pengetahuan mengenai aspek 3 dimensional seorang penulis tidak dapat menilai rasa akan aspek kemanusiaan (hlm. 33).

1. Fisiologis

Menurut Egri (2007), pada dimensi pertama yang menjadi penampilan luar/gambaran luar sebuah karakter, yakni Fisiologis. Aspek fisik sering kali menjadi hal yang pertama kali dilihat pada dunia nyata, seperti yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang seperti sabar, tertantang, rendah hati atau arogan. Hal ini tentu dapat mempengaruhi mental seorang manusia, yang membuat ia untuk tetap merendah atau lebih unggul. Hal ini yang dapat memperjelas dimensi pertama manusia (hlm. 33).

2. Sosiologis

Menurut Egri (2007), sosiologis merupakan dimensi kedua yang harus dipelajari. Seseorang yang terlahir dengan latar belakang keluarga yang berbeda maka akan memiliki perilaku sosial yang berbeda pula. Maka dari itu penulis tidak dapat membuat analisis yang tepat jika penulis hanya melihat perbedaan dari dua tipe karakter yang memiliki perbedaan kehidupan sosialnya. Untuk membuat aspek

sosiologis seseorang yang baik harus dilakukan research dengan mencari tahu kehidupan sosialnya seperti siapa orang yang terdekat dengannya maupun siapa orang tuanya (hlm. 33–34).

3. Psikologis

Menurut Egri (2007), pada dimensi ketiga yakni psikologis merupakan produk hasil dari 2 hal yang telah disebutkan di atas seperti fisiologis dan sosiologis. Kedua hal tersebut memberikan pengaruh bagi kehidupan seseorang seperti *ambition, frustration, temperament, attitudes, complexes*. Maka dari itu Psikologis, dapat menyempurnakan 3 dimensional karakter (hlm. 34).

2.1.1. Struktur 3 Dimensional Karakter

Menurut Egri (2007), berdasarkan panduan terdapat langkah-langkah bagaimana seharusnya 3 dimensional karakter dapat terlihat, yakni :

1. Fisiologis : Jenis kelamin, usia, tinggi badan dan berat badan, Warna rambut, warna mata, warna kulit, postur, penampilan, kekurangan fisik, keturunan.
2. Sosiologis : kelas ekonomi, pekerjaan, pendidikan, keluarga, pertemanan, agama, kebangsaan, tempat di masyarakat dan komunitas, afiliasi politik, hobi.
3. Psikologis : Kehidupan *sex*, ambisi, frustrasi/kekecewaan, tingkat emosi, pegangan hidup, kompleksitas, jenis kepribadian, kemampuan, imajinasi, tingkat kecerdasan.

2.2. *Plot*

Menurut Rabiger (2008), *plot* merupakan sebuah desain yang mengatur sebuah insiden yang akan menimpa karakter. Saat cerita dimulai, setiap kejadian harus logis dan harus terkait satu sama lain pada apa yang mereka inginkan sebelumnya dan harus dipimpin dengan sebuah keniscayaan pada apa yang mereka ikuti. (hlm. 186) Menurut Bell (2004), *plot* itu mengenai *elements* serta hal-hal lain yang harus di gabungkan agar membuat cerita menjadi lebih baik (hlm. 22).

1. *Plot Driven*

Menurut Schmidt (2005), cerita yang memakai *Plot Driven* justru bermula dari sebuah *events* yang dibuat untuk menggerakkan cerita yang menyebabkan karakter harus memberikan reaksi terhadap *events* tersebut. Karakter menjadi hal kedua setelah *plot*, dimana aksi mereka dapat sesuai dengan *plot* dan para karakter tidak dapat membuat *events* sendiri (hlm. 5).

2. *Character Driven*

Menurut Schmidt (2005), pada struktur karakter *driven* sebuah cerita justru dapat maju dan di gerakkan oleh karakter itu sendiri melalui tindakan dan pilihannya. Karakter dalam film dapat melakukan banyak *events* pada sebuah cerita yang tentu saja *events* tersebut dapat memberikan situasi atau masalah tertentu bagi karakter. Setiap *scene* yang ada dalam cerita pasti akan memaksa karakter untuk melakukannya (hlm. 5).

Menurut Steiff (2005), film yang menggunakan *plot character driven* sering kali disebut sebagai film “*low concept*” dan ceritanya biasanya menonjolkan sifat-sifat unik karakter. Saat penonton melihat film yang menggunakan *plot character*

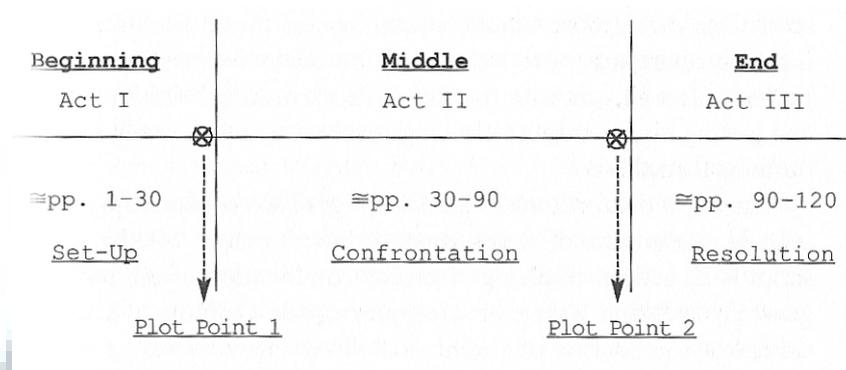
driven maka penonton akan melihat reaksi karakter atas keputusan yang ia buat dan beberapa pengakuan yang dilakukan oleh protagonis (hlm. 45)

Ditambahkan juga menurut Dunne (2006), terdapat beberapa struktur untuk membuat alur cerita *character driven* menjadi nyaman dan dapat di nikmati oleh penonton yakni :

1. Naskah film harus dapat membangun emosi.
2. Perubahan sifat karakter tidak dapat terelakkan untuk menggerakkan cerita dan *plot*.
3. Diakhir film harus terdapat akhir yang bahagia di dalam cerita meski sang karakter harus gagal mendapatkan *needs* didalam film.
4. Segalanya harus datang dari sebuah basa-basi.
5. Cara bercerita dalam film harus dibuat serumit mungkin namun tidak boleh membingungkan.
6. Dunia karakter dan apa yang menyertai mereka di dalam film.
7. Di dalam naskah film setiap karakter tidak boleh hidup dalam kekosongan
8. Menggambarkan sebuah kelompok masyarakat (hlm 21-28)

UMMN

2.2.1. *Three Act Structure*



Gambar 2.1. *Three Act Structure*

(http://reconstruction.eserver.org/Issues/083/images/recon02_fig2.jpg)

Menurut Costello (2004), kerangka bercerita sebuah film membagi film menjadi tiga babak. Dimana film dibagi menjadi permulaan, tengah serta akhir. Bagian tengah sebuah film akan berdurasi lebih panjang dan biasanya menjadi titik klimaks dari film itu sendiri. Dibanding bagian permulaan dan akhir yang berdurasi sangat pendek, karena pada permulaan hanya menceritakan karakter dari film itu sendiri dan akhir hanya menceritakan karakter untuk menyelesaikan konflik yang ada dalam film (hlm. 89).

1. *Act I : Set-Up/Beginning*

Menurut Field (2005), pada babak pertama seorang penulis naskah bertugas untuk menyiapkan cerita, memperkenalkan karakter, menggambarkan konflik yang ada dalam cerita, menggambarkan situasi yang ada dalam ceritadan menggambarkan hubungan antar karakter. Namun di babak pertama ini seorang penulis naskah hanya memiliki waktu sepuluh menit saja untuk memperkenalkan karakter yang ada dalam film agar penonton penasaran dan tertantang akan isi cerita yang ada dalam film (hlm. 23).

