



### **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. Skenario

Menurut Ballon (2005), skenario adalah *blueprint* untuk menuliskan apa yang akan penonton lihat dan dengar pada film. Ballon berkata hal-hal yang akan dilihat dan didengar terdiri dari dialog, penampilan karakter, tindakan karakter, dan penggambaran lokasi. Ia melarang untuk memasukkan sudut pandang (*angle*) dan pergerakan kamera di dalam skenario. Menurutnya, memasukkan sudut pandang (*angle*) dan pergerakan kamera akan mengurangi dampak cerita dan memperlambat pergerakan skenario. Selain itu, ia juga berkata para pembaca akan merasa terganggu sehingga malas untuk melanjutkan membaca skenario (hlm. 96-97).

Graffith (2004) berkata bahwa tugas penulis skenario adalah menjelaskan gambaran *shots* dan *scenes* berbentuk tulisan yang dapat menghasilkan reaksi intelektual dan emosional tertentu kepada penonton. Graffith mengingatkan bahwa dalam menulis skenario kita menulis untuk ditayangkan pada layar lebar dan bukan untuk novel. Maka dari itu, ia berkata kita harus menulis visual yang dapat ditangkap oleh kamera dan suara yang dapat direkam oleh alat perekam suara. Graffith juga mendeskripsikan skenario sebagai *blueprint*. Ia berkata bahwa skenario adalah sebuah *blueprint* untuk membentuk kreatifitas berdasarkan *jobdesk* masing-masing. Ia menambahkan bahwa sebuah skenario harus mencakup informasi yang membuat produser, sutradara, aktor, sinematografer,

penata artistik, *editor*, dan *jobdesk* lainnya dapat mengerti cara menciptakannya saat di produksi nanti (hlm. 4-6).

Trottier (2014) berkata bahwa sebuah skenario harus fokus pada visual dan aspek emosional di setiap *scene*. Maka dari itu, ia menambahkan bahwa sebuah film akan dipenuhi dengan tindakan-tindakan karakter. Selain itu, Trottier juga berkata agar film memiliki wujud, cerita harus mengandung struktur atau bentuk yang dramatik. Ia menambahkan bahwa struktur dramatik dibagi menjadi tiga dan disebut dengan tiga babak atau *three-act structure*. Menurutnya, tiga babak ini mencakup *Act 1* sebagai permulaan, *Act 2* sebagai pertengahan, dan *Act 3* sebagai penutup. Ia berkata bahwa biasanya permulaan mencakup 25% cerita, pertengahan mencakup 50% cerita, dan penutup mencakup 25% cerita (hlm. 26-28).

Trottier (2014) menjelaskan bahwa pada *Act 1* penulis skenario harus membangun cerita, menangkap perhatian pembaca skenario, memperkenalkan premis cerita, dan membentuk sebuah situasi untuk konflik. Pada *Act 2*, ia berkata bahwa babak ini mencakup pengembangan konflik menjadi lebih sulit sehingga menciptakan situasi yang krisis. Pada babak terakhir, *Act 3*, ia berkata bahwa babak tersebut merupakan *payoff* untuk pembaca skenario, penonton, dan penulis skenario. Trottier menambahkan bahwa dari *Act 1* menuju *Act 2* harus terjadi sebuah *Big Event* atau peristiwa besar. Ia berkata bahwa peristiwa besar ini terjadi di akhir *Act 1*. Kemudian pada *Act 3*, ia berkata bahwa babak ini memiliki krisis terbesar. Menurut Trottier, krisis besar ini memaksa karakter untuk mengambil sebuah tindakan terakhir yang dapat menentukan resolusi cerita (hlm. 29-30).

Kunci untuk membuat cerita yang dramatis adalah menciptakan karakter utama yang memiliki keinginan (*goal*) besar dan jelas serta karakter lawan yang secara sadar ataupun tidak sadar menghentikan keinginan karakter utama tersebut (Trottier, 2014). Trottier berkata bahwa kedua karakter yang memiliki tujuan masing-masing ini akan menciptakan konflik dan konflik akan menciptakan drama (hlm. 42-43). Menurut Trottier, karakter utama harus mengalami *Catalyst* atau *Inciding Incident* sebagai pengecoh *status quo* karakter. Ia berkata bahwa *status quo* adalah kondisi awal karakter. Setelah *Catalyst* masuk, *status quo* karakter menjadi tidak seimbang atau terganggu (hlm. 43-44).

## 2.2. Protagonis

McKee (1997) menjelaskan bahwa biasanya protagonis hanya berjumlah satu karakter. Ia menambahkan bahwa untuk protagonis yang berjumlah lebih dari satu, atau yang disebut dengan istilah *Plural-Protagonist*, harus memenuhi dua ketentuan. Ketentuan pertama yang ia sebutkan adalah semua protagonis harus memiliki keinginan yang sama. Kedua, ia berkata bahwa selama mereka berjuang untuk mencapai keinginan tersebut, mereka harus mengalami penderitaan dan keuntungan yang sama. Ia menjelaskan bahwa jika salah satu protagonis sukses, semua protagonis harus mendapatkan keuntungan, begitu juga jika salah satu mengalami kesalahan, semuanya ikut memikul kesalahan tersebut. Selain itu, McKee berkata bahwa terdapat cerita yang memiliki *Multiprotagonist*. Ia berkata bahwa *Multiprotagonist* adalah banyak protagonis yang memiliki keinginan berbeda dan mengalami peristiwa yang berbeda, tetapi terjadi di tempat atau

waktu yang bersamaan untuk menggambarkan keadaan lingkungan mereka (hlm. 136).

Protagonis adalah karakter yang memiliki tekad untuk memegang erat keinginannya sepanjang melewati konflik dan melakukan tindakan untuk menciptakan perubahan (McKee, 1997). McKee berkata bahwa kisah tidak dapat diceritakan jika tidak memiliki protagonis yang menginginkan sesuatu, yang dapat membuat keputusan, dan yang dapat menciptakan perubahan. Ia menjelaskan bahwa kepribadian protagonis harus sepadan dengan apa yang ia inginkan. Menurutnya, hal ini diperlukan agar penonton percaya bahwa protagonis dapat mencapai keinginannya, walaupun pada akhirnya bisa saja protagonis gagal. Jika penonton tidak memiliki kepercayaan akan protagonis yang mampu menang, McKee berkata bahwa penonton akan menjadi tidak tertarik untuk mengikuti kisah sang protagonis karena terasa sia-sia. Menurut McKee, menciptakan rasa suka terhadap protagonis pun diperlukan. Ia berkata demikian agar penonton mendukung protagonis hingga akhir cerita (hlm. 138-141).

Menurut Corbett (2013), sosok protagonis adalah karakter yang paling responsif ketika terjadi *inciting incident*; titik terjadinya perubahan pertama kali sejak mulainya cerita. Ia juga berkata bahwa protagonis harus merasakan adanya dorongan untuk bertindak. Corbett berkata *stake* yang tinggi juga harus dimiliki. Selain itu, ia menjelaskan bahwa protagonis harus mampu membangkitkan empati paling dalam di hati pembaca ataupun penonton. Ia juga menambahkan bahwa peran protagonis adalah sebagai titik fokus dari moral cerita (hlm. 252).

Garfinkel (2007) menjelaskan bahwa protagonis, atau juga disebut sebagai *hero*, harus memiliki keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*). Pada *Act 1*, ia berkata bahwa protagonis akan ditampilkan menginginkan sesuatu, namun tidak sadar terhadap apa yang ia butuhkan. Maka dari itu, ia menjelaskan bahwa cerita akan menampilkan karakter utama, yang kita sebut sebagai protagonis, dalam menjalani transformasi bertahap menuju kesadaran akan memenuhi kebutuhan. Protagonis adalah sosok karakter yang *character arc* miliknya diceritakan dan ditampilkan dengan jelas pada film (Garfinkel, 2007). Garfinkel juga menjelaskan bahwa transformasi protagonis merupakan inti moral atau tema film. Menurutnya, protagonis yang baik memiliki banyak dimensi, terutama kepribadian yang kompleks. Ia juga menambahkan bahwa *likeability* harus dimiliki protagonis (hlm. 23-25).

### 2.3. Karakter

Garfinkel (2007) berkata bahwa karakter memberikan hati, jiwa, dimensi, arah, emosi, pesan, dan daya tarik universal ke dalam cerita. Ia menjelaskan bahwa cerita yang baik akan menggambarkan esensi dari karakter. Menurutnya, karakter terdiri dari *hero* atau protagonis dan *villain* atau antagonis. *Hero* adalah karakter yang harus mengalami transformasi dan menyadarkannya bahwa ia membutuhkan kebutuhan (*need*) daripada keinginan (*goal*), sedangkan *villain* adalah karakter yang berusaha menghentikan keinginan (*goal*) karakter *hero*. Selain *hero* dan *villain*, terdapat *archetype* lainnya yaitu *shadow figure*, *mentor*, *trickster*,

*shapeshifter*, dan *archetype* lainnya yang memiliki fungsi tertentu dalam membantu atau menghalangi *hero* ataupun *villain* (hlm. 23-29).

McKee (1997) menjelaskan bahwa karakter memiliki fungsi untuk membawa perwatakan ke dalam cerita agar menampilkan kelogisan dalam bertindak pada situasi tertentu. Ia menambahkan bahwa karakter harus masuk akal atau meyakinkan, contohnya, seorang karakter memiliki watak lemah dengan proporsi yang benar. Karakter harus membawa macam-macam watak yang mampu membuat penonton percaya bahwa karakter tersebut bisa dan mau melakukan apa yang akan ia lakukan (McKee, 1997). Selain itu, McKee percaya bahwa karakter adalah struktur, dan struktur adalah karakter. Ia menjelaskan bahwa struktur peristiwa tercipta berdasarkan tindakan yang dipilih karakter yang berasal dari wataknya dan karakter akan terbentuk atau wataknya berubah berdasarkan struktur peristiwa yang dihadapinya. McKee berkata bahwa jika kita mengubah struktur peristiwa, kita juga harus mengubah watak karakter, dan jika kita mengubah karakter, kita juga harus mengubah struktur peristiwa agar menampilkan watak karakter yang mengalami perubahan (hlm. 100-106).

Menurut Dancyger (2013), setiap karakter di dalam cerita memiliki objektif yang berbeda. Ia memiliki opini bahwa terdapat dua jenis karakter, yaitu karakter utama dan karakter sekunder. Ia menjelaskan bahwa karakter utama mengalami metamorfosis seiring berjalannya cerita, sedangkan karakter sekunder tidak berubah. Ia menambahkan bahwa karakter sekunder berfungsi untuk memberikan kekontrasan antara dirinya dengan karakter utama. Berbeda dengan

karakter utama, ia menjelaskan bahwa karakter utama memiliki fungsi agar penonton dapat terlibat ke dalam cerita (hlm. 4).

### **2.3.1. Tiga Dimensi Karakter**

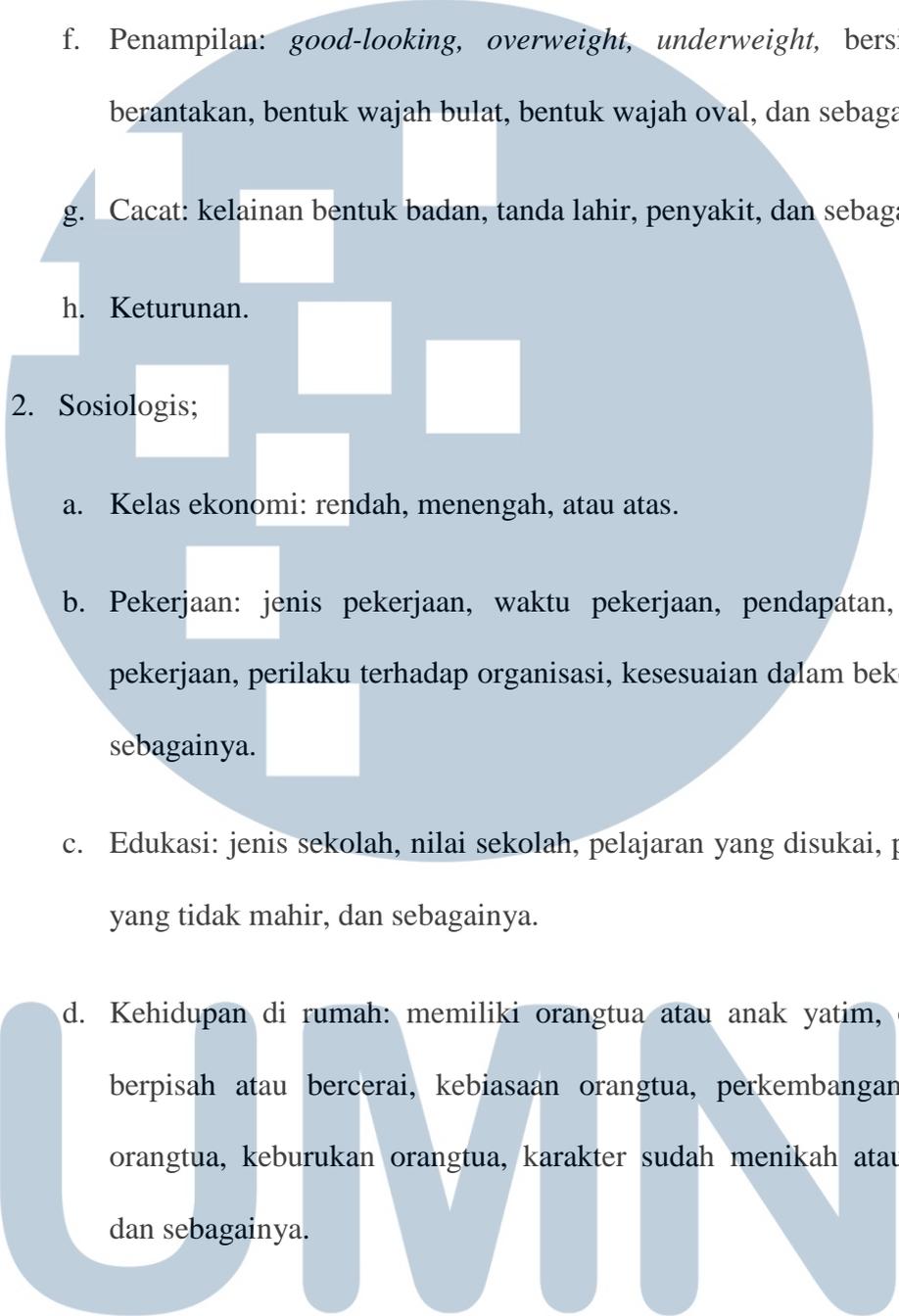
Egri (1946) berkata bahwa karakter harus memiliki tiga dimensi, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis, agar layak dikatakan seperti seorang manusia. Ia menambahkan bahwa dalam menciptakan karakter, kita tidak boleh hanya sekedar membuat dirinya sopan, religius, bermoral, atau sebagainya, tetapi kita juga harus membuat hal-hal yang membentuk sang karakter menjadi kepribadian tertentu. Dimensi pertama yang ia sebutkan adalah fisiologis. Egri menjelaskan bahwa fisik kita mempengaruhi cara pandang kita terhadap dunia. Ia menambahkan bahwa fisik yang kita punya dapat membuat kita memiliki rasa toleransi, rendah hati, ataupun bisa saja membuat kita sombong. Ia juga menambahkan bahwa fisik mempengaruhi perkembangan mental dan berfungsi sebagai dasar dari munculnya golongan inferioritas dan superioritas. Egri memberikan contoh seperti seseorang yang sakit akan melihat kesehatan sebagai sesuatu yang teramat tinggi, berbeda halnya dengan cara pandang orang yang sehat akan melihat kesehatan sebagai sesuatu yang biasa saja (hlm. 33).

Dimensi kedua adalah sosiologis (Egri, 1946). Egri berkata bahwa sosiologis mempengaruhi respon seseorang terhadap hal tertentu. Ia memberikan sebuah contoh, yaitu seorang anak yang lahir di garasi dan sering bermain di *playground* yang kotor akan memiliki respon yang berbeda dengan seorang anak yang lahir di istana dan sering bermain di lingkungan yang bersih. Ia menjelaskan

bahwa kita tidak dapat menganalisa perbedaan di antara dua anak itu jika kita tidak mengetahui lebih dalam mengenai dua anak itu. Egri menyarankan bahwa kita harus bertanya-tanya mengenai siapakah orang tua mereka, siapa saja kah lingkup teman mereka, apakah mereka beribadah ke gereja, apakah hobi mereka, dan sebagainya (hlm. 33-34).

Dimensi ketiga yang disebutkan Egri (1946) adalah psikologis. Ia mendefinisikan psikologis sebagai produk dari hasil percampuran fisiologis dan sosiologis. Ia beropini bahwa dua dimensi yang digabungkan ini akan menghidupkan ambisi, frustrasi, perangai, perilaku, dan kompleksitas. Ia menjelaskan bahwa jika kita ingin memahami sebuah tindakan seseorang, kita harus melihat dari sisi motivasi yang memaksa seseorang melakukan tindakan tersebut. Egri menambahkan bahwa kita dapat melihatnya dari fisiologis yang dimilikinya terlebih dahulu, kemudian kita melihat dari sisi sosiologisnya. Berikut ini adalah *tridimensional-character bone structure* atau struktur tiga dimensi karakter ciptaan Egri;

1. Fisiologis;
  - a. Jenis kelamin.
  - b. Umur.
  - c. Tinggi dan berat badan.
  - d. Warna mata, kulit, dan rambut.
  - e. Postur tubuh.

- 
- f. Penampilan: *good-looking*, *overweight*, *underweight*, bersih, rapi, berantakan, bentuk wajah bulat, bentuk wajah oval, dan sebagainya.
- g. Cacat: kelainan bentuk badan, tanda lahir, penyakit, dan sebagainya.
- h. Keturunan.
2. Sosiologis;
- a. Kelas ekonomi: rendah, menengah, atau atas.
- b. Pekerjaan: jenis pekerjaan, waktu pekerjaan, pendapatan, kondisi pekerjaan, perilaku terhadap organisasi, kesesuaian dalam bekerja, dan sebagainya.
- c. Edukasi: jenis sekolah, nilai sekolah, pelajaran yang disukai, pelajaran yang tidak mahir, dan sebagainya.
- d. Kehidupan di rumah: memiliki orangtua atau anak yatim, orangtua berpisah atau bercerai, kebiasaan orangtua, perkembangan mental orangtua, keburukan orangtua, karakter sudah menikah atau belum, dan sebagainya.
- e. Agama.
- f. Ras dan kewarganegaraan.
- g. Posisi di dalam lingkungan: seorang pemimpin diantara teman-teman, atau sebagainya.

- h. Afiliasi politik.
  - i. Hiburan dan hobi: membaca buku atau koran, menonton film, dan sebagainya.
3. Psikologis;
- a. Kehidupan seks dan standar moral.
  - b. Premis personal dan ambisi.
  - c. Frustrasi dan kekecewaan terbesar.
  - d. Temperamen: koleris, mudah bergaul, pesimis, optimis, atau sebagainya.
  - e. Sikap terhadap kehidupan: menerima nasibnya, menyerah, atau sebagainya.
  - f. Kompleksitas: obsesi, hambatan, takhayul, phobia, dan sebagainya.
  - g. *Extrovert, introvert, atau ambivert.*
  - h. Kemampuan: bahasa, bakat, dan sebagainya.
  - i. Kualitas: imajinasi, pertimbangan, selera, dan sebagainya.
  - j. IQ (hlm. 34-37).

Corbett (2013) juga menyetujui teori tiga dimensi milik Lajos Egri yang mencakup fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Namun, Corbett tidak menyusun sebuah daftar mengenai karakternya seperti tinggi badan, warna mata, status

perkawinan, agama, pekerjaan, dan sebagainya. Ia hanya membayangkan kriteria-kriteria karakter tersebut jika ditempatkan dalam sebuah *scene*. Ia lebih fokus dalam membayangkan bagaimana fisiologis, sosiologis, dan psikologis karakter mempengaruhi interaksi karakter terhadap orang lain. Menurutnya, sebuah daftar mengenai biografi karakter kurang bermanfaat dalam membuat tindakan karakter menjadi dramatis di dalam cerita (hlm. 114-115).

Corbett (2013) lebih menggali momen-momen penting yang dapat memberikan dampak emosional yang nyata, tetapi masih menggunakan fisiologis, sosiologis, dan psikologis dalam membentuk kehidupan karakter. Menurutnya, membayangkan karakter di sebuah *scene* akan membuka karakter dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh biografi deskriptif, yaitu karakter akan memperlihatkan dirinya dengan lebih jelas mengenai tindakan dan perkataannya daripada pemikiran dan perasaannya. Ia tidak bermaksud berkata bahwa pemikiran dan perasaan karakter itu tidak relevan, tetapi memberitahu pembaca atau penonton mengenai isi pikiran dan perasaan karakter adalah hal yang kurang efektif dibandingkan menampilkan bagaimana pemikiran dan perasaan tersebut mempengaruhi tindakan karakter. *Scene* menguji karakter (Corbett, 2013). Corbett berkata bahwa banyak manusia akan memperlihatkan dirinya ketika diuji (hlm. 115-116).

Menurut Corbett (2013), terdapat tiga hal penting dalam membayangkan fisiologis karakter, yaitu bagaimana penampilan luar karakter mencerminkan kehidupan batinnya, bagaimana penampilan karakter mempengaruhi perilakunya, dan bagaimana penampilan karakter mempengaruhi reaksi orang lain terhadapnya.

Ia juga berkata bahwa sangat penting untuk seseorang yang dapat menafsirkan dunia melalui inderanya (*senses*) agar dapat mengetahui watak orang lain melalui fisik. Contohnya, kita bisa saja memiliki anggapan jika seorang wanita adalah pelacur ketika wanita tersebut mengenakan pakaian seksi dan memasang ekspresi menggoda di malam hari (Corbett, 2013). Kemudian, berdasarkan sisi jenis kelamin, Corbett berkata kita tidak boleh *stereotyping*. Menurutnya, jika kita mengikuti peran jenis kelamin sesuai ekspektasi masyarakat pada umumnya, hal ini akan merusak beberapa aspek kepribadian karakter (hlm. 118-119).

Corbett (2013) berkata bahwa daya tarik seksual penting untuk dimiliki karakter. Ia menambahkan jika seseorang cantik ataupun tampan, pasti orang lain akan lebih sering tersenyum dan akan lebih sering memberikan perhatian kepada orang itu. Berdasarkan aspek ras, sama halnya dengan jenis kelamin, Corbett menjelaskan bahwa kita tidak boleh melakukan *stereotyping*, tetapi kita harus meneliti lebih dalam apa saja keuntungan dan kerugian yang dimiliki oleh ras tertentu selama hidup di dunia. Selain itu, Corbett juga berkata bahwa umur itu penting dalam mempengaruhi kemampuan dan keinginan seseorang untuk terlibat dengan orang lain. Kesehatan juga penting karena sebuah penyakit atau cedera dapat memberikan wawasan mengenai seseorang (Corbett, 2013). Corbett juga berkata bahwa cara berpakaian karakter itu penting. Ia menjelaskan bahwa pakaian mencerminkan kenyamanan seseorang di ruang publik dan mempengaruhi tanggapan orang terhadapnya (hlm. 119-125).

Pada dimensi sosiologis, Corbett (2013) berkata bahwa peran kita di dalam keluarga akan mempengaruhi bagaimana kita menganggap diri kita, seberapa

besar kepercayaan diri kita di dunia publik, dan seberapa berharga diri kita untuk dapat memberikan kontribusi. Ia menambahkan bahwa lingkungan keluarga juga mempengaruhi psikologis kita, bahkan bisa saja peran saudara lebih besar daripada orangtua. Berbeda lagi jika kita memiliki pasangan suami atau istri, pasti terdapat transisi dari hubungan yang sangat romantis menjadi hubungan keluarga yang masing-masing memiliki tanggung jawab baru (Corbett, 2013). Selain itu, Corbett mengutip dari perkataan Plato bahwa hubungan pertemanan adalah ikatan manusia yang paling tinggi. Corbett menjelaskan bahwa teman itu dipilih secara bebas, saling menopang melalui persetujuan yang sama, dan sering didasarkan pada ketertarikan yang murni sehingga tidak dipalsukan oleh kewajiban keluarga atau hasrat seksual (hlm. 146-153).

Sebuah nama memberikan rasa koherensi dan kontinuitas tertentu terhadap seorang karakter (Corbett, 2013). Corbett memiliki opinini bahwa sebuah nama mencerminkan identitas kita diantara orang lain. Corbett berkata bahwa kelas ekonomi, pekerjaan, dan edukasi juga penting untuk dimasukkan pada dimensi sosiologis karakter. Ia menambahkan bahwa tiga hal ini dapat mempengaruhi bagaimana seseorang ditempatkan di dalam masyarakat. Corbett menjelaskan bahwa geografi karakter, atau tempat karakter dilahirkan dan dibesarkan, sangat penting dalam membentuk indera karakter terhadap lingkungan, karena setiap daerah memiliki nilai-nilai tertentu. Begitu juga dengan rumah tempat tinggal karakter, Corbett berkata bahwa kelayakan rumah untuk digunakan sebagai tempat tinggal mempengaruhi tindakan masyarakat terhadap karakter. Selain itu,

Corbett berkata bahwa suku juga penting dalam mengajarkan karakter mengenai moral, nilai, dan spiritual tertentu (hlm. 156-163).

Pada dimensi psikologis, Corbett (2013) menjelaskan bahwa beberapa perasaan yang mendasari terbentuknya psikologis adalah hasrat, ketakutan, keberanian, kecintaan, kebencian, perasaan malu, perasaan bersalah, pengampunan, kegagalan, dan keberhasilan. Ia menambahkan bahwa tingkat perasaan yang dialami karakter ketika dihadapkan dengan situasi tertentu akan membentuk psikologisnya. Ia juga menjelaskan bahwa agama atau spiritualitas mempengaruhi psikologis seseorang. Agama atau spiritualitas yang dianut seseorang dapat mempengaruhi bagaimana dirinya menanggapi kematian (Corbett, 2013). Kematian yang dimaksud Corbett ini juga dapat didefinisikan sebagai sebuah metafora, seperti kematian reputasi seseorang di dalam sebuah lingkungan. Selain itu, Corbett mempunyai opini bahwa makanan mempengaruhi psikologis karena dapat digunakan sebagai sebuah tempat untuk memuaskan diri, sehingga hal ini juga dapat menunjukkan tingkat kedekatan seseorang dengan lingkungan keluarga dan temannya (hlm. 129-143).

Seger (1990) menyebutkan dimensi fisiologis sebagai deskripsi fisik. Menurut Seger, deskripsi fisik berfungsi untuk menampilkan kesan tertentu. Dalam skenario, ia berkata bahwa deskripsi fisik dapat ditulis secara detail jika mampu diaktingkan, seperti postur tubuh, cara berjalan, posisi kepala yang suka dimiringkan, dan sebagainya. Seger menyarankan untuk menghindari penulisan deskripsi fisik yang kurang efektif seperti tampan, kuat, dan sebagainya, karena deskripsi-deskripsi singkat ini sulit untuk diaktingkan. Ia menambahkan bahwa

deskripsi fisik yang kuat akan membantu imajinasi aktor dalam memerankan karakter tersebut (hlm. 27-29).

Pada istilah sosiologis, Seger (1990) menyebutkannya dengan nama konteks, yang berisi elemen budaya, periode sejarah, lokasi, dan pekerjaan. Ia menjelaskan bahwa semua karakter harus memiliki latar belakang etnis. Ia memberikan contoh, jika seseorang memiliki latar belakang sebagai generasi ketiga dari Amerika-Swedia-Jerman, latar belakang etnis tersebut tidak memberikan pengaruh terhadapnya. Tetapi, ia menambahkan, jika seseorang memiliki latar belakang sebagai generasi pertama Jamaika, latar belakang etnis tersebut memberikan pengaruh terhadap perilaku, watak, ekspresi emosional, dan filosofi yang dianutnya. Begitu juga dengan agama, kelas ekonomi, edukasi, dan pekerjaan; Seger berkata bahwa hal-hal ini mempengaruhi segala aspek di dalam karakter, bahkan cara karakter bertutur kata (hlm. 5-14).

Seger (1990) juga menyebutkan teori bernama psikologis sebagai salah satu aspek untuk menciptakan karakter. Seger berkata bahwa seorang penulis harus memahami mengapa manusia melakukan tindakan tertentu dan menginginkan keinginan tertentu. Agar konsisten dalam membentuk tingkah laku karakter, ia menyarankan penulis untuk mengetahui apa yang akan dilakukan manusia pada umumnya jika berhadapan dengan situasi tertentu. Menurut Seger, setiap manusia tidak akan bertingkah tanpa alasan karena setiap tindakan memiliki motivasi dan tujuan (hlm. 63). Seger berkata bahwa psikologis setiap orang berbeda karena didasari oleh pengalaman yang dialami oleh setiap orang berbeda-beda (hlm. 75).

### 2.3.2. *Character's Backstory*

Trottier (2014) memberikan opini bahwa *backstory* adalah peristiwa yang pada umumnya muncul sebelum film dimulai. Ia menambahkan bahwa *backstory* sering kali menceritakan trauma yang memberikan dampak terhadap sifat dan perilaku karakter sepanjang film. Terkadang, *backstory* ditampilkan pada *scene* pertama yang kemudian dilanjutkan dengan *scene* “beberapa tahun kemudian” (Trottier, 2014). Ia menambahkan bahwa terkadang *backstory* juga ditampilkan melalui *flashback* atau dialog. Pada intinya, Trottier mendefinisikan *backstory* sebagai masa lalu (hlm. 51). Ia menjelaskan bahwa *backstory* bisa saja tidak ditampilkan pada film dan hanya diketahui oleh penulis skenario, namun secara penonton tidak sadari, *backstory* dapat menghantui karakter sehingga mempengaruhi setiap tindakannya. Ia mengatakan bahwa memang tidak semua karakter dihantui oleh *backstory*, tetapi setiap karakter pasti memiliki *backstory* yang mempengaruhi perilaku dan perkataan yang dikeluarkannya (hlm. 109-110).

Menurut Garfinkel (2007), *backstory* adalah salah satu elemen di dalam plot. Ia mendefinisikan *backstory* sebagai sebuah peristiwa atau serangkaian peristiwa yang bersangkutan dengan cerita dan/atau karakter, tetapi telah terjadi sebelum *timeline* sesungguhnya dimulai. Ia menjabarkan bahwa *backstory* dapat ditampilkan melalui dialog, berita di TV, sebuah tulisan di kertas, adegan mimpi, *flashback*, atau *voice over*. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk ditampilkan melalui berbagai cara lainnya, bahkan dengan cara yang inovatif (Garfinkel, 2007). Garfinkel memberikan contoh dari film *Ice Age*, di mana

karakter Manfred mengamati hieroglif yang menjadi hidup di sebuah gua untuk menceritakan sejarahnya tanpa ada sepele katapun yang dikeluarkan (hlm. 10).

Dancyger (2013) menyebutkan sebutan lain *backstory* sebagai *history*. Ia percaya bahwa *history* adalah peristiwa atau daya yang berfungsi sebagai alat untuk pengembangan psikologis karakter (hlm. 36). Ia menjelaskan bahwa ketika mengawali cerita, kita harus membangun suasana, hubungan di antara karakter, dan *backstory*. Menampilkan *backstory* ini memberikan arti bahwa akan ditampilkan melalui tindakan karakter dan tidak dijelaskan dengan kata-kata yang diucapkan karakter (Dancyger, 2013). Dancyger mengatakan bahwa dengan *backstory*, penulis skenario mengizinkan penonton memproyeksikan karakter kembali ke masa lalu (hlm. 386).

Seger (1990) mengatakan bahwa setiap manusia ingin tahu masa lalu seseorang karena mereka percaya bahwa setiap keputusan yang dilakukan seseorang memiliki cerita yang menarik dibaliknya. Ia menjelaskan bahwa situasi kini merupakan hasil dari keputusan dan peristiwa di masa lalu. Begitu juga dengan keputusan yang dilakukan pada situasi kini akan mempengaruhi masa yang akan datang (Seger, 1990). Seger menjelaskan bahwa setiap karakter akan melakukan suatu hal yang sesuai dengan diri mereka; yang telah terbentuk berdasarkan masa lalu mereka. Menurutnya, masa lalu dapat mencakup trauma dan krisis, orang-orang berharga yang pernah masuk ke dalam kehidupan mereka, perkataan negatif dan positif yang didapatkan, cita-cita ketika masih anak-anak, serta pengaruh dari lingkungan masyarakat dan budaya (hlm. 47-48).

Seger (1990) memiliki opini bahwa *backstory* memberikan dua jenis informasi. Jenis pertama yang diucapkan Seger adalah peristiwa masa lalu dan berbagai pengaruh lainnya yang secara langsung memberikan dampak terhadap pembangunan cerita. Jenis kedua yang diucapkan Seger adalah biografi karakter. Seger mengatakan bahwa informasi ini tidak dapat disampaikan kepada penonton, namun penulis skenario harus mengetahuinya sebagai metode untuk menciptakan karakter. Ia menjelaskan bahwa *backstory* akan membantu penulis skenario dalam menemukan pengalaman dan perilaku manakah yang penting untuk menciptakan karakter secara penuh (hlm. 47-48).

McKee (1997) percaya bahwa *backstory* akan menghasilkan penerangan yang kuat kepada karakter. Menurutnya, menampilkan peristiwa masa lalu di saat momen kritis akan menciptakan *turning point*. McKee memberikan empat cara untuk menampilkan *backstory*. McKee menyebutkan *flashback* sebagai salah satu cara. Ia memberikan saran bahwa daripada menampilkannya melalui dialog yang panjang, tidak termotivasi, dan membuat penonton bosan, lebih baik menampilkannya melalui *flashback*; namun harus ditampilkan dengan baik (hlm. 340-341).

*Flashback* harus dramatis (McKee, 1997). McKee mengingatkan untuk tidak menampilkan *flashback* dengan scene yang *flat* dari masa lalu. Ia menjelaskan bahwa kita harus menyisipkan sejenis *minidrama* yang mencakup *inciting incident*, perkembangan, dan *turning point* dari peristiwa masa lalu. Selain itu, ia juga mengingatkan bahwa kita boleh menampilkan *flashback* setelah kita menimbulkan keinginan dan kebutuhan untuk mengetahui suatu informasi di

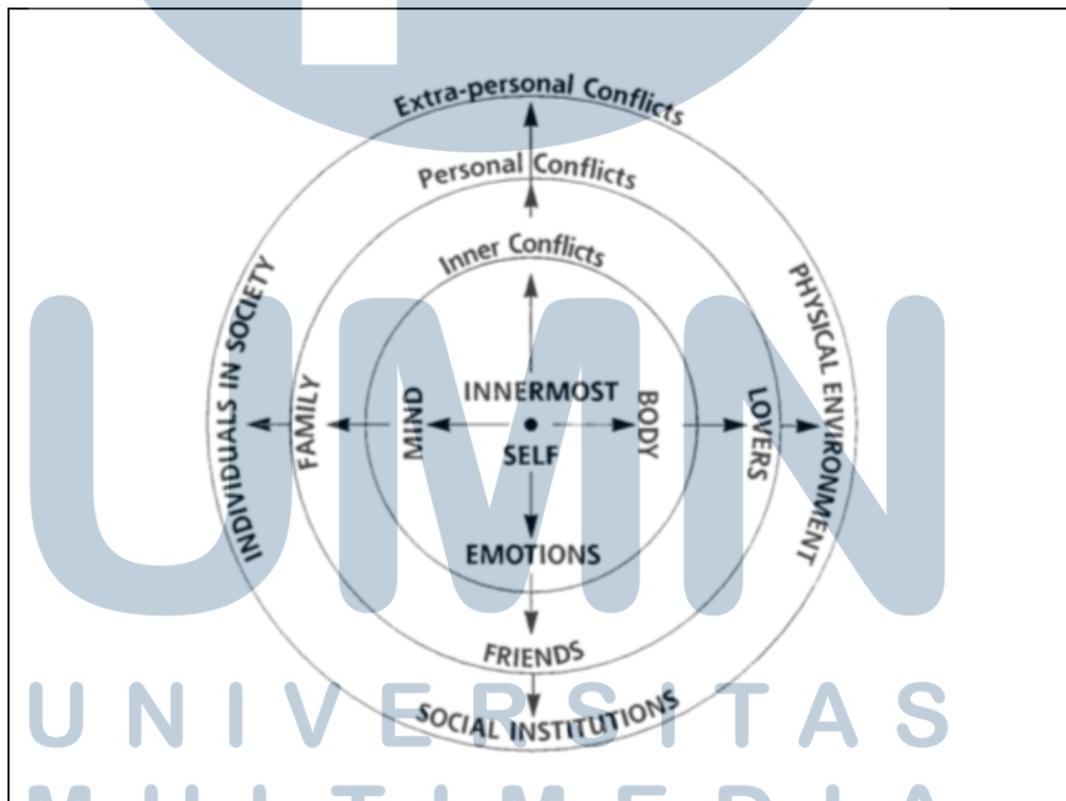
dalam benak penonton. McKee menjelaskan bahwa *flashback* tidak memperlambat *pacing*, tetapi memperlancar *pacing* (hlm. 341-342).

*Backstory* juga dapat ditampilkan melalui *dream sequences* (McKee, 1997). McKee memberikan contoh film yang baik dalam menggunakan adegan mimpi sebagai *backstory* adalah film *Wild Strawberries*. Selain itu, McKee mengatakan bahwa *backstory* dapat dijelaskan dengan *montage*. Ia mendefinisikan *montage* sebagai serangkaian gambar yang ditampilkan dengan cepat dan biasanya menggunakan berbagai macam efek, seperti *wipes*, *irises*, *split screens*, *dissolves*, atau efek lainnya. Sama seperti *dream sequences*, McKee mengatakan bahwa *montage* berfungsi untuk menghindari pemberian informasi kepada penonton dengan cara yang membosankan (hlm. 343-344).

McKee (1997) menyebutkan cara terakhir yang dapat digunakan untuk menampilkan *backstory* adalah dengan *voice-over narration*. Pada umumnya, *voice-over narration* digunakan untuk mengiringi atau sebagai *counterpoint* (McKee, 1997). McKee mengatakan bahwa sering kali *voice-over narration* ditampilkan pada pembukaan film atau transisi di antara *acts*. Ia menjelaskan bahwa *voice-over narration* akan mengiringi *sequence* yang biasanya menceritakan asal mula suatu hal. Walaupun *voice-over narration* adalah salah satu cara untuk menampilkan *backstory*, tetapi McKee kurang menyukai cara ini, karena ia mengedepankan prinsip "*show, don't tell*" (hlm. 344-345).

## 2.4. Konflik

Menurut McKee (1997), cerita tidak akan bergerak jika tidak ada konflik. Ia mengatakan bahwa konflik berguna untuk *storytelling*, seperti layaknya kegunaan suara untuk musik. Ia menjelaskan bahwa konflik harus melibatkan pikiran dan emosi kita sehingga membuat kita “berpergian selama berjam-jam” tanpa menyadari diri kita bahwa kita telah “berpergian.” Menurutnya, cerita adalah metafora kehidupan dan kehidupan adalah hidup di dalam konflik yang tampaknya abadi (hlm. 210-211). McKee memberikan opini bahwa konflik terdiri dari *Inner Conflicts*, *Personal Conflicts*, dan *Extra-Personal Conflicts* (hlm. 146).



Gambar 2.1. *The Three Levels of Conflict*

(sumber: McKee, 1997)

Ballon (2005) berkata bahwa konflik adalah jantung dari drama di dalam sebuah skenario. Ia mengatakan bahwa karakter menciptakan konflik berdasarkan pilihan dan keputusan yang ia ambil. Ia menambahkan bahwa tanpa konflik, karakter tidak bergerak dan tidak memiliki keinginan. Maka dari itu, tidak adanya konflik berarti tidak adanya cerita (Ballon, 2005). Ballon menjabarkan tiga jenis konflik yaitu *Man Against Himself*, *Man Against Man*, dan *Man Against Nature* (hlm. 49-51).

Schmidt (2005) menjelaskan bahwa konflik adalah sebuah aspek yang dapat dihindari tetapi juga tidak dikehendaki pada kehidupan manusia. Ia menjelaskan bahwa konflik didasarkan pada persepsi dan perasaan karakter daripada realita dan fakta. Jika karakter memiliki pendekatan yang tenang terhadap masalah, maka konflik tidak ada (Schmidt, 2005). Ia menambahkan bahwa interpretasi karakter terhadap peristiwa yang dapat memicu konflik adalah suatu hal yang mampu menciptakan konflik itu. Menurutnya, selain memberikan pengaruh negatif, konflik juga memberikan pengaruh positif. Ia menjelaskan bahwa konflik dapat mengembangkan ide baru, mendorong pemahaman yang lebih baik, memperkuat hubungan dengan orang, merangsang perkembangan diri, dan menciptakan solusi yang lebih efektif jika kembali dihadapi masalah. Schmidt menyebutkan enam jenis konflik yaitu *Relational Conflict*, *Situational Conflict*, *Inner Conflict*, *Paranormal Conflict*, *Cosmic Conflict*, dan *Social Conflict* (hlm. 15-18).

#### 2.4.1. Konflik Internal

Konflik internal atau *inner conflicts* terjadi di dalam diri manusia (McKee, 1997). McKee menganalogikan konflik ini sebagai sebuah “kesadaran” (*awareness*) yang terus kita bawa selama 24 jam. Menurutnya, “kesadaran” ini terus mengamati segala aktivitas yang kita lakukan dan memarahi jika kita melakukan kesalahan. Selain itu, ia mendefinisikan konflik ini sebagai “pengamat yang mendalam;” yang mengakibatkan kita menangis atau memarahi diri kita sendiri. McKee berkata bahwa dunia karakter dapat diimajinasikan sebagai sebuah lingkaran yang mengelilingi identitas asli karakter, sehingga konflik yang muncul dari dalam dirinya berasal dari pikiran, tubuh, dan perasaan. McKee memberikan contoh seperti seorang karakter yang melakukan sebuah tindakan tetapi pikirannya tidak merespon sesuai yang ia antisipasi (hlm. 145).

Ballon (2005) menyebut konflik internal sebagai *Man Against Himself*. Ia menjelaskan bahwa pada konflik *Man Against Himself* biasanya menceritakan tentang karakter yang sedang mengatasi kelemahan atau kecanduan di dalam dirinya. Menurutnya, melalui konflik ini, karakter akan melepaskan lapisannya sedikit demi sedikit hingga kita menemukan perbedaan aspek di dalam diri karakter yang sebelumnya tersembunyi. Walaupun konflik ini berada di dalam dirinya, konflik ini tetap menciptakan drama (Ballon, 2005). Maka dari itu, aksi perlawanan yang akan dilakukan terhadap dirinya sendiri termasuk di dalam kategori konflik yang bersifat internal (hlm. 50-51).

Sama seperti McKee, Schmidt (2005) menyebut konflik internal sebagai *Inner Conflict*. Ia memaparkan bahwa *Inner Conflict* memiliki nama lain yaitu *Human Vs. Self*. Biasanya, karakter bimbang atau tidak yakin terhadap dirinya atau keinginannya (Schmidt, 2005). Ia berkata bahwa karakter akan menanggung beban mental. Salah satu contoh yang diberikan Schmidt adalah karakter yang terus merasa ia memiliki kekurangan sehingga menahannya untuk mencapai keinginannya (*goal*) (hlm. 16).

Seger (1990) mengatakan bahwa konflik dapat muncul dari psikologis manusia (hlm. 101). Ia mengutip dari banyak psikolog bahwa kesadaran, atau ia sebut dengan *conscious awareness*, hanya membentuk sepuluh persen jiwa manusia. Ia menjelaskan bahwa suatu hal yang berperan besar dalam menggerakkan dan memotivasi manusia adalah ketidaksadaran, atau *unconscious*, yang terdiri dari perasaan, kenangan, pengalaman, dan impresi yang telah membekas di dalam pikiran manusia sejak dari lahir. Ia mengatakan bahwa kekuatan *unconscious* akan bertambah jika diberikan tekanan atau penyangkalan. Ia menambahkan bahwa *unconscious* sering kali tertekan ketika menghadapi kenegatifan sehingga menggerakkan perilaku manusia menjadi kontradiktif dengan sistem kesadarannya ataupun dengan pemahamannya tentang dirinya sendiri. Seger memberikan kesimpulan bahwa *unconscious* ini dapat mendorong manusia ke dalam bahaya (hlm. 73-74).

Menurut Corbett (2013), pada kisah yang menceritakan seorang protagonis bertarung melawan perasaan bersalah, perasaan pengecut, impian yang keliru, kecanduan, atau kegilaan, adalah kisah yang sering kali tidak menampilkan

lawannya. Ia memberikan opini bahwa bisa saja terdapat karakter *revenant*, yaitu karakter yang memaksa protagonis untuk menangani kembali masalah yang pernah dialaminya pada masa lalu. Namun, Corbett menambahkan bahwa *revenant* hanya membantu atau memaksa protagonis untuk dapat menyelesaikan konflik internalnya. Ia menjelaskan bahwa peran lawan berada di dalam diri protagonis. Pada umumnya, cerita yang mencakup konflik internal karakter akan mengawali cerita dengan menampilkan protagonis yang bingung atau takut terhadap apa yang ia inginkan (Corbett, 2013). Corbett menjelaskan bahwa hal ini disebabkan oleh penulis skenario yang memberikan protagonis keinginan yang keliru; keinginan yang ia pikir ia inginkan, agar protagonis dapat terus melalui kegagalan hingga mencapai kebahagiaan, di mana ia menyadari apa yang benar-benar ia butuhkan (hlm. 208-211).

