



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. Sutradara

Rooney dan Belli (2011) mengemukakan bahwa seorang sutradara merupakan seorang penutur cerita yang menggunakan medium film untuk menyalurkan kisahnya. Oleh karena itu, menurut mereka salah satu keterampilan yang penting untuk dimiliki bagi sutradara adalah kemampuan dalam menginterpretasikan sebuah cerita. Keutuhan cerita dapat terlihat di dalam film ketika sutradara mampu membedahnya menjadi bagian terkecil dan merancangya kembali menjadi satu kesatuan yang utuh (hlm. 3).

Weston (1996) lalu menegaskan bahwa menuturkan sebuah cerita merupakan tanggung jawab utama bagi seorang sutradara. Untuk sampai pada tahap tersebut, sutradara harus memahami struktur penceritaan skenario dan merancang setiap *scene* yang ada agar membentuk sebuah cerita yang dapat memikat penonton (hlm. 9).

2.2. Analisa Skenario

Menurut Nannicelli (2013), “skenario merupakan *blue print* dalam sebuah produksi film” (hlm. 11). Sedangkan menurut Field (2005), skenario merupakan sebuah cerita yang disampaikan dengan menggunakan gambar, dialog, dan deskripsi. Ketiga aspek tersebut kemudian di tempatkan di dalam sebuah struktur untuk menjadi cerita yang utuh (hlm. 2-3). Rea dan Irving (2010) menambahkan bahwa skenario selain berfungsi sebagai akar dari sebuah film, juga berfungsi

sebagai tempat sutradara menyampaikan visi. Menurut mereka, informasi mengenai karakter, lokasi, perkiraan bujet, dan target penonton juga dapat diketahui melalui sebuah skenario (hlm. 1).

Weston (1996) kemudian mengatakan bahwa tujuan dari sebuah analisa skenario adalah memperdalam pemahaman sutradara terhadap karakter di dalam sebuah cerita. Pendalaman akan karakter ini dapat membantu sutradara dalam menyampaikan perjalanan hidup sebuah karakter di dalam film. Weston kemudian menambahkan bahwa analisa skenario seorang sutradara dan penulis skenario tidak bisa disamakan karena kedua hal ini sangat berbeda. Seorang penulis skenario menganalisa skenario untuk proses penulisan sebuah skenario, sedangkan seorang sutradara menganalisa skenario untuk mendesain sebuah film (hlm. 164-165). Menurut Rabiger dan Cherrier (2013), analisa skenario memiliki tiga fungsi utama, yaitu untuk menemukan informasi dasar dalam sebuah skenario, menemukan kelemahan dan melakukan penyesuaian.

Mereka kemudian menambahkan bahwa dalam proses menganalisa sebuah skenario, menentukan *beat* dapat menjadi langkah pertama karena *beat* dapat membantu melihat struktur sebuah skenario dan perkembangan yang jelas dari karakter. Selain itu, menurut mereka, dalam proses analisa skenario, aspek yang penting untuk dianalisa adalah *plot*, *scene*, dan karakter (hlm. 93-95).

2.2.1. Struktur

Thomas (2013) menjelaskan bahwa struktur dari skenario merupakan susunan dari beberapa *plot*. Struktur kemudian memiliki beberapa jenis, namun yang membedakan setiap struktur adalah titik penekanan dari setiap bagiannya.

Menurut Thomas, *rising action*, *climax*, dan *falling action* merupakan elemen yang wajib untuk ada di dalam struktur skenario. Ketiga elemen tersebut kemudian terdapat dalam struktur skenario menurut Gustav Freytag, yaitu (hlm. 145):

1. *Introduction / exposition*:

a. *Inciting action (first crisis)*:

Bagian ini merupakan pemicu terjadinya konflik utama di dalam skenario. Thomas kemudian menambahkan bahwa pada bagian ini karakter akan mengalami sebuah peristiwa yang menimbulkan konflik (hlm. 148).

2. *Rising action*

3. *Climax*:

Menurut Thomas, *climax* merupakan puncak intensitas emosional yang menimbulkan sebuah perubahan terhadap perilaku karakter. *Climax* utama kini dikelilingi oleh *climax* minor yang terdapat di setiap *scene* (hlm. 150-152).

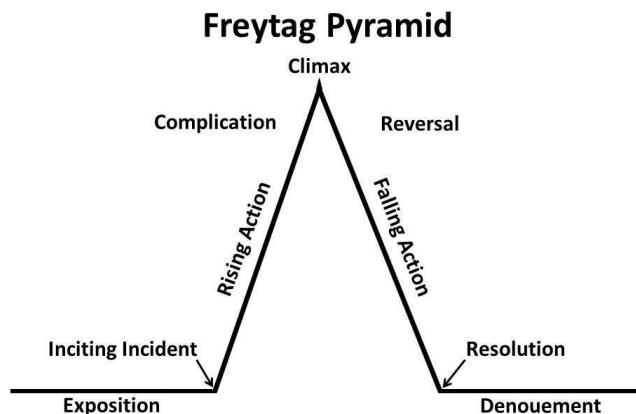
a. *Second crisis*

4. *Falling action*

a. *Third crisis*

5. *Catastrophe (denouement / resolution)* (hlm. 145).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. Gustav Freytag Pyramid

(<https://absolutewrite.com/forums/showthread.php?308172-freytag-s-pyramid>, 2015)

2.2.1.1. *Beat*

Sama seperti sebuah bangunan, skenario terdiri dari gabungan elemen yang membentuknya menjadi satu kesatuan yang utuh. Thomas (2013) mengatakan bahwa “elemen terkecil dari sebuah skenario disebut *beat*” (hlm. 134). Sedangkan menurut Rabiger dan Cherrier (2013) *beat* merupakan suatu bagian di dalam skenario yang memuat perubahan terhadap karakter. Mereka lalu menambahkan bahwa perubahan-perubahan ini di dasarkan pada keinginan karakter. Johnson (2010) juga sependapat dengan Rabiger dan Cherrier, hanya saja ia menambahkan bahwa “*beat* juga bisa diartikan sebagai jeda dalam sebuah dialog” (hlm. 107).

Dalam skenario, Thomas (2013) menjelaskan bahwa *beat* memiliki fungsi untuk memperkenalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan suatu topik. Oleh karena itu, *beat* hanya akan mencakup satu topik dan jika topik berubah maka itu menandakan adanya perubahan *beat*. Selain itu, *beat* juga berfungsi saat menganalisa skenario. Thomas menambahkan, bahwa dengan *beat*, proses

menganalisa skenario menjadi lebih mudah karena *beat* membantu untuk mengidentifikasi bagian – bagian yang tidak relevan (hlm. 134-135). Pendapatnya ini didukung oleh Johnson. Menurut Johnson (2010), ketika menemukan kejanggalan dalam skenario, membuat garis besar *beat* akan memudahkan proses analisa, karena kemungkinan besar kejanggalannya berasal dari salah satu *beat* tersebut. Tidak hanya itu, ia menambahkan bahwa menganalisa *beat* juga dapat membantu melihat proses perkembangan emosi karakter (hlm. 107).

Menurut Thomas, *beat* tidak tampak secara jelas di dalam skenario, oleh karena itu saat menganalisanya, garis pembatas diperlukan untuk membatasi perubahan *beat*. *Beat* ini kemudian dapat diidentifikasi dengan mengkaji setiap dialog karakter dan disimpulkan kedalam satu topik (hlm. 135).

2.2.1.2. Scene

Menurut McKee (1997), *scene* dipahami sebagai tindakan yang terjadi akibat adanya konflik di dalam ruang dan waktu secara berkelanjutan. Ia juga mengatakan bahwa setiap *scene* mengubah *value* yang dipertaruhkan oleh karakter di sepanjang cerita. Oleh karena itu, jika pada saat menganalisa skenario, *value* di awal dan akhir sebuah *scene* tidak berubah, maka tidak ada peristiwa penting yang terjadi dan *scene* tersebut tidak diperlukan (hlm 35 -37). Pemahaman ini kemudian sedikit berbeda dengan Thomas. Thomas (2013) menjelaskan bahwa *scene* merupakan kumpulan *unit* yang ditandai dengan adanya perbedaan tempat dan waktu. Setiap *scene* memiliki awal, tengah, dan akhir. Bagian akhir setiap *scene* ini kemudian memiliki kekuatan emosional tersendiri yang membedakan setiap *scene* (hlm. 140).

Mendukung kedua pernyataan di atas, Snyder (2005) kemudian menambahkan bahwa *scene* juga harus memiliki sebuah peristiwa yang menyebabkan perubahan pola emosi di dalamnya. Jika sebuah *scene* tidak mengalami perubahan emosional, hal itu menandakan bahwa *scene* tersebut tidak memiliki fungsi apapun terhadap sebuah cerita. Terjadinya perubahan emosional di dalam sebuah *scene* berarti karakter mengawali *scene* dengan emosi positif (+) dan mengakhirinya dengan emosi negative (-), ataupun sebaliknya. Snyder lalu menambahkan bahwa mengidentifikasi perubahan emosi di setiap *scene* ini dapat membantu sutradara untuk menyingkirkan *scene* yang tidak memiliki perkembangan emosional (hlm. 110-111).

2.2.1.3. *Act*

Thomas (2013) menjelaskan bahwa *act* merupakan bagian terbesar dalam skenario. Di dalam struktur skenario, *act* bisa dipisah menjadi tiga bagian. Ia lalu menambahkan bahwa *act* pertama dan kedua dari sebuah skenario harus memberikan penjelasan atau petunjuk mengenai *act* terakhir (hlm. 141-143). Rabiger dan Cherrier (2013) membagi struktur menjadi tiga bagian yang disebut *three act structure*, yaitu:

1. *Act 1*:

Bagian ini menurut mereka berfungsi untuk memberikan pengenalan karakter dan lingkungannya. Di dalam *act 1* ini terdapat bagian saat karakter dihadapkan pada kenyataan bahwa permasalahan yang dihadapi tidak semudah itu untuk diselesaikan. Bagian ini disebut dengan *turning*

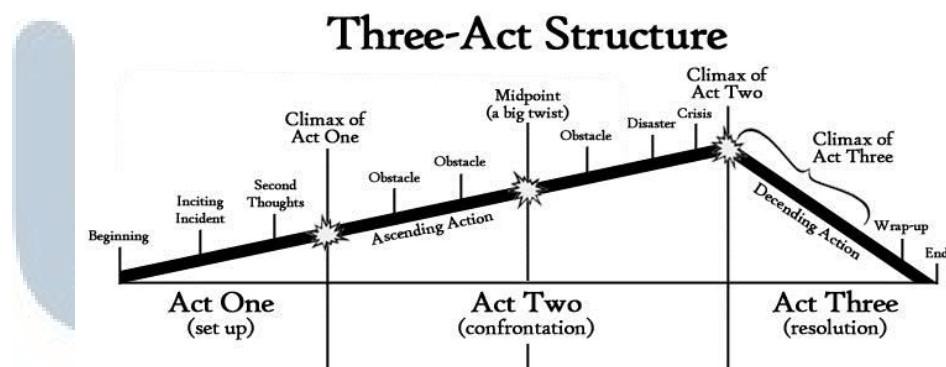
point (hlm. 50). Selain itu James (2009) menambahkan bahwa fungsi lain dari *act 1* adalah untuk menarik perhatian penonton (hlm. 19).

2. *Act 2:*

Rabiger dan Cherrier (2013) melanjutkan bahwa pada bagian ini tingkat kerumitan sebuah masalah mulai meningkat. Situasi akan terus meningkat hingga mencapai *turning point* yang kedua (hlm. 51).

3. *Act 3:*

Pada bagian terakhir ini, karakter akan dihadapkan langsung dengan permasalahannya di klimaks. Konfrontasi ini kemudian menuntun karakter pada sebuah resolusi. Mereka menambahkan bahwa resolusi tidak selalu menguntungkan bagi karakter. Resolusi ini juga merupakan tempat bagi sutradara untuk menggambarkan tema sebuah film (hlm. 51-52).



Gambar 2.2. Three Act Structure

(<http://goteenwriters.blogspot.sg/2012/09/understanding-three-act-structure.html>, 2012)

2.2.2. Konflik

Menurut Thomas (2013), konflik bisa diartikan sebagai bentuk gangguan atau perbedaan. Pengertian ini kemudian sedikit berbeda di dalam drama. Menurut Thomas, konflik dalam drama dipahami sebagai sesuatu yang menyebabkan perubahan alur cerita yang disebabkan oleh perbedaan tujuan.

Thomas lalu menambahkan bahwa konflik menciptakan tensi dan membuat sebuah *plot* menjadi lebih kompleks (hlm. 149). Di dalam film, menurut Johnson (2010), konflik menjadi penghubung antara penonton dengan cerita. Hal ini dikarenakan penonton juga merasakan perjuangan dan penderitaan yang dialami karakter saat bergumul dengan sebuah konflik (hlm. 111).

Rabiger dan Cherrier (2013) mengatakan bahwa konflik bisa disebabkan oleh faktor dari dalam dan luar. Mereka kemudian membagi konflik tersebut menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Individu dengan individu (faktor luar)
2. Individu dengan lingkungan (faktor luar)
3. Individu dengan kewajiban (faktor luar)
4. Individu dengan dirinya sendiri (faktor dalam) (hlm. 34).

Menurut mereka, saat mengembangkan konflik berdasarkan kehidupan nyata, konflik tidak bisa sekadar hitam dan putih. Hal ini dikarenakan kehidupan psikologis manusia sangat rumit, sehingga setiap orang bisa menunjukkan perilaku yang tidak konsisten. Kerumitan ini yang membuat konflik dalam cerita menjadi menarik, karakter yang baik bisa melakukan kejahatan dan karakter yang dianggap jahat ternyata bisa memiliki simpati. Konflik bahkan bisa terjadi

diantara karakter yang keduanya sama-sama memiliki tujuan baik. Rabiger dan Cherrier kemudian menambahkan, meskipun kehidupan nyata dan psikologis manusia merupakan sesuatu yang kompleks, hal tersebut tidak bisa menjadi alasan bagi sebuah konflik menjadi tidak jelas. Mereka lalu menambahkan, sutradara sebagai seseorang yang berperan menyampaikan sebuah cerita harus memahami dengan baik pola konflik di dalam skenario, oleh karena itu penting menganalisa sebuah skenario dan karakter di dalamnya (hlm. 34-36).

2.2.3. *Character Driven Story*

Menurut Rabiger dan Cherrier (2013), *plot* merupakan urutan kejadian yang telah diatur hingga membentuk sebuah cerita dan berfungsi untuk menghibur penonton. Mereka kemudian membagi *plot* menjadi 2 jenis, yaitu *character driven story* dan *plot driven story*.

Character driven story bertujuan untuk mengeksplorasi kehidupan nyata manusia yang diwujudkan melalui pengumpulan karakter di dalam skenario. Oleh karena itu, konflik di dalam cerita dirancang untuk pengembangan karakter di sepanjang film. Mereka kemudian juga mengatakan bahwa dalam jenis *plot* ini, visi sutradara disampaikan melalui sudut pandang karakter utama (hlm. 55-58). Selain itu, menurut Schmidt (2005), karakter merupakan elemen penggerak cerita dalam suatu *plot*, karena karakter memulai dan menyebabkan terjadinya suatu peristiwa di dalam cerita (hlm. 5).

2.3. Analisa Scene

Setelah melakukan analisa *plot*, Rabiger dan Cherrier (2013) kemudian melanjutkan analisa ke tahap selanjutnya, yaitu analisa *scene*. Mereka kemudian menganalisa *scene* dengan menganalisa setiap elemen berikut (hlm. 96):

1. *Want*:

Jika dijelaskan secara sederhana, menurut Rabiger dan Cherrier (2013), *want* merupakan sesuatu yang berusaha dicapai oleh karakter di dalam skenario (hlm. 36-37). Proferes (2008), kemudian berpendapat bahwa *want* berbeda dengan *spine* dalam skenario. Menurutnya *want* merupakan sebuah tujuan kecil yang harus dicapai oleh karakter sebelum karakter mencapai tujuan besarnya dari *spine* sebuah skenario. Ia juga menjelaskan bahwa penting membedakan *want* dan *need* dari sebuah karakter karena perbedaan ini dapat menciptakan sebuah adegan dramatis di dalam film (hlm. 16-17).

2. *Obstacle*:

Rabiger dan Cherrier (2013) berpendapat bahwa *obstacle* merupakan salah satu elemen yang bisa menciptakan *dramatic tension* di dalam skenario. *Obstacle* ini kemudian diartikan sebagai sesuatu yang menghalangi karakter dalam mencapai tujuannya. Selain itu, *obstacle* yang ada di setiap *scene* juga berfungsi untuk mendorong karakter dalam mengambil sebuah tindakan sehingga kita bisa mengetahui perkembangan karakter dengan menganalisa elemen ini (hlm. 38).

3. *Result* dari setiap *dramatic unit*

4. Karakter yang mengendalikan setiap *scene*

5. Fungsi setiap *scene* (hlm. 96).

2.4. Analisa Karakter

Karakter dapat dibagi kedalam dua jenis, yaitu karakter statis dan dinamis (Rabiger dan Cherrier, 2013). Jika mengutip dari Rabiger dan Cherrier (2013) yang mengatakan bahwa “karakter hidup dalam sebuah cerita layaknya seorang manusia. Setiap karakter menunjukkan jati diri mereka dengan berbagai cara. Tidak hanya itu, kita juga menilai setiap karakter seperti kita menilai manusia yaitu dari penampilan, bahasa tubuh, dan lingkungan” (hlm. 98), maka sebuah karakter yang dinamis adalah karakter yang memiliki kedalaman seperti manusia pada umumnya. Rabiger dan Cherrier (2013), juga menambahkan bahwa karakter yang memiliki kedalaman akan membuka kemungkinan bagi sutradara untuk menemukan tujuan dari sebuah karakter, hal yang menghalangi mereka mencapai tujuannya, dan perasaan mereka terhadap sebuah permasalahan sedikit demi sedikit sepanjang alur cerita (hlm. 98-102).

Weston (1996) kemudian memulai analisa terhadap karakter dengan membaginya ke dalam lima bagian, yaitu (hlm. 206-217):

1. *Backstory*:

Menurut Weston, kehidupan yang dijalani oleh sebuah karakter dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap cerita yang sedang berlangsung bagi sutradara. Menganalisa bagian ini bisa dimulai dengan membuat daftar pertanyaan semua kemungkinan yang bisa terjadi pada masa lalu karakter (hlm. 206-208).

2. Momen:

Dalam sebuah skenario, terkadang terdapat bagian-bagian yang dipisahkan oleh rentang waktu, seperti contohnya *scene* pada malam hari yang berlanjut ke pagi hari di *scene* berikutnya. Diantara kedua *scene* tersebut terdapat rentang waktu yang memungkinkan berbagai hal untuk terjadi. Hal inilah yang perlu dianalisa menurut Weston karena dengan begitu sutradara dapat memberi tekstur kehidupan ke dalam sebuah skenario (hlm. 208-209).

3. *Goals dan Needs:*

Proferes (2008) mengatakan, “*want* adalah tujuan kecil dari karakter yang harus dicapai sebelum mencapai tujuan yang lebih besar” (hlm. 16). Kedua aspek ini penting untuk dimiliki sebuah karakter, karena menurut Rabiger dan Cherrier (2013) karakter tanpa keinginan bisa dikatakan tidak memiliki makna dalam skenario. Oleh karena itu, saat menganalisa konflik, sutradara harus memahami dengan betul apa yang ingin dicapai dan dibutuhkan oleh karakter (hlm. 36).

Weston (1996) kemudian menambahkan bahwa setiap karakter memiliki *goals* dan *needs*, dan kedua aspek ini bisa berubah seiring cerita berjalan. Weston lalu menganalisanya dengan membuat daftar semua kemungkinan *goals* dan *needs* karakter pada setiap *scene*. Setelah itu mulai menganalisa hal-hal yang menghalangi karakter dalam mendapatkan kedua hal tersebut (hlm. 209-212).

4. *Obstacle and Stake:*

Di dalam sebuah skenario, menurut Weston, penting untuk diperhatikan apakah sebuah karakter memiliki *stake* atau tidak. Hal ini dikarenakan jika

karakter tidak memiliki sesuatu yang dipertaruhkan, maka semua tindakan dan konflik yang terjadi hanya berupa reaksi terhadap karakter lain (hlm. 212-213).

5. *Action verbs*:

Menurut Weston, *action verbs* merupakan sesuatu yang dilakukan oleh karakter untuk mendapatkan keinginannya. Di dalam sebuah *scene*, *action verbs* bisa terdapat satu atau beberapa. Jika hanya ada satu *action verbs* untuk seluruh *scene*, ini menandakan bahwa karakter tidak perlu merubah tindakannya dalam mencapai tujuannya. Ia kemudian menambahkan, bahwa perubahan *action verbs* ini biasanya juga menandakan perubahan *beat* (hlm. 213-214).

6. Subteks:

Dalam melakukan penyesuaian terhadap skenario dan karakter, Weston menambahkan bagian subteks untuk dianalisa. Subteks ini menurut Weston akan menjadi dasar dari penyesuaian yang akan dilakukan, sehingga penyesuaian terhadap skenario tidak keluar dari tujuan sebenarnya (hlm. 217).

2.4.1. Emosi Karakter

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia merasakan berbagai macam emosi. Emosi ini merupakan perasaan yang timbul dalam diri manusia karena adanya reaksi terhadap perilaku seseorang ataupun sebuah peristiwa. Izard, Kagan, dan Zajonc (1984) mengatakan “Emosi yang dirasakan oleh manusia akan menciptakan sebuah motivasi sebagai tanda adanya sebuah perilaku” (hlm. 24). Hal tersebut juga didukung oleh Plutchik (1991) yang mengatakan bahwa “Emosi dapat

dipahami sebagai sebuah motif karena emosi adalah sebuah proses penggerak aktivitas” (hlm. 31).

Emosi ini kemudian berperan penting dalam sebuah film, karena menurut Gaut (2010), emosi dalam sebuah film memiliki dampak yang besar terhadap penontonnya. Seorang sutradara mengatur sedemikian rupa emosi yang harus dibangun dalam setiap adegan untuk mencapai titik klimaks. Emosi lalu menjadi salah satu alat yang dipakai sutradara dalam menarik perhatian penonton, yaitu dengan mempermainkan emosi mereka (hlm. 244). Menurut McKee (1997), di dalam sebuah film, karakter memiliki dunianya sendiri. Ada tujuan yang ingin karakter capai dan perjuangan bergumul dengan konflik untuk mencapai tujuannya tersebut. Hal ini kemudian menjadikan keinginan, tindakan, dan konflik dari karakter menjadi elemen yang dapat diidentifikasi penonton untuk terikat secara emosional terhadap sebuah karakter. Hal ini menurut McKee dikarenakan bahwa pada dasarnya setiap manusia memiliki tujuan masing-masing dan bergumul untuk mencapai tujuan mereka di kehidupan nyata (hlm. 141-143). Mendukung pernyataan McKee, Batty dan Waldeback (2008) kemudian berpendapat bahwa, ketika karakter menghadapi sebuah rintangan di dalam skenario, hal tersebut dapat membentuk emosi karakter secara keseluruhan sebagai hasilnya. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa keinginan karakter berpengaruh terhadap rintangan yang ada dan emosi yang dihasilkan daripadanya (hlm. 18).

2.4.2. *Character Arc*

Dalam pengembangan sebuah karakter, Weiland (2016), membaginya kedalam tiga jenis, yaitu:

1. *Positive Arc:*

Pada jenis pengembangan karakter ini, karakter memulai perjalanannya dengan berbagai kekurangan. Di sepanjang jalan cerita, karakter akan bergumul dan dipaksa untuk menentang keyakinan yang dipegang sejak awal. Pada akhir cerita, karakter kemudian menaklukan kekurangannya tersebut, sehingga karakter bertumbuh ke arah yang positif (*The Positive Change Arc*, paragraf 1).

2. *Flat Arc:*

Tidak semua karakter mengawali perjalanannya dengan kekurangan yang berarti, terkadang sebuah karakter sudah terlahir sebagai pahlawan dan tidak membutuhkan pengembangan diri sendiri untuk melawan antagonisnya. Inilah yang Weiland sebut dengan *flat arc*, karakter tidak mengalami perubahan yang signifikan sehingga jika dihubungkan dari awal hingga akhir cerita, perkembangan karakter akan terlihat datar (*The Flat Arc*, paragraf 1).

3. *Negative Arc:*

Menurut Weiland, *negative arc* merupakan pengembangan karakter yang bertolak belakang dengan *positive arc*. Hal ini dikarenakan karakter tidak bertumbuh ke arah yang positif, melainkan jatuh kedalam keadaan yang

lebih buruk dibandingkan karakter di awal cerita (*The Negative Change Arc*, paragraf 1).

2.4.2.1. Negative Arc

Menurut Weiland (2016), *negative arc* merupakan pengembangan karakter yang bertolak belakang dengan *positive arc*. Hal ini dikarenakan karakter tidak bertumbuh kearah yang positif, melainkan jatuh kedalam keadaan yang lebih buruk dibandingkan karakter di awal cerita. Weiland kemudian membagi *negative arc* kedalam tiga jenis lagi, yaitu *The Disillusionment Arc*, *The Fall Arc*, dan *The Corruption Arc* (*Chapter 18 The First Act*, paragraf 3).

The Disillusionment Arc adalah perkembangan karakter dalam menyadari kebenaran yang menyakitkan. Pada perkembangan ini, ada kemungkinan kehidupan karakter menjadi lebih baik, namun di dalam cerita kisahnya masih suram (*The Disillusionment Arc*, paragraf 1).

Weiland kemudian melanjutkan ke *arc* selanjutnya, yaitu *The Fall Arc*. Pada jenis ini, seperti *arc* lainnya, karakter memulai cerita dengan memegang sebuah kebohongan. Namun kemudian karakter akan menolak semua kesempatan yang ia dapatkan untuk mendapatkan sebuah kebenaran. Sebaliknya, karakter justru akan lebih memegang kebohongan yang ia bawa sejak awal. Pada jenis *arc* ini, karakter akan berakhir pada kematiannya (*Chapter 18 The Fall Arc*, paragraf 1).

Jenis *arc* terakhir adalah *The Corruption Arc*. Pada jenis ini Weiland mengatakan bahwa karakter memulai ceritanya di dunia yang sudah menerima sebuah kebenaran. Meski begitu, karakter terlalu terpicat oleh kebohongan yang ia

percaya sehingga ia tidak menyadari dan menolak kesempatan untuk menerima kebenaran tersebut (*Chapter 18 The Corruption Arc*, paragraf 1).

Weiland kemudian membagi *arc* ini kedalam struktur *plot* sebagai berikut:

1. *Act 1:*

- *The Lie The Character Believes:*

Titik ini merupakan awal karakter memulai ceritanya dengan berpegang pada sebuah kebohongan (*The Lie The Character Believes*, paragraf 1-2).

- *The Normal World:*

Titik ini kemudian memiliki penerapan yang berbeda, tergantung arah ceritanya. Weiland menjelaskan bahwa pada *The Disillusionment Arc*, karakter akan melihat sebuah daya tarik tersendiri pada sebuah kebohongan. Hal ini kemudian membuat karakter mempercayai sebuah janji palsu dalam mencapai tujuannya. Pada jenis ini, *the normal world* akan terlihat sempurna bagi karakter sehingga karakter tidak memiliki alasan untuk tidak mengejar tujuannya.

Hal ini kemudian berbeda penerapannya pada *The Fall Arc*. Menurut Weiland, pada jenis ini, kebohongan sudah tertanam di dalam diri karakter dan karakter hidup dengan kebohongan tersebut. Hal tersebut membuat karakter nyaman dengan hidup berpegang pada kebohongan tersebut atau apatis terhadapnya. *The normal world* pada bagian ini digambarkan sebagai kehidupan yang bahagia namun

terlihat retakan kecil pada kehidupan ini. Titik ini kemudian juga menjadi sebuah simbol yang menandakan karakter tidak bisa atau tidak mau keluar dari kebohongan yang ia pegang selama ini.

The Normal world pada *The Corruption Arc* kemudian adalah dunia karakter disini digambarkan sebagai tempat yang indah dan nyaman untuk bertumbuh. Hal ini kemudian membuat karakter tidak memiliki alasan untuk menerima sebuah kebenaran yang mungkin sudah ia ketahui (*The Normal World*, paragraf 1-3).

- *The Characteristic Moment:*

Weiland mengatakan bahwa fungsi dari titik ini adalah untuk memperkenalkan jati diri karakter yang sesungguhnya, bukan sekadar sifat karakter saja. Meskipun karakter diperkenalkan sebagai tokoh yang baik dan mudah diterima oleh penonton, Weiland mengatakan bahwa penonton tetap harus mengetahui sebuah pertanda mengenai sifat buruk yang akan menghancurkan karakter ini (*The Characteristic Moment*, paragraf 1).

- *The First Act:*

Kebohongan yang dipegang oleh karakter dan kebenaran yang ada perlu dikembangkan sampai akhirnya hal ini membawa sebuah kehancuran terhadap karakter. Menurut Weiland, pengembangan ini dilakukan pada titik *the first act*. Pada bagian ini karakter menyadari

adanya sesuatu yang kurang dalam hidupnya dan ia mau menjadikan kehidupannya menjadi lebih baik. Dalam mencapai tujuannya ini karakter kemudian akan dihadapkan pada sebuah pilihan dengan pengorbanan maupun keuntungan yang besar. Meski begitu, pada titik ini juga karakter semakin terpicu oleh kebohongan yang ia pegang dan menjauh dari kebenaran (*The First Act*, paragraf 1-3).

2. *Act 2:*

- *The First Plot Point:*

Menurut Weiland, *plot point* dari *arc* negatif merupakan tempat yang positif, karena *arc* ini bergerak turun dari sesuatu yang positif menjadi negatif. Keputusan yang diambil karakter pada titik ini bisa membuatnya menyadari kebenaran dan menjauh dari kebohongan yang ia pegang sejak awal cerita (*The First Plot Point*, paragraf 1-2).

- *The First Half of the Second Act:*

Karakter kemudian mulai bereaksi pada keputusan yang telah diambil. Karakter terus maju menuju tujuannya, namun situasi tidak begitu berpihak kepadanya. Weiland kemudian juga menambahkan bahwa pada titik ini karakter akan mempelajari sesuatu mengenai kebohongan dan kebenaran yang ada. Penerapannya ini kemudian dibedakan berdasarkan jenis *arc*-nya.

Pada *The Disillusionment Arc*, karakter akan mengalami kesulitan untuk terus berpegang pada kebohongannya. Hal ini terjadi meskipun karakter sudah semakin mendekati tujuannya dan semakin jauh dari *need*-nya.

Berbeda dengan jenis sebelumnya, pada *The Fall Arc*, karakter akan mempelajari sebuah kebenaran karena karakter menderita saat tetap berpegang pada kebohongan yang karakter bawa. Karakter tidak mendapatkan keinginannya bahkan saat karakter berpegang pada kebohongannya. Hal ini membuat karakter mempertanyakan kembali kebohongan tersebut, namun karena karakter terlalu terobsesi dengan tujuannya, kebohongan ini tidak akan dilepas begitu saja.

Untuk *The Corruption Arc*, Weiland menjabarkan bahwa pada titik ini karakter akan mempelajari kekuatan dari kebohongannya itu. Semakin karakter mempercayai kebohongan adalah jalan menuju keinginannya, karakter kemudian semakin menjauh dari kebenaran yang ada (*The First Half of the Second Act*, paragraf 1-4).

- *The Midpoint*:

Menurut Weiland, titik ini merupakan titik perubahan. Karakter dihadapkan pada sebuah kebenaran dan pilihan untuk memilih kebenaran tersebut. Tidak hanya itu, pada titik ini, Weiland juga mengatakan bahwa karakter akan mengambil sebuah tindakan yang tidak dapat karakter tarik kembali lagi (*The Midpoint*, paragraf 1-2).

- *The Second Half of the Second Act:*

Weiland menjelaskan bahwa pada titik ini karakter akan semakin aktif dalam mengejar tujuannya. Selain itu, kebenaran tidak lagi menjadi penghalang karakter karena karakter sudah menolak kebenaran tersebut meskipun karakter masih menyadari keberadaan kebenaran itu (*The Second Half of the Second Act*, paragraf 1-3).

3. *Act 3:*

- *The Third Plot Point:*

Seperti *act 3* pada umumnya, titik ini memiliki bau kematian. Karakter menjadi tidak berdaya dalam menghadapi kematian ini karena terus berpegang pada kebohongan tersebut. Karakter lalu semakin menolak kebenaran yang ada dan jatuh semakin dalam pada kebohongan yang dipegang sejak awal. Hal tersebut dilakukan oleh karakter demi mendapatkan pembenaran dan meyakinkan diri karakter, bahwa jalan yang ditempuh selama ini adalah jalan yang benar. Sedikit berbeda dengan jenis *arc* lainnya, menurut Weiland, pada *The Disillusionment Arc*, karakter menyadari sebuah kebenaran dan menerima kebenaran pahit tersebut (*The Third Plot Point*, paragraf 1-3).

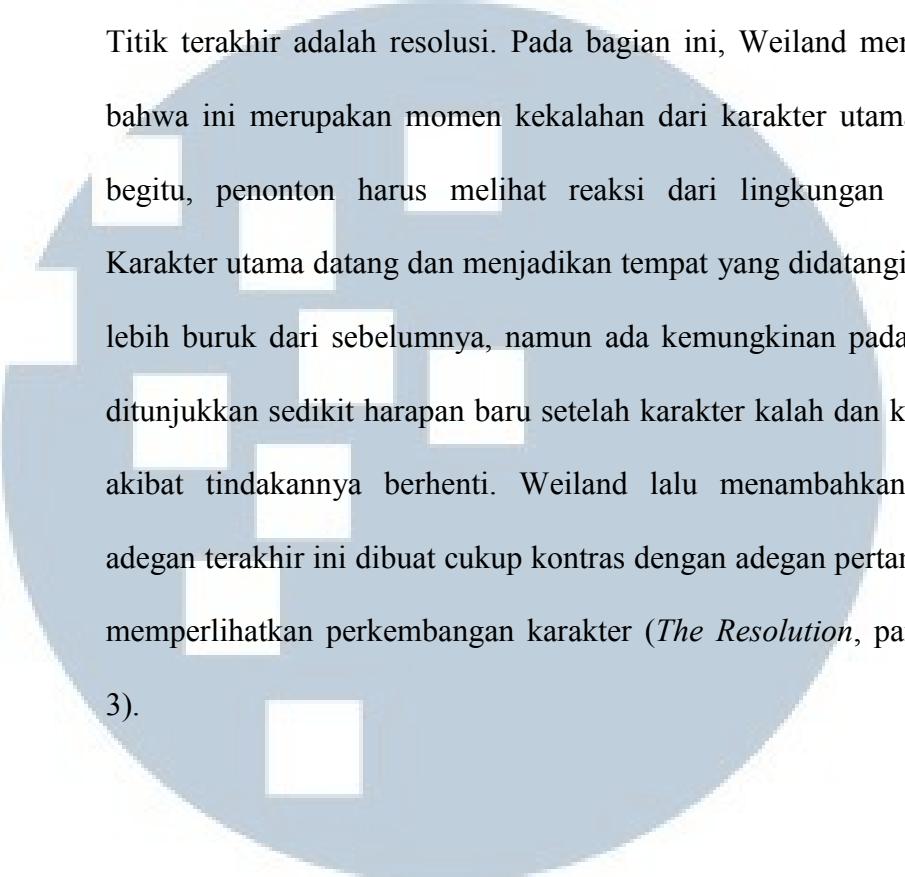
- *The Third Act:*

Setelah melewati *The Third Plot Point*, karakter tidak mampu menghadapi kenyataan yang baru saja dihadapkan padanya. Oleh karena itu pada bagian ini karakter akan meluapkan amarahnya tanpa pemikiran yang jernih dan melakukan segala cara yang bisa dilakukan untuk menyerang karakter antagonis demi mencapai tujuannya. Tindakan tanpa pikir panjang yang dilakukan karakter akan menuntunnya pada hasil akhir yang sia-sia di bagian ini (*The Third Act*, paragraf 1-4).

- *The Climax:*

Semua hal kemudian menjadi hancur pada titik ini. Weiland menjelaskan, bahwa usaha terakhir karakter dalam mencapai tujuannya akan membawa karakter ke dalam 2 hasil. Pertama, karakter mendapatkan keinginannya namun ia tidak bahagia dan semua terasa hampa. Karakter kemudian mengalami satu momen yang membuat ia tersadar akan tindakannya yang menghancurkan dirinya dan orang yang ia cintai. Kemungkinan kedua adalah karakter mengalami kekalahan, baik terhadap dirinya maupun dengan lawannya. Hal ini dikarenakan ketidakmampuan karakter dalam melihat kebenaran, sehingga karakter akhirnya terpuruk dan kalah dalam konflik terakhir tersebut (*The Climax*, paragraf 1-4).

- *The Resolution:*



Titik terakhir adalah resolusi. Pada bagian ini, Weiland menjelaskan bahwa ini merupakan momen kekalahan dari karakter utama. Meski begitu, penonton harus melihat reaksi dari lingkungan karakter. Karakter utama datang dan menjadikan tempat yang didatangi menjadi lebih buruk dari sebelumnya, namun ada kemungkinan pada titik ini ditunjukkan sedikit harapan baru setelah karakter kalah dan kerusakan akibat tindakannya berhenti. Weiland lalu menambahkan, bahwa adegan terakhir ini dibuat cukup kontras dengan adegan pertama untuk memperlihatkan perkembangan karakter (*The Resolution*, paragraf 1-3).