2. *Plot Point I*

Menurut Field (2005), *plot point* merupakan setiap kejadian atau sebuah peristiwa yang akan menggerakkan karakter utama yang akan saling terkait ke dalam sebuah tindakan dan akan saling berputar di sekelilingnya. Secara umum, *Plot Point I* merupakan sebuah *action* yang menggerakkan cerita menuju *Act 2* dan *plot Point 2* merupakan tindakan bagi karakter utama menuju *Act 3* sebuah film. *Plot Point I* secara umum menjadi tujuan penting di dalam sebuah naskah film, yang akan menggerakkan cerita utama dan menjaga sebuah alur cerita tetap ditempatnya. Sebuah *plot point* tidak harus terlihat sangat besar di dalam sebuah *scene* namun dapat terlihat sangat tenang saat sebuah keputusan dibuat karakter (hlm. 26-27).

3. *Act II : Confrontation*

Menurut Field (2005), pada babak kedua ini protagonis mulai menghadapi konflik yang ada dalam film, dimana protagonis harus menyelesaikan konflik tersebut agar mendapatkan apa yang ia butuhkan bukan mendapat apa yang ia inginkan bahkan bisa tidak mendapatkan apapun (hlm. 25).

4. *Plot Point II*

Menurut Field (2005), pada *plot point II* pada dasarnya sama seperti *plot point I* yakni untuk menggerakkan sebuah cerita untuk maju, namun yang membedakan *plot point II* ke *Act III* adalah sebuah cerita maupun karakter akan saling berkembang, yang akan membantu penonton melihat karakter mendapat sebuah *resolution* atas tindakan yang telah dia ambil (hlm. 28).

5. *Act III : Resolution*

Menurut Field (2005), pada babak ketiga ini protagonis akan mendapatkan solusi untuk menyelesaikan konfliknya. Pada babak ketiga ini berisi penyelesaian sebuah cerita namun bukan sebuah ending, karena ending hanya mengarahkan pada spesifikasi sebuah *scene* atau *shot* yang menyelesaikan scenario atau film tersebut (hlm. 26).

2.3. Karakter

Menurut Field (2005), karakter merupakan sebuah landasan awal yang paling penting pada sebuah cerita. Karakter dapat menjadi hati serta jiwa dalam sebuah cerita. Maka dari itu sebelum menulis sebuah naskah penulis naskah harus terlebih dahulu mengenal karakter yang akan dibuat (hlm. 46).

Ditambahkan juga menurut Field (2005), setiap *action* yang di lakukan oleh karakter dalam film merupakan tingkah laku yang karakter ingin lakukan bukan apa yang ingin ia katakan karena pada dasarnya film adalah sebuah tingkah laku. Karena film pada dasarnya harus menyajikan sebuah gambar bergerak, maka karakter harus menunjukkan bagaimana *acting* dan reaksi karakter pada penonton dan bagaimana cara karakter menghadapi setiap *event* lalu mengatasinya sepanjang jalan cerita (hlm. 47).

Menurut Biran (2006), setiap karakter yang ada di dalam sebuah film tidak harus selalu *real*, karena nyatanya karakter yang tidak *real* justru sangat mudah di lihat oleh penonton karena lengkapnya informasi yang di berikan di dalam film (hlm 205).

Ditambahkan juga menurut Costello (2005), karakter merupakan tokoh yang berada dalam film. Penulis naskah film bertanggung jawab untuk membuat latar belakang, emosi serta *want* dari karakter yang harus tergambar dan nampak secara jelas hingga penonton yang melihatnya dapat terus memikirkan, peduli bahkan ikut merasa simpati terhadap karakter (hlm. 70).

2.3.1. Sembilan Tipe Karakter

Menurut Kempton (2004), terdapat 9 tipe karakter dengan maksud untuk penguatan karakter di dalam film sebagai berikut :

1. *The Reformer* : Karakter ini mendapat motivasi untuk hidup lebih baik dengan membantu lingkungan sekitarnya.
2. *The Giver* : Karakter ini mendapat motivasi melalui rasa ingin di cintai dan ingin dihargai dengan menunjukkannya pada lingkungan sekitarnya.
3. *The Achiever* : Karakter ini mendapat motivasi karena ingin berguna, sukses, dan selalu menghindari masalah.
4. *The Artist* : Karakter ini mendapat motivasi untuk selalu mengeksplorasi apa yang ada pada diri mereka serta mencari arti dari sebuah kehidupan serta sebuah keinginan untuk menjadi orang yang berbeda.
5. *The Observer* : Karakter ini mendapat motivasi untuk selalu terlihat pintar dan berguna dengan selalu mencari tahu informasi terbaru.
6. *The Questioner* : Karakter ini mendapat motivasi untuk selalu berada di zona aman mereka untuk mencari segala hal yang aman bagi mereka.
7. *The Adventurer* : Karakter ini mendapat motivasi untuk selalu melakukan

aktivitasnya dengan melakukan banyak hal tanpa memperdulikan diri mereka sendiri.

8. *The Leader* : Karakter ini mendapat motivasi untuk selalu percaya pada dirinya sendiri dan selalu merasa paling kuat.
9. *The Peace Maker* : Karakter ini mendapat motivasi dengan banyak bergabung dengan banyak orang untuk menciptakan perdamaian (hlm. 84).

2.3.2. Pengembangan Karakter

Menurut Hayes & Webster (2013), agar penonton memahami motivasi serta apa yang karakter kita inginkan maka kita membutuhkan riset yang kuat serta dibutuhkan kerja sama antara penulis naskah agar membuat karakter yang kuat dan sesuai agar karakter yang kita miliki mudah untuk dipahami (hlm. 174).

2.3.2.1. Langkah Pengembangan Karakter

Menurut Grove (2009), Terdapat beberapa cara untuk mengembangkan karakter dengan langkah sebagai berikut (hlm. 59-62).

1. Tujuan

Menurut Grove (2009), karakter yang berada dalam film harus memiliki tujuan serta apa yang ingin ia capai di dalam film, hal ini di maksudkan agar penonton dapat mengetahui secara jelas apa yang ingin dicapai dari karakter (hlm. 59-62).

2. Keinginan Batin

Menurut Grove (2009), karakter harus memperoleh apa yang ingin ia capai, ia juga harus menghadapi keinginan yang ada dalam dirinya sendiri. Keinginan

dalam diri karakter bisa berupa mimpi buruk/masalah pada masa lampau yang di buat oleh karakter itu sendiri (hlm. 59-62).

3. Kelemahan

Menurut Grove (2009), terdapat 2 jenis kelemahan yang terdapat dalam diri karakter yakni kelemahan psikologis dan kelemahan moral. Kelemahan psikologis yakni kelemahan yang melemahkan karakter yang akan mempengaruhi dirinya sendiri, dan kelemahan moral yakni kelemahan yang akan mempengaruhi orang lain (hlm. 59-62).

4. Pencerahan

Menurut Grove (2009), pencerahan akan dibutuhkan karakter agar karakter dapat mengetahui masalah yang ada dalam dirinya dan bagaimana karakter dapat menyelesaikan masalah itu. Namun karakter harus menyelesaikan permasalahan yang ada dalam dirinya setelah itu ia baru dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dalam dirinya (hlm. 59-62).

5. Perencanaan

Menurut Grove (2009), perencanaan akan diri karakter secara lengkap akan sangat dibutuhkan agar penonton mengetahui bagaimana kepribadian dari karakter, perencanaan akan diri karakter berupa fisiologis, sosiologis, dan psikologi (hlm. 59-62).

6. Hantu

Menurut Grove (2009), hantu yang di maksud merupakan masa lalu bagi karakter yang amat kelam dan sulit untuk di lewati oleh karakter. Namun semakin sulit hantu untuk dihadapi karakter berarti masa lalu karakter amat

suram yang membuat karakter harus berjuang sangat keras agar dapat menghadapinya (hlm. 59-62).

7. Motivasi dan Hasrat

Menurut Grove (2009), motivasi bagi karakter untuk mendapatkan sesuatu penting untuk di ketahui dan apa yang menyebabkan karakter menginginkannya. Motivasi bagi karakter bisa berasal dari luar diri karakter maupun dari dalam. Motivasi dari luar diri berupa keinginan untuk membongkar atau menyelidiki suatu kejadian sebuah peristiwa dan motivasi dari dalam berupa kesadaran moral untuk mengubah atau memperbaiki dirinya sendiri agar menjadi lebih baik (hlm. 59-62).

8. Jurang

Menurut Grove (2009), hal ini sangat berguna untuk membangun karakter yang akan memberikan rasa empati kepada para penonton jika karakter menunjukkan posisi atau situasi yang sudah sangat terpojok hingga dia seolah-olah berada di tepi jurang. Beberapa contoh “jurang” yang akan membantu tokoh mendapatkan rasa empati dari penonton yakni perceraian, kebangkrutan, sekarat, sakit (hlm. 59-62).

2.4. Peran Karakter

2.4.1. Protagonis

Menurut Duncan (2006), protagonis sering kali disebut dengan pria yang baik, sederhana dan polos. Cerita yang ada dalam film sering kali berasal dari sudut pandang protagonis itu sendiri, bahkan masalah besar yang ada dalam suatu film sering kali berasal dari protagonis itu sendiri dimana karakter protagonis itu sendiri harus menggerakkan cerita untuk dapat menyelesaikan masalah yang sedang di hadapinya. Protagonis yang paling efektif dalam suatu cerita itu yang paling cepat bertindak untuk bereaksi, karena dia harus membuat suatu hal terjadi bukannya menunggu apa yang akan terjadi kepadanya. Hal itu karena reaksinya itu berasal dari dalam dirinya sendiri dan dia harus segera mencapai tujuannya (hlm. 15).

2.4.2. Antagonis

Menurut Cooper dan Dancyger (2004), antagonis merupakan penghalang bagi karakter utama yang disajikan didalam *plot*. Karakter antagonis merupakan musuh bagi karakter utama yang akan menyulitkan langkah bagi protagonist untuk mencapai keinginannya (hlm. 131).

Ditambahkan juga menurut Haven (2004), antagonis merupakan perwujudan dari rintangan dan bahaya terbesar yang akan menghalangi karakter utama untuk mencapai keinginannya (hlm. 98).

2.4.3. Anti Hero

Menurut Mackey dan Cooper (2000), protagonis yang ditampilkan sebagai *anti hero* merupakan salah satu yang ditampilkan sebagai karakteristik yang kurang

menyenangkan sebagai manusia (hlm. 75). Bahkan menurut Bruno (2012), Terkadang bahkan protagonis dapat secara tiba-tiba dapat berganti peran sebagai *anti hero*. *Anti hero* itu sendiri merupakan seseorang yang tidak dapat mewujudkan nilai-nilai tradisi seorang pahlawan. Bagaimanapun juga para pembaca pasti akan memberikan simpati yang berlebih kepada *anti hero*, sebagai contoh protagonis jahat yang berperan sebagai *anti hero* namun dapat mewujudkan nilai-nilai tradisi sebuah kepahlawanan atau hero (hlm. 75).

Ditambahkan juga menurut writersdigest.com (2008), sering kali *anti hero* bertindak tidak lazim dan mungkin memamerkan hukum atau tindakan yang bertentangan terhadap kelakuan standard sosial. Namun dalam kenyataannya *anti hero* sering kali mencerminkan kebingungan dan kelakuan masyarakat itu sendiri dan bertentangan dengan moral namun dapat juga digunakan untuk kepentingan social maupun politik. Namun jika *anti hero* tidak hati-hati dalam mengaplikasikannya maka akan :

1. Mengambil simpati penonton, meski sering kali akan membuatnya semakin sulit.
2. Memberikan identifikasi ketidaksempurnaan.
3. Membuat cerita sulit untuk dimengerti, yang akan membuat pembaca mengetahui motivasi yang ada dalam pikirannya dan mungkin mengetahui rencana jahat yang ada dalam hatinya.
4. Akan menjadi peran utama dalam cerita tersebut.