



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. *Scriptwriting*

Menurut Field (2005), untuk membuat sebuah *script*, penulis tidak bisa menulis hanya dengan ide di dalam kepala mereka. Ide, meskipun penting, tidak lebih dari sekedar gagasan samar. Tidak ada detail, kedalaman, atau dimensi di dalamnya. Penulis membutuhkan lebih dari sekedar ide untuk menulis sebuah *script*. Penulis membutuhkan subjek untuk mewujudkan dan mendramatisir ide. Subjek didefinisikan sebagai *action* dan karakter. *Action* adalah cerita tersebut bercerita tentang apa, sedangkan karakter adalah cerita tersebut bercerita tentang siapa. (hlm. 32)

Bagi Jhonson (2010), cerita yang baik adalah pola penemuan. Karakter harus menemukan sesuatu di dalam hidupnya baik itu di awal, pertengahan atau bahkan saat cerita sudah hampir berakhir. Tugas seorang penulislah yang menentukan apa yang ditemukan oleh karakter, kapan, dan perubahan apa yang disebabkan penemuan tersebut (hlm. 42).

Pertama, Field berkata bahwa penulis harus menentukan *dramatic need* dari karakter tersebut. Apa yang diinginkan karakter, apa yang dibutuhkan karakter, dan apa yang membawa dia ke resolusi dari cerita. *Need* dari karakter tersebut memberikan goal, tujuan, ending dari cerita. Bagaimana karakter tersebut mendapatkan atau tidak mendapatkan goal tersebut yang akan menjadi *action* dari cerita. Seperti yang telah

Field katakan, semua drama adalah konflik. Jika penulis mengetahui *need* dari sebuah karakter, penulis dapat membuat tantangan yang harus dilalui untuk memenuhi need tersebut. Bagaimana karakter melalui tantangan tersebut adalah ceritanya. Konflik, pergumulan, melewati tantangan, baik dari dalam maupun dari luar, adalah bahan utama dari semua drama. (Field, 2005, hlm. 40-41)

Menurut Field, seorang penulis harus mengetahui subjeknya. Jika seorang penulis mengetahui *action* dan karakter dari *script*nya, mereka dapat menentukan need dari karakter dan kemudian menciptakan tantangan untuk need tersebut. Tanpa konflik, tidak ada *action*. Tanpa *action*, tidak ada karakter. *Action* adalah karakter. Apa yang menentukan sebuah karakter adalah apa yang dia lakukan, bukan apa yang dia katakan (Field, 2005).

2.1.1. Karakter

Pada saat Swain (2008) membahas karakter, pada dasarnya pembahasan itu membicarakan motif. Motif, dalam fiksi adalah nama lain dari “keinginan untuk berubah” dari sebuah karakter. Menurut Swain, kebahagiaan adalah tujuan universal seluruh manusia. Sedangkan kesedihan adalah keadaan yang lebih banyak terjadi pada manusia. Untuk sebuah individu bergerak dari kesedihan menjadi kebahagiaan, aspek di dalam hidupnya harus berubah. Perubahan dapat berupa apapun dari mendapat kenaikan gaji, mempermalukan musuh, hingga merasakan rasanya menjadi muda lagi. Jika keinginan untuk berubah sangat kuat hingga mendorong manusia untuk

melakukan sesuatu terhadap itu, itu disebut sebagai motif. Swain mengatakan untuk memberikan karakter sesuatu untuk diubah dan itu adalah dasar dari cerita (hlm. 51).

Dancyger (2007) mengategorikan karakter menjadi *real-life characters*, *movie characters*, dan *dramatic characters*. Masalah utama bagi *scriptwