



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. Karakter

Egri (2007) menyebutkan karakter adalah salah satu aspek dasar dalam sebuah cerita, tetapi karakter yang muncul dalam cerita harus diperhatikan dan dapat dimengerti sepenuhnya (hlm. 32).

2.1.1 Jenis-Jenis Karakter

Setiap karakter yang hadir dalam naskah pasti memiliki perannya masing-masing. Motivasi dan tujuan yang dimiliki setiap karakter juga berbeda. Jenis karakter yang pertama adalah protagonist. Velikovsky (2011) mengatakan bahwa protagonist adalah karakter yang memiliki tujuan utama dan paling jauh dalam cerita. Protagonis juga yang nantinya akan mengalami perubahan paling besar di antara karakter lainnya (hlm. 38). Protagonis tidak hanya menginginkan sesuatu, selalu ada usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuannya dengan mempertaruhkan banyak hal (Egri, 2009, hlm. 106).

Selanjutnya jenis karakter antagonis. Ditugaskan untuk melawan dan menghalangi protagonist. Antagonis juga memiliki tujuan tersendiri dalam cerita yaitu hal yang sama dengan yang diinginkan peran protagonist, namun dengan motif yang bertolak belakang. Munculnya karakter antagonis menjadi salah satu unsur munculnya konflik bagi karakter utama (Egri, 2009, hlm. 113).

2.1.2 3D Character

Setiap objek memiliki tiga dimensi: tinggi (y), panjang (x) dan lebar (z). Karakter juga memiliki tiga dimensi yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi. Dimensi ini merupakan dasar pembentuk karakter yang dapat membantu jalannya cerita. Tanpa pengetahuan atas ketiga dimensi ini, penulis naskah tidak dapat menilai karakter manusia pada umumnya (Egri, 2009, hlm. 33). Dalam bukunya, Egri menjabarkan dimensi seperti berikut:

Tabel 2.1. 3D Character Menurut Egri

Jenis 3D Character	Penjelasan	Aspek Di Dalamnya
Fisiologi	Dapat dilihat berdasarkan secara visual dari tokoh tersebut. Dibutuhkan latar belakang dalam pembentukan fisik sebuah tokoh.	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis kelamin: perempuan/laki-laki. - Umur - Tinggi dan berat badan. - Warna rambut, mata dan kulit. - Postur tubuh: bungkuk, tegak. - Penampilan sehari-hari - Cacat/Tanda lahir.

		<ul style="list-style-type: none"> - Keturunan/Ras.
Sosiologi	<p>Dilihat melalui interaksi antara karakter dan masyarakat di sekitarnya. Sosiologi terlihat dari bagaimana karakter menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar. Sosiologi bukan hanya pandangan karakter terhadap lingkungannya, tetapi juga perlakuan dan pandangan lingkungan terhadap karakter tersebut yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kelas sosial. - Pekerjaan. - Pendidikan. - Kehidupan pribadi. - Agama. - Kebangsaan. - Dia dengan lingkungan. - Pandangan politik. - Kegemaran.
Psikologi	<p>Aspek ini lebih kepada kepribadian seorang tokoh, bagaimana karakter tersebut dalam berpikir, bersikap dan menjalani kehidupannya sehari-hari, dll melalui</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kehidupan seks, moral. - Ambisi. - Frustrasi, kekecewaan. - Pola pikir, watak. - Sikap perilaku. - Yang tidak disukai.

	fisiologi dan sosiologi karakter terbentuklah psikologi karakter.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Extrovert, Introvert, Ambivert.</i> - Kemampuan. - Kualitas. - IQ.
--	---	--

2.2. *Character Arc*

Egri (2007) mengatakan bahwa perkembangan karakter dapat dibantu melalui konflik yang bisa membentuk sebuah karakter secara fisik maupun mental (hlm. 59). Karakter selalu akan menghadapi masalah dengan membuat rencana berdasarkan pengalaman dan informasi yang telah dilaluinya (Grove, 2009, hlm. 51). Menurut Velikovsky (2011), *character arc* mengacu pada sebuah perubahan maupun pertumbuhan yang karakter jalani melalui naskah, pada dasarnya yang tumbuh adalah perkembangan emosionalnya. Rintangan yang dihadapi karakter dalam perjuangannya untuk mencapai tujuan (*goal*) dipilih seorang penulis untuk membuat karakter tumbuh (hlm. 38).

Menurut Sicoe (2013), *change arc* adalah bentuk paling umum. Di mana karakter protagonis akan berubah dari awal hingga akhir cerita. Misalnya saja yang paling mudah adalah peran manusia biasa yang berubah menjadi seorang *superhero* untuk menyelamatkan dunia. Contohnya terdapat dalam film *Spiderman*. Dalam *growth arc*, titik di mana karakter protagonis sudah dapat mengatasi masalah dalam dirinya (kelemahan, ketakutan, masa lalu, dll). Saat mengatasi masalah dari luar dirinya seperti lingkungan, dll. Dia kembali lagi

seperti dirinya yang sebelumnya, namun lebih berkembang menjadi Protagonist 2.0.

Ada lagi variasi lain dari *growth arc* yaitu *the shift arc* di mana karakter protagonis merubah perspektif awalnya, mulai dari mempelajari *skill* baru bahkan mendapatkan peran baru dalam hidupnya. Terakhir adalah *fall arc* lebih dikenal sebagai tragedi. Cerita mewujudkan kerapuhan dalam diri karakter protagonis hingga berujung pada karakter yang mengacaukan dirinya sendiri bahkan orang lain, melakukan sebuah pelanggaran, hingga kematian.

2.3. Konflik

Pembangunan konflik erat kaitannya dengan perkembangan karakter. Berdasarkan hal tersebut, Kress (2004) menyebutkan dua hal yang harus diketahui seorang penulis skenario tentang karakternya sebelum membuat konflik yaitu jika dia menyukai sesuatu, maka dia juga akan takut kehilangannya (hlm. 164). Konflik merupakan rintangan yang dihadapi karakter untuk mendapatkan *wants*-nya. Konflik dapat berbentuk sebuah perjuangan, pertarungan, ketakutan akan kegagalan, atau bentuk apapun yang tidak dibatasi pada psikologi, emosi, maupun mental sebuah karakter. Semua cerita mengandung konflik, tanpa konflik tidak ada cerita, tanpa cerita tidak ada karakter, yang artinya tidak akan ada film (Field, 2005, hlm 83).

Ditambahkan oleh pernyataan Thomas (2009) yang mengatakan konflik dapat terjadi antara karakter dengan karakter lainnya, karakter dengan lingkungan sekitar, karakter dengan takdir atau kekuatan alam, bahkan karakter dengan

pemikiran dan perasaannya sendiri. Konflik dilatar belakangi oleh perbedaan ciri-ciri yang bawa individu dan perbedaan tersebut menyangkut ciri fisik, kepandaian, pengetahuan, adat istiadat, keyakinan dan lain sebagainya.

Dengan adanya ciri-ciri tersebut dalam sebuah interaksi sosial, maka konflik merupakan situasi yang wajar terjadi dalam setiap bermasyarakat (Haryanto, D & Nugroho, G. E, 2011, hlm. 113). Menurut Field (2007), konflik ada pada seluruh bagian drama (hlm. 25). Hal itu dikarenakan terjadinya konflik menimbulkan akibat-akibat yang mempengaruhi karakter dan perilakunya sehingga timbul sebuah cerita yang dramatik.

2.3.1 Jenis Konflik

Busch (2006) menyebutkan bahwa konflik merupakan suatu perlawanan mendasar antara beberapa karakter atau antara karakter dan unsur dramatik (hlm. 45). Konflik utama terdiri dari lima bentuk yaitu sebagai berikut.

1. Karakter vs Karakter.

Merupakan bentuk konflik yang paling umum dilakukan dan yang paling sederhana. Perbedaan antara wants protagonis dan antagonis dapat memicu munculnya konflik (Gurskis, 2007, hlm. 45). Thomas (2014) juga memberikan pendapat yang sama. Dalam hal ini protagonis memiliki peran sebagai pemberi argumen sedangkan antagonis merupakan orang yang menentang argumen tersebut (hlm 190).

2. Karakter vs Dirinya.

Bentuk konflik ini juga dikenal sebagai konflik internal. Konflik ini terjadi karena protagonis memiliki keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*) yang berseberangan. Jika ada konflik internal, maka harus ada pula aksi internal (Gurskis, 2007, hlm. 46). Menurut Field (2006), konflik internal berasal dari pilihan karakter itu sendiri, seperti rasa takut, cinta, kebencian, dan seluruh pilihan yang diambil, tentunya atas dasar kemauan diri sendiri (hlm. 116).

3. Karakter vs Masyarakat

Masyarakat yang dimaksud adalah lingkup luar dari karakter yang berkaitan dengan lingkungan kantor, pemerintah maupun tempat ibadah. Namun tidak semua skenario menghubungkan karakter dengan masyarakat. Umumnya diwakili oleh karakter yang memiliki jiwa pemimpin atau yang memiliki opini di dalam sebuah kelompok yang mewakili cerita (Gurskis, 2007, hlm. 46).

4. Karakter vs Alam.

Konflik ini juga terbagi ke dalam 2 jenis, yang eksternal dan yang internal. Konflik eksternal meliputi: makhluk hidup lain (harimau, hiu), bencana alam (tsunami, badai, gempa bumi) atau faktor geografi seperti (mendaki gunung mengarungi lautan, menyebrangi gurun. Sementara itu, yang termasuk konflik internal adalah masalah umur, penyakit dan lain-lain (Gurskis, 2007, hlm. 46).

5. Karakter vs Takdir.

Bentuk konflik ini jarang ditemukan di dalam film meskipun jenis konflik ini sering ditemukan pada film Yunani di mana karakternya menentang dewa dan mendapatkan hukuman, kematian juga termasuk takdir. Meskipun jarang ditemui, banyak yang mempercayai takdir sehingga dijadikan salah satu jenis konflik. (Gurskis, 2007, hlm 46).

6. *Role Conflict*.

Biasa juga disebut dengan *self-image conflict*. Konflik ini terjadi berdasarkan peranan karakter dalam lingkungan. Adanya perbedaan pandangan yang berbeda terhadap citra antara satu karakter dengan karakter lainnya yang mengakibatkan pertentangan. Pertentangan ini muncul karena perbedaan cara penerimaan dan interaksi (Thomas, 2014, hlm. 178-179).

2.4. Tahapan Perkembangan Cerita

Cerita mempunyai lima tahapan yang meliputi *inciting incident*, *progressive complication*, *crisis*, *climax* dan *resolution* (McKee, 2010, hlm. 189).

1. Tahapan pertama: *Inciting Incident*.

Muncul peristiwa yang mulai mengganggu jalan hidupnya karakter protagonis. Pada tahap ini muncul keinginan karakter protagonist untuk kembali ke jalan hidupnya sendiri. McKee (2010) menambahkan bahwa *inciting incident* menyadarkan keinginan yang disadari (*conscious desire*)

maupun tidak disadari (*uncounscious desire*) karakter protagonist yang akan terus beriringan (hlm. 192).

2. Tahapan kedua: *Progressive Complication*.

Pada tahapan ini terdiri dari beberapa peristiwa yang menyebabkan munculnya konflik yang semakin besar dibandingkan sebelumnya. Peristiwa tersebut memang sengaja dirancang untuk mempersulit karakter (hlm. 208).

3. Tahapan ketiga: *Crisis*.

Tahapan ini adalah tahap di mana karakter dalam sebuah pertimbangan mana yang akan menjadi keputusannya (McKee, 2010 hlm. 303). McKee (2010) mengatakan bahwa karakter protagonist harus membuat keputusan sebagai sebuah usaha terakhir yang bisa dilakukannya dalam menghadapi serangan dari karakter antagonis. Keputusan yang diambil sebagai salah satu upaya terakhir untuk mendapatkan keinginannya (hlm. 304). *Crisis* dan *climax* dapat terjadi di waktu dan scene yang sama (hlm. 306).

4. Tahapan keempat: *Climax*.

Tahap ini merupakan titik akhir perkembangan konflik. Tanpa klimaks tidak akan ada cerita. Sampai pada tahap ini, karakter menunggu seperti seorang pasien yang berharap adanya penyembuhan (McKee, 1997, hlm. 309). Ditambahkan McKee (2010), dalam kata-kata Aristoteles, klimaks sebuah cerita harus tidak dapat dihindari dan tidak dapat dihindari (hlm. 311). Klimaks dalam cerita dibuat dan terlihat seolah-olah itulah jalan satu-

satunya yang harus diambil karakter protagonis. Namun, klimaks sebuah cerita harus bisa di luar ekspektasi penonton.

5. Tahapan Kelima: *Resolution*.

Tahapan terakhir merupakan tahapan akhir dari perkembangan sebuah konflik dalam cerita di mana konflik yang terjadi dapat diselesaikan.

Tahapan ini juga digambarkan dengan kondisi karakter protagonis dan lingkungan sekitarnya sesudah konflik berakhir (McKee, 2010, hlm. 312-313).

Menurut Egri (2007) dengan adanya konflik, karakter menunjukkan seberapa kuat karakter tersebut dalam menyelesaikan sebuah masalah dan cara dia bertahan dalam menghadapi masalah tersebut (hlm. 138). Konflik tidak akan muncul jika tidak ada perlawanan, perdebatan karakter tersebut. Selain itu, yang dapat menghentikan sebuah konflik adalah karakter yang pasrah saja dengan keadaan. Dalam dunia nyata, hal ini bisa saja menjadi sebuah solusi dalam menghadapi sebuah masalah, namun berbeda dengan sebuah skenario, kepasrahan tidak akan membuat sebuah karakter menarik (hlm.71).