



### **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

Karakter utama dalam naskah film panjang *Salah Suami* akan mengalami perubahan tidak hanya berdasarkan pada kejadian yang menimpanya namun juga karena adanya hubungan dengan karakter-karakter lain. Cerita tentang hubungan karakter utama dengan karakter lain bisa disebut subplot. Studi kepustakaan yang digunakan akan bergerak pada ranah struktur naratif, subplot, *arc*, komedi dan teori-teori lain yang mendukung.

#### 2.1. Struktur Naratif

Sebuah cerita dalam film sama halnya dengan sebuah melodi dalam musik (Grove, 2009, hlm. 25). Ia percaya bahwa istilah struktur cerita adalah istilah yang sudah familiar dan dipahami oleh semua orang dalam industri. Menurut pengalaman Grove berkiprah di dunia industri selama kurang lebih lima belas tahun, ia mendapati bahwa struktur sebuah cerita sangat beragam dan tidak terbatas pada struktur tiga babak seperti yang biasa digunakan secara universal namun struktur tiga babak perlu dipahami karena ia mencakup pemahaman dasar tentang cerita. Beliau menyarankan para penulis untuk memahami struktur cerita lainnya seperti *22-Step Story Structure* dan *Hero's Journey* (hlm. 257).

Mengacu pada Field (2005), struktur dapat diartikan sebagai hubungan antara bagian dan keseluruhan (hlm. 20). Ia mengatakan bahwa cerita adalah keseluruhan sedangkan elemen (karakter, aksi, dll.) adalah bagiannya. Menurutnya, struktur yang baik adalah seperti air and es batu. Es batu adalah

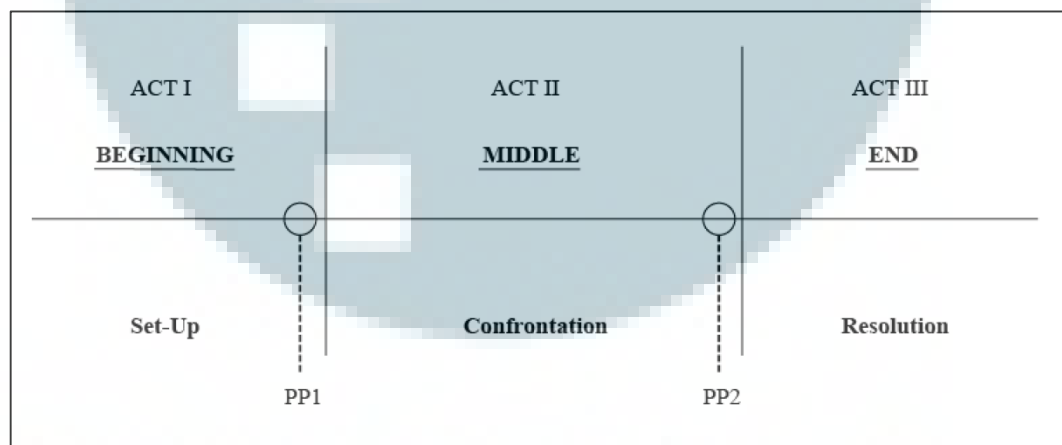
struktur yang pasti mengkristal (keras) dan air adalah yang mengalir namun saat es batu mencair dan menyatu dengan air, kita tidak bisa memisahkan antara keduanya. Beliau juga mengungkapkan struktur seperti gravitasi yang menahan cerita dalam satu tempat, ia menahan bagian dan keseluruhan (hlm. 20-21).

Menulis sebuah naskah, baik film panjang maupun pendek memiliki tantangan yang sama yaitu kemampuan penulis untuk memadatkan kehidupan karakter dan dalam waktu yang bersamaan penikmatnya harus tahu tentang kehidupan karakter. Berbeda dengan novel yang memiliki ruang untuk mampu berbicara tanpa batas waktu tertentu dan merupakan hal yang lumrah jika ia berbicara dari sudut pandang orang pertama. McKee (2010) mengartikan struktur sebagai kompilasi kisah hidup karakter yang didesain untuk berbicara tentang emosi dan cara pandang tertentu secara spesifik (hlm. 57).

Struktur naratif paling umum digunakan adalah struktur tiga babak yang dipopulerkan oleh Field. Struktur ini mudah dipahami dan dapat digunakan hampir di seluruh genre film karena ia melihat cerita dari sudut pandang penikmatnya. Beberapa penulis buku skenario seperti Field, Snyder, dan lain-lain memberikan hitungan menit tertentu pada poin tertentu dalam cerita yang bertujuan untuk menahan penikmatnya agar tetap tertarik dan penasaran akan apa selanjutnya. Namun struktur tiga babak bukanlah suatu struktur yang harus dipatuhi karena cara menuturkan cerita tidak hanya melalui satu jalan.

### 2.1.1. Struktur Tiga Babak

Menurut Grove (2009) penggunaan struktur tiga babak menimbulkan kecemasan tersendiri. Istilah struktur tiga babak sangat sering digunakan dan dianggap mampu menyelesaikan permasalahan penulisan yang ada padahal jika ditelaah lebih dalam lagi, struktur tiga babak adalah alat yang berguna bagi pemula (hlm. 26). Field (seperti dikutip oleh Grove, 2009) mengatakan bahwa struktur tiga babak yang dijabarkan olehnya adalah satu produk yang sudah terlalu lama dan terlalu dasar, seharusnya ada paradigma struktur yang lebih maju dibandingkan struktur tiga babak yang sudah ada (hlm. 27).



Gambar 2.1. Paradigma Skenario  
(Sumber: *The Foundation of Screenwriting*, Field, 2005)

Field (2005) menyebutnya paradigma skenario. Paradigma yang dimaksud adalah sebuah model, contoh atau skema konseptual (hlm. 21). Dalam industri Hollywood, satu lembar berarti satu menit dan rata-rata film yang beredar berdurasi sekitar dua jam. Dua jam sama dengan 120 menit yang berarti 120 halaman namun perhitungan Hollywood ini bukanlah hukum yang baku. Skenario

Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring berjumlah 118 halaman namun filnya berdurasi lebih dari tiga jam (Field, 2005, hlm. 22). Selain itu, rata-rata film yang beredar sekarang hanya berdurasi sekitar 100 menit bahkan kurang.

Berdasarkan Field (2005), *Act I* atau *set-up* adalah tempat untuk membangun karakter, tema cerita, lingkungan cerita hingga hubungan karakter utama dengan karakter lain. Sepuluh menit pertama atau sepuluh halaman pertama adalah kunci terpenting dalam skenario karena penonton memutuskan untuk lanjut menonton atau tidak. *Act II* atau *confrontation* adalah tempat dimana karakter utama berhadapan serta bertahan dengan berbagai konflik. Pada titik ini karakter akan mengambil berbagai keputusan yang didasarkan oleh keinginannya, ambisi dan lain-lain. *Act III* atau *resolution* adalah solusi dan bukan akhir. Akhir adalah *scene* atau *shot* atau *sequence* spesifik yang menunjukkan skenario telah selesai sedangkan resolusi adalah penyelesaian dari segala permasalahan yang sebelumnya timbul sesederhana dengan pertanyaan sukses atau gagal? Dalam struktur tiga babak dikenal juga istilah *plot point*. Menurut Field (2005), *plot point* adalah kejadian atau keadaan tertentu yang terkait aksi dan menyebabkannya bergerak ke arah lain atau berikutnya (hlm. 26).

Cowgill (2008) menekankan pemahaman emosi dalam sebuah cerita namun ia tidak melepaskan penggunaan struktur sebagai tempat emosi itu berkembang (hlm. 8). Kaitannya dengan emosi, ia menggunakan istilah tiga syarat drama yang pada dasarnya sama dengan struktur tiga babak itu sendiri, yaitu:

1. Memiliki karakter protagonis yang akan mengambil aksi untuk mendapatkan sesuatu.

Poin ini mengacu pada act I yang merupakan tempat pengenalan karakter.

Setiap cerita membutuhkan karakter yang memiliki keinginan, memiliki rasa butuh akan sesuatu yang didasarkan pada dua alasan yaitu untuk penikmatnya agar mengerti ke mana cerita akan berjalan dan memaksa terjadinya sebuah tindakan (Cowgill, 2008, hlm. 22). Struktur dan karakter adalah hal yang tidak bisa dilepaskan. Saat merubah desain struktur berarti merubah karakter dan sebaliknya (McKee, 2010, hlm. 106).

2. Protagonis harus bertemu dengan konflik.

Poin ini mengacu pada act II yang merupakan tempat karakter menghadapi segala halangan. Drama adalah tentang konflik, tanpa konflik tidak ada aksi, tidak ada aksi berarti tidak ada karakter, tidak ada karakter berarti tidak ada cerita, tidak ada cerita berarti tidak ada skenario (Field, 2005, hlm. 25).

3. Saat berakhir, sebuah cerita harus bertama.

Poin ini mengacu pada act III yang merupakan tempat solusi.

## **2.2. Subplot**

Subplot adalah salah satu elemen penting dalam penulisan film panjang karena ia mampu menambah dimensi ke dalam cerita yang tidak bisa dituturkan oleh plot utama. Rabiger (2010) mengatakan bahwa subplot adalah sebuah jalur cerita independen yang hadir di tengah-tengah plot utama dan sifatnya bisa berbeda sama sekali atau mendukung hingga menambah aksi serta kompleksitas terhadap plot utama (hlm. 196). Subplot memiliki jalur ceritanya sendiri yang berarti ia

memiliki pertanyaan dramatis sendiri (Mckee, 2010, hlm. 219). Sifat utama subplot adalah ia bisa dihilangkan sebagian maupun keseluruhan dari cerita dan tidak mempengaruhi cerita tapi jika dihilangkan maka ceritanya menjadi kurang menarik (Kaplan, 2006, hlm. 226).

Kebanyakan subplot adalah cerita tentang hubungan sedangkan plot utama adalah cerita tentang sebuah aksi (Seger, 2010, hlm. 50). Hadirnya subplot bukan semata-mata karena akan lebih bagus kalau dia ada tapi ia harus memiliki signifikansi tertentu terhadap plot utama. Menurut Kaplan (2006), subplot biasanya memiliki pencapaian yang berhubungan dengan cerita utama, pencapaian tersebut sebagai berikut:

1. Karakter

Subplot mempengaruhi perkembangan karakter utama maupun karakter sekunder.

2. Plot

Hadir ditengah-tengah plot utama dan mempengaruhi plot.

3. Tema

Menggaris bawahi tema cerita.

Salah satu film dengan subplot yang cukup kompleks adalah *The Shawshank Redemption* (1994). Karakter utamanya, Andy memiliki banyak hubungan yaitu dengan Red, Brooks, Hadley (kepala keamanan), Norton (supervisi penjara),

Bogs, Tommy. Beberapa di antaranya menjadi antagonis seperti Norton dan Bogs, beberapa menjadi penggerak plot seperti Hadley dan sisanya menjadi subplot.

Red secara tidak langsung menjadi teman terdekat juga mentor untuk Andy. Peran Red sebagai 'orang yang bisa membawa masuk barang' merupakan keuntungan untuk karakter dan plot. Peran Red tersebut membawa Andy berkenalan dengannya dan pada akhirnya merupakan penyedia alat yang membawa Andy kabur. Di samping itu, Red juga menggaris bawahi tema, kejadian Andy baru keluar dari masa hukumannya selama berbulan-bulan dengan kondisi hilang kepercayaan akan makna kebebasan, Red mempertegas tema cerita tentang kebebasan yang secara tidak langsung membulatkan tekad Andy untuk kabur.

Brooks dengan singkat, padat dan jelas menggambarkan keadaan kontras tentang kebebasan yang dibayangkan. Brooks sangat mempengaruhi tema. Tommy mempengaruhi plot mulai dari pertama kali ia masuk dengan mulut besarnya hingga akhirnya meninggal karena pernyataannya bahwa Andy tidak bersalah. Saat ia mati, secara tidak langsung ia juga mempengaruhi tema, memutus kepercayaan kita sebagai penonton akan kebebasan. Tommy juga menunjukkan sisi ke bapaan dari seorang Andy.

Subplot bisa menceritakan tentang hubungan protagonis dengan lingkungannya atau bercerita karakter lain yang memiliki kondisi kontras dengan karakter utama kita yang bertujuan mendukung tema cerita. Terdapat tiga jenis subplot yang biasanya digunakan yaitu:



1. *Romantic subplot*

Tipe ini adalah tipe yang paling sering digunakan. Tidak harus selalu ada tapi biasanya paling efektif. Romantis bukan selalu berarti antara pria dan wanita bisa jadi antara keluarga atau orang lain yang cukup berharga untuk menjadi ancaman internal. Contohnya adalah film *The Nice Guys* (2016). Sang anak, Holly bukan hanya karena sifat keingin tahun dan ingin keterlibatan atas kasus ayahnya, secara tidak sadar ia menjadi permasalahan internal untuk ayahnya. Saat Holland sadar ia ditipu untuk mengambil uang, hal pertama yang ada di otaknya bukan Amelia yang menjadi pokok permasalahan utama tapi Holly yang mungkin dalam bahaya.

2. *Friend and Foe subplot*

Ada subplot yang memang teman dan ada yang terlihat seperti musuh. Dalam *Dogtooth* (2009) karakter Christina bergerak sebagai teman untuk semua anak-anaknya. Christina hanya muncul beberapa kali namun memiliki pengaruh besar pada plot dan karakter anaknya. Dalam *Die Hard* (1988), Karl adalah bagian dari kelompok teroris Hans Gruber tapi Karl memiliki tujuannya sendiri yaitu membunuh John McClane karena telah membunuh adiknya yang membuatnya menjadi *foe subplot* (Kaplan, 2006, hlm 233).

3. *Non-Protagonist subplot*

*Non-protagonist* subplot hadir biasanya menggaris bawahi tema cerita. *Non-protagonist* yang di maksud disini adalah karakter lain yang memiliki keadaan kontras dengan karakter utama. Karakter ini bisa juga disebut

*secondary character*. Penggunaan subplot ini rentan mengambil fokus dari plot utama. Berdasarkan Kaplan (2006), salah satu contoh dari tipe subplot ini adalah *Sideways* (2004). Jack tidak bisa dihilangkan dari cerita tapi kita tahu bahwa karakter utamanya adalah Miles. Sifat Jack terhadap wanita yang sangat bertolak belakang dengan Miles menjadikan Jack sebagai *secondary character* yang menggaris bawahi tema.

Sebuah cerita biasanya memiliki satu hingga dua subplot. Tidak ada teori pasti tentang jumlah subplot dalam cerita namun perlu dipahami jika terlalu sedikit subplot mungkin menyebabkan cerita terlalu linear dan tanpa dimensi sedangkan jika terlalu banyak subplot mungkin akan menyebabkan hambatan dalam pengembangan plot utama serta tidak menutup kemungkinan subplot dan plot utama akan sulit dibedakan (Seger, 2010, hlm.52).

### **2.3. Komedi**

Komedi dan *funny* (lucu) adalah kedua hal berbeda yang saling berhubungan. Mengapa orang tertawa? Karena ia melihat atau mendengar sesuatu yang lucu. Apa yang dimaksud lucu? Segala sesuatu yang membuat orang tertawa. Sedangkan komedi adalah sebuah seni yang menyampaikan kejujuran seperti apa rasanya menjadi manusia (Kaplan, 2012, hlm. 13-14).

Sama seperti ilmu fisika, komedi memiliki rumusnya sendiri. Kaplan (2010) membentuk sebuah rumus komedi yaitu tentang manusia biasa yang berjuang melawan kondisi aneh tanpa memiliki kemampuan atau alat untuk menang namun tidak berhenti berharap (hlm. 27). Dalam bukunya, ia menjelaskan

berbagai alat yang dimaksud secara terperinci. Archetype dan komik premis adalah dua diantara sepuluh alat yang bertujuan untuk pengembangan naskah.

Untuk mengembangkan premis mulai dari sketsa hingga cerita panjang adalah dengan mengambil sebuah masalah dan menjadikannya besar. Perlu diperhatikan bahwa karakter protagonis atau yang kita kembangkan harus menjadi penyebab dari bencananya sendiri. Menurut Kaplan (2012), premis dalam komedi berarti sebuah kebohongan atas kemustahilan tapi akan membuat pertanyaan tentang kejadian selanjutnya (hlm. 219). Setelah satu premis terbentuk, tidak boleh ada kebohongan lain. Mungkin premis yang ada sangat tidak memungkinkan namun cara apapun yang harus dilakukan oleh karakter, premis tersebut harus dibuktikan.

Dalam komedi, dikenal juga istilah *closed universe*. *Closed universe* berasal dari pertunjukan *Commedia* yang terdiri hanya dari delapan hingga dua belas aktor. Setiap aktor yang ada akan memiliki peranan yang penting tidak hanya sekedar orang lewat atau berjalan di belakang, nantinya ia mungkin adalah ayah dari karakter utama atau teman baik ayahnya dan lain-lain. Akan ada cara tertentu yang menyebabkan setiap karakter yang ada terhubung (Kaplan, 2012, hlm. 221).

#### **2.4. *Dude With A Problem***

Snyder (2007) menjelaskan tentang beberapa tipe cerita yang biasanya disukai oleh para penonton. Salah satunya adalah *dude with a problem*. Ia menjelaskan tentang kunci utama dalam *dude with a problem* yaitu *innocent hero*, *sudden*

*event* dan *test of survival*. Pengertian dari ketiga kunci utama tersebut adalah karakter tidak meminta apapun namun ia mendapatkan masalah yang dia sendiri tidak sadar akan munculnya masalah yang pada akhirnya memunculkan resiko antara hidup dan mati.

## 2.5. Karakter

Sebuah narasi, baik menggunakan *plot driven* maupun *character driven*, keduanya harus tetap memiliki karakter yang kuat. Karakter yang kuat adalah karakter yang mampu membuktikan premis sebuah cerita (Egri, 2004, hlm. 109). Sama seperti objek yang memiliki tiga dimensi (panjang, lebar, kedalaman), manusia juga memiliki tiga dimensi (fisiologi, sosiologi, psikologi).

1. Fisiologi
  - a. Jenis kelamin
  - b. Umur
  - c. Tinggi dan berat badan
  - d. Warna rambut, mata, kulit
  - e. Postur
  - f. Penampilan
  - g. Kekuarangan fisik (cacat, kelainan, tanda lahir, penyakit)
  - h. Penyakit turunan
2. Sosiologi
  - a. Kelas sosial
  - b. Pekerjaan

- c. Pendidikan
  - d. Kehidupan manusia
  - e. Agama
  - f. Ras
  - g. Tempat dalam komunitas
  - h. Pengaruh politik
  - i. Hobi
3. Psikologi
- a. Kehidupan seksual
  - b. Personal premis
  - c. Frustrasi
  - d. Tempramental
  - e. Sikap terhadap hidup
  - f. Kompleksitas (obsesi, hambatan, kepercayaan supranatural, fobia)
  - g. *Extorvert/introvert/ambivert*
  - h. Kemampuan (bahasa, bakat)
  - i. Kualitas (imajinasi, penilaian, rasa, poise)
  - j. IQ

Poin-poin di atas berguna untuk mengenal lebih dalam tentang karakter yang sedang dibentuk. Tidak ada keharusan untuk mengisi keseluruhan poin tersebut, beberapa penulis memilih untuk mengisi poin-poin utama yang akan berpengaruh besar pada cerita namun semakin banyak yang bisa diisi merupakan salah satu indikasi bahwa penulis mengenal karakternya lebih dalam.

### 2.5.1. Karakter Dalam Komedi

Komedi memahami semua kekurangan dan kegagalan manusia dan tidak membencinya. Berdasarkan pemahaman ini mengarahkan pengertian terhadap karakter dalam komedi. Dalam drama, protagonis akan disebut sebagai *hero* sedangkan dalam komedi, protagonisnya akan lebih cocok disebut dengan *non-hero*. Semakin sedikit kemampuan yang dimiliki protagonis kita maka semakin baik karena menjadikan ia sebagai *non-hero*. *Non-hero* bukan berarti bodoh hanya saja dia memiliki tekad kuat untuk berhasil dan menghalalkan segala cara yang bisa dilakukannya untuk mencapai keberhasilan meskipun ia tidak memiliki kemampuan untuk membawanya menuju keberhasilan tersebut (Kaplan, 2012, hlm. 80).

Dalam film *Parenthood* (1989), Gil Buckman (Steve Martin) saat sedang berusaha membahagiakan anaknya yang sedang berulang tahun kemudian berpura-pura menjadi badut koboi hingga naik kuda. Saat istrinya memperingatinya dan ia tidak mendengarkan karena ingin membahagiakan anaknya dengan sempurna membuatnya terhempas dari kuda. Karena film ini bergenre komedi maka Gil bangkit dengan kaki bergetar-getar melanjutkan perjalanannya. Jika Gil di tempatkan dalam film drama mungkin ia akan berdiri lagi dan berjalan seperti tidak ada apa-apa yang membuatnya menjadi *hero*.

### 2.5.2. Arc

Setiap buku dan pembicara tentang penulisan menekankan bahwa cerita yang baik memiliki karakter yang berubah, baik secara eksternal, internal atau bahkan

keduanya. Perubahan/*Arc* karakter yang dimaksud bisa berupa baik-jahat, jahat-baik, penakut-pemberani dan lain-lain. Satu hal yang pasti, banyak transisi kecil yang pada akhirnya akan merujuk pada sebuah perubahan besar (Egri, 2004, hlm. 203). Field (2005) mengatakan bahwa memiliki karakter yang berubah dalam sebuah skenario bukanlah sebuah keharusan jika memang tidak cocok pada karakter namun bertransformasi merupakan hal penting dari kehidupan dan jika mampu memberikan sebuah perubahan emosional pada karakter maka akan menimbulkan dimensi baru pada karakter (hlm. 68-69).

Sama seperti sifat alami manusia, untuk bisa berubah membutuhkan waktu. Hal ini adalah penyebab sebuah cerita atau naskah sebagai medium untuk terciptanya perubahan/*arc* harus melewati tiga babak (Seger, 2010, hlm. 206). Menurut Seger, karakter membutuhkan bantuan dari cerita ataupun karakter lain untuk bisa berubah. Ia juga mengatakan bahwa karakter yang ada untuk mendukung perubahan karakter utama tidak hanya bicara namun dengan aksi sehingga karakter utama akan dapat belajar secara langsung (hlm. 206).

Setiap karakter diciptakan berbeda. Mereka akan memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Beberapa karakter diciptakan untuk saling melengkapi atau bahkan memperbaiki satu sama lain. Morrow (seperti dikutip oleh Seger, 1990) mengatakan bahwa tingkat ketertarikan dan intensitas satu karakter dan karakter lainnya adalah hal yang penting dan akan menghasilkan kontras antara kedua karakter tersebut (hlm. 145). Dengan mengetahui kontras antara dua karakter akan lebih mudah untuk melihat bagaimana seorang karakter akan mempengaruhi karakter lainnya.

### 2.5.3. Ally

James (seperti dikutip oleh Field, 2005) mengatakan bahwa jika karakter utama berada di tengah lingkaran yang dikelilingi karakter lain dan ia menghidupinya maka saat karakter lain berinteraksi dengannya, mereka akan membuka aspek lain dari karakter utama (hlm. 71). *Ally* bisa berupa sesama manusia, binatang hingga dari dunia yang entah berantah namun yang sama dari keseluruhannya adalah mereka memiliki kemampuan yang unik dan akan berpengaruh pada karakter utama (Vogler, 2007, hlm. 71-75). Dune (2009) mengartikan *ally* sebagai siapapun yang ingin membantu karakter dan ia tidak didefinisikan oleh hasil dari aksinya namun dari intensinya (hlm. 25).

*Ally* memiliki berbagai macam fungsi yang dibutuhkan seperti menjadi teman yang selalu menemani, partner untuk bertanding, membawakan pesan, melakukan sesuatu, menasehati, memperingati bahkan menantang. Ia bisa merupakan satu orang atau satu wujud tertentu tapi bisa juga mengacu pada sekumpulan orang atau tim. Setiap *ally* memiliki kemampuan berbeda dibandingkan dengan karakter utama maupun karakter *ally* lainnya. Memiliki kemampuan yang berbeda memungkinkan karakter utama bahkan karakter lainnya untuk berubah dan berkembang.

Karakter lain yang sifatnya berkebalikan dengan karakter utama belum tentu antagonis karena dengan mengkontraskan karakter dapat membantu karakter mendefinisikan dirinya sendiri (Seger, 2010, hlm. 218). Tidak jarang, *ally* memberikan jalan keluar dari masalah yang dihadapi. Pengaruh *ally* pada karakter



adalah ia mampu menambahkan dimensi pada karakter seperti memanusiakan karakter utama hingga membuat karakter utama sadar akan kepribadiannya dengan kehadirannya layaknya manusia biasa.

#### **2.5.4. Polaritas**

Polaritas adalah istilah yang digunakan sehubungan dengan medan magnet. Pada dasarnya, konsep polaritas adalah dua kutub berbeda yang saling tarik menarik. Polaritas adalah prinsip penting dalam cerita dengan batasan yang sederhana tapi mampu menggerakkan konflik, menciptakan kompleksitas hingga melibatkan audiens (Vogler, 2007, hlm. 315). Cerita memiliki satu tema yang menciptakan kesatuan untuk menimbulkan rasa puas dan komplit tapi cerita juga membutuhkan adanya dua dimensi untuk membuat tensi dan kemungkinan untuk bergerak. Saat menciptakan sesuatu, baik itu karakter maupun keadaan tertentu secara otomatis kita juga membentuk kondisi sebaliknya. Vogler (2007) mengatakan polaritas ini menciptakan potensi untuk kontras, tantangan, konflik dan pembelajaran (hlm. 316).

Polaritas adalah fenomena dalam hubungan manusia. Kecenderungan manusia sebagai makhluk sosial menjadikan lingkungan sebagai tolak ukur. Kondisi sosial nyata dimana sebagai satu individu bisa dicap baik bukan hanya karena sifat alami tapi karena lingkungannya juga mengambil andil penting dalam pembentukan karakter satu individu. Karakter yang berada dalam hubungan akan cenderung saling mempengaruhi dalam proses berkembang dan belajar dalam menghadapi konflik. Hasil akhir dari proses saling mempengaruhi ini bukan

berarti satu individu menjadi individu lain tapi lebih pada titik tengah diantara keduanya dimana sifat alami masih dimiliki namun lebih fleksibel.

Salah satu cara untuk menciptakan karakter yang akan memberikan pengaruh karakter satu dan lainnya adalah dengan menggunakan empat elemen: ketertarikan, konflik, kontras, transformasi (Seger, 1990, hlm. 105). Dune (2009) mengatakan dengan adanya kesamaan dalam satu karakter dengan karakter lainnya akan menjelaskan apa dan mengapa mereka bisa berinteraksi sedangkan dengan adanya perbedaan akan menawarkan sumber untuk dijadikan permasalahan (hlm. 35).

Kontras yang dimaksud di sini dapat disetarakan dengan membandingkan karena pada dasarnya setiap karakter pasti berbeda. Pendekatan yang digunakan oleh Seger maupun Dune memiliki beberapa perbedaan. Seger akan mengangkat satu subjek tertentu dan membandingkan pandangan kedua karakter tersebut sehingga sifatnya lebih bebas sedangkan Dune memiliki dua puluh satu daftar hal tentang karakter yang perlu dibandingkan. Meskipun berbeda namun keduanya tetap melakukan proses membandingkan satu dengan yang lain dan akan menghasilkan banyak kemungkinan cerita. Selain untuk membangun karakter, cara ini juga efektif untuk memperdalam pemahaman terhadap karakter karena akan melibatkan latar belakang hingga kegiatan sehari-hari.

Salah satu contoh film yang memiliki karakter polaritas adalah *Central Intelligence* (2016) dengan karakter Calvin Joyner (Kevin Hart) dan Bob Stone (Dwayne Johnson). Calvin dikenal dengan orang yang serba bisa dan

kenyataannya sekarang ia hanya menjadi pekerja kantoran yang tidak naik-naik pangkat sedangkan Bob Stone atau dulu dikenal dengan Robbie Wheirdicth yang gendut dan sasaran *bully* sekarang menjadi agen CIA. Tokoh utama dalam film ini adalah Calvin yang terpaksa terlibat dalam urusan negara karena Bob. Dalam perjalanannya, Calvin dipermainkan oleh keadaan terus menerus, satu kali ia percaya pada Bob dan berikutnya ia tidak. Hal ini membuat Calvin yang tidak lagi percaya akan diri sendiri menjadi percaya dan berani mengambil keputusan sendiri. Demikian juga dengan Bob, Meskipun ia menjadi sosok yang berbeda sekali dengan masa SMAnya, ia masih dihantui oleh masa lalu, dengan memiliki Calvin sebagai teman, ia dapat mengalahkan masa lalunya.

UMMN