



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

Dalam penulisan laporan BAB II ini akan dijabarkan teori-teori yang bersangkutan dengan laporan Tugas Akhir, yaitu karakter, *backstory*, dan hubungan ibu dan anak perempuan.

2.1. Karakter

Tobin (2007) menjelaskan bahwa karakter utama biasanya memiliki kekurangan sejak dimulainya cerita. Kekurangan tersebut kemudian menghalangi karakter untuk mencapai *goal*, namun tidak selalu pasti karakter tahu kekurangan apa yang ia miliki. Karakter umumnya melihat kekurangan yang ia miliki sebagai sebuah mekanisme pertahanan yang dibutuhkannya untuk bertahan hidup. Karakter kemudian menganggap kekurangannya sebagai alat atau jalan untuk mengatasi kehidupan dan menjadi sebuah kebiasaan, yang kemudian dipercayai oleh karakter itu sendiri bahwa kekurangan tersebut adalah bagian dari kebutuhannya (hlm. 19).

Menurut Vogler (2007), kekurangan yang unik pada karakter dapat membuat penonton melihat sedikit bagian diri mereka pada dalam karakter yang kemudian ditantang untuk mengatasi keraguan dari dalam diri, rasa bersalah, trauma masa lalu, ketakutan akan masa depan. Menurut beliau, elemen-elemen tersebut dapat membuat karakter menjadi lebih hidup, nyata, dan menarik (hlm. 33).

Dunne (2009) kemudian menambahkan, “Untuk mengeksplorasi karakter lebih jauh, tulis biografi yang kemudian akan memengaruhi cerita. Latihan lain yang berguna adalah dengan merancang satu hari sebelum cerita dimulai” (hlm. 7).

Dunne (2009) melanjutkan, bahwa karakter adalah jantung dan jiwa suatu cerita, seorang penulis skenario harus mengenal dan memahami karakter agar proses pembuatan cerita dan konflik bukan menjadi hal yang sulit. Menurutnya, untuk memahami dan mengenali karakter tersebut membutuhkan tiga hal, yaitu:

1. Psikologis

Psikologis karakter mencakup IQ yang dimiliki karakter, imajinasi yang dimiliki sang karakter, bakat yang dimiliki karakter, sukses terbesar yang sudah pernah dicapai karakter, ambisi seperti apa yang karakter miliki sejak lama sampai sekarang, apa yang ditakuti karakter, hal seperti apa yang membuat karakter merasakan emosi seperti sedih dan marah, apa yang membuat karakter merasa malu dan/atau merasa bersalah, kepercayaan seperti apa yang dimiliki karakter, apa rahasia besar karakter yang selalu disimpannya dan tidak ada yang tahu, dan masih banyak lagi.

2. Fisiologis

Fisiologis karakter mencakup *gender*, tinggi dan berat badan, penampilan karakter secara fisik, baik dan tidak baik yang mencolok dari karakter, deskripsi atau penjelasan tentang kekuatan dan daya tahan karakter ketika sedang melakukan aktivitas tubuh seperti olahraga, kegiatan apa yang disukai

karakter, kondisi kesehatan karakter, apakah sang karakter sedang menjalani masa pengobatan dan kenapa, apakah karakter memiliki luka atau kekurangan fisik, dan masih banyak lagi.

3. Sosiologis

Sosiologis karakter mencakup tempat di mana karakter lahir dan dibesarkan, lingkungan seperti apa yang ditempati karakter, kelas sosial apa yang karakter sedang duduki, bagaimana hubungan karakter dengan keluarga dan teman-temannya, siapa yang dekat atau jauh dengan karakter dan apa relasi keduanya, apa kekuatan dan kelemahan yang dimiliki kedua orangtua karakter, bagaimana kisah masa kecil karakter, sekolah seperti apa yang dimasuki karakter dan bagaimana sang karakter berperilaku di sana, apa pekerjaan karakter, dan masih banyak lagi.

Garfinkel (2007) kembali menjelaskan, “Tokoh utama yang baik harus dapat diakses oleh pembaca atau penonton. Tidak semua tahu bagaimana rasanya menjadi seorang pilot tempur angkatan laut, tapi kita tahu rasanya memiliki harapan, mimpi, kepercayaan, ketakutan, kekurangan, hobi, kebiasaan, rahasia, dan emosi” (hlm. 24).

2.2. *Backstory*

Menurut Vogler (2007), pembuatan latar belakang cerita tidak mudah untuk dilakukan. Beliau melanjutkan, penonton biasanya akan mencari tahu mengenai latar belakang cerita, sehingga banyak cerita yang menampilkan latar belakangnya

melalui dialog atau *flashback*. Latar belakang atau *backstory* yang kemudian ditampilkan dengan perlahan selama cerita berlangsung, menjadi teka-teki yang akan menarik rasa simpatik penonton terhadap karakter, hal tersebut membuat penonton merasa harus mengikuti cerita sampai akhir untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-pernyataan yang muncul selama cerita di tampilkan (hlm. 95).

Trottier (2010) memiliki pendapat yang sama, bahwa *backstory* merupakan adegan awal sebelum film dimulai. Beliau melanjutkan, kebanyakan dari latar belakang cerita atau karakter tidak ditunjukkan di dalam skenario atau film. Penonton tidak dapat melihat, dimana sebenarnya ada di dalam cerita, dan mungkin saja sedang menghantui sang karakter. Beliau kembali menjelaskan bahwa tidak semua karakter memiliki *backstory* yang datang menghantui, tapi *backstory* pasti memengaruhi sang karakter lewat sebuah tindakan atau dialog (hlm. 53-54).

Backstory adalah salah satu elemen yang dibutuhkan. *Backstory* adalah sebuah peristiwa yang memiliki kaitan dengan cerita dan/atau karakter, dan tidak dimasukkan ke dalam cerita karena sudah terjadi sebelum peristiwa di dalam cerita dimulai. Latar belakang biasanya diceritakan di dalam naskah melalui dialog, terungkap melalui berita, tulisan di selembur kertas, *flashback*, dan mimpi (Garfinkel, 2007, hlm. 10). *Backstory* adalah bahan utama dari sebuah cerita. Hal utama yang harus dipikirkan adalah sifat atau ciri karakter yang paling dominan dari sifat lainnya dan bagaimana sifat tersebut mempengaruhi dunia karakter tepat sebelum cerita dimulai (Dunne, 2009, hlm. 23-24).

Menurut James (2009), *backstory* yang dikenal juga sebagai *The Inciting Incident* adalah suatu kejadian yang memunculkan konflik bagi karakter, kemudian bagaimana sang karakter menyikapi dan menyelesaikan konflik tersebut dituangkan ke dalam penulisan skenario atau cerita (hlm. 26).

Dethridge (2003) menambahkan, *backstory* membantu menjelaskan tindakan karakter atau adegan di dalam film, sebagaimana alasan dari aksi-reaksi atau dialog yang terjadi. Penting untuk membuat sejarah karakter yang menjadi gambaran peristiwa di kehidupan karakter sebelum cerita di dalam film dimulai (hlm. 62-63).

2.3. Ibu dan Anak Perempuan

Sebagian besar hubungan ibu dan anak perempuan menurut Caplan (2000), penuh dengan rasa kasih namun juga penuh dengan masa-masa sulit yang dapat menyiksa. Bahkan di dalam hubungan ibu dan anak, biasanya akan memikirkan saat-saat indah yang telah mereka lalui bersama dan mereka rindukan, diikuti dengan harapan untuk menghadirkan yang lebih baik lagi di masa depan (hlm. 18).

Dalam studi hubungan antara ibu dengan anak perempuan yang dilakukan oleh Caplan (2000), terdapat peran emosional yang sangat kuat baik positif maupun negatif. Berikut emosional yang memiliki peran besar :

1. Keputusan dan Kepengkhianatan

Keputusasaan ini hadir ketika seorang anak perempuan dewasa memiliki gambaran ideal seorang ibu. Perasaan putus asa yang hadir karena ingin membuat ibu senang. Rasa pengkhianatan yang hadir karena pandangan mereka tentang kesempurnaan seorang ibu tidak sesuai, diikuti dengan kegagalan ibu dalam menjaga dan membesarkannya.

2. Kemarahan

Idealisasi yang selalu hadir di antara ibu dengan anak perempuan dan pandangan tentang bagaimana seorang ibu haruslah menjadi sosok yang sempurna, cepat atau lambat anak cenderung akan mengkritik ibu karena kesalahan yang dimilikinya. Tenaga yang kemudian digunakan untuk mengeluarkan amarah dan menyalahkan ibu, akan menahan dan menghalangi pertumbuhan hubungan keduanya.

3. Ketakutan

Tiga ketakutan utama yang dirasakan seorang anak perempuan dalam hubungannya dengan sang ibu adalah rasa takut, kehilangan cintanya yang berhubungan dengan ketidakmampuan untuk menyenangkan sang ibu atau tidak mampu memenuhi cita-citanya. Ketakutan, akan kepergian atau kematian sang ibu yang menghandirkan rasa bersalah karena belum memenuhi keinginan sang ibu dan kemungkinan lainnya seperti belum menyelesaikan suatu konflik di antara keduanya ketakutan terakhir adalah, mengulangi kesalahan sang ibu yang pernah terjadi.

4. Kesedihan dan Mati Rasa

Berdasarkan studi yang dilakukan Caplan (2000), kebanyakan perempuan dewasa berpendapat bahwa kesedihan berasal dari kegagalan sang ibu yang tidak sesuai dengan idealis sosok ibu yang mereka gambarkan. Sedangkan menurut mereka yang lainnya, kesedihan berasal dari jarak emosional di antara anak dan sang ibu, di mana mereka tersadar akan rasa kehilangan.

5. Cinta yang Terpendam

Seorang perempuan akan merasa lebih baik akan dirinya ketika ia dapat menunjukkan cinta, kehangatan, dan rasa hormat kepada sang ibu. Hal tersebut dapat menambah rasa kasih yang sudah ada dan penghargaan yang ditambahkan untuk diri sendiri (Caplan, 2000, hlm. 22-35).

Caplan (2000) kembali menambahkan, ketika anak perempuan sudah mulai bertambah dewasa maka mereka juga sudah memulai memantau dan mengawasi sang ibu di lingkungan sosial. Anak perempuan cenderung akan menilai ibunya berdasarkan keadaan sekitar, seperti membandingkan ibunya dengan orangtua yang lain. Sedangkan sang ibu sudah mulai memberikan batasan kepada anaknya dan menjadi semakin tegas (hlm. 75-76). Keterbatasan dan ketegasan yang diberikan sang ibu akan berdampak kepada perilaku dan perasaan sang anak, yang memungkinkan akan menurunkan rasa percaya diri anak terutama di lingkungan sosial. Pujian dari ibu akan membuat sang anak senang dan merasa baik, walau sang anak tetap merasa kesal dan jengkel karena apa yang dicapainya adalah kemauan sang ibu (Caplan, 2000, hlm. 89).

Caplan (2000) menambahkan pendapatnya, kemarahan merupakan pusat hubungan antara ibu dan anak perempuan. Perdebatan yang akan selalu terjadi, seperti menilai penampilan dari pilihan pakaian, potongan rambut, dan penampilan fisik lainnya. Kemarahan tersebut tidak akan berpengaruh besar pada hubungan keduanya, kecuali salah satu atau keduanya menanggapi perdebatan dan masalah tersebut adalah penting. Jika hal itu terjadi, maka dapat merusak hubungan dan menanam perasaan sakit akan permusuhan kecil yang muncul (hlm. 98). Beliau melanjutkan, masalah yang mereka alami bisa saja hadir bukan dari diri masing-masing, tapi dari dunia di luar mereka. Bagaimana dorongan dunia luar semakin membentuk gambaran idealis, dan membuat keduanya semakin berharap lebih. Namun di lain sisi, keduanya akan kembali merenung dan mencoba untuk memahami, yang terkadang akan saling menyalahkan satu sama lain atau menyalahkan diri mereka sendiri (Caplan, 2000, hlm. 90).

Anak perempuan cenderung merasa takut dengan kekuatan ibu yang memiliki kemungkinan untuk menjatuhkan rasa percaya diri mereka, membuat mereka merasa tidak berharga, dan hanya menilai mereka dari sisi negatif saja. Namun di sisi lain, sang ibu juga takut dengan kekuatan yang mereka miliki dapat merusak hubungan mereka dengan sang anak (Caplan, 2000, hlm. 120).

Menurut Caplan (2000), sang anak dapat merasakan kehangatan ketika akhirnya ia memutuskan untuk menghentikan hubungan negatif yang dijalaninya bersama sang ibu. Kehangatan dapat diperoleh dari rasa penerimaan, rasa hormat, dan rasa mencintai (hlm. 144). Beliau memperjelas pendapatnya, penerimaan

dapat dilakukan dengan cara mengurangi tingkat gambaran idealis anak terhadap pandangan 'ibu yang sempurna', menghargai baik dari hal kecil mau pun hal besar yang pernah dilakukan ibu untuknya, dengan begitu sang anak dengan mudah dapat mencintai sang ibu tanpa perlu merasa ragu akan perasaan itu (Caplan, 2000, hlm. 144).

Psikologi mendefinisikan kehidupan batin seseorang, dan sosiologi mendefinisikan bagaimana kehadiran orang itu mempengaruhi kehidupan orang lain. Menurut Corbett (2013), seorang ibu sebagai titik utama bagi anak yang sedang bertumbuh dewasa dan di mana peranan emosional juga ikut semakin meluas (hlm. 99).

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA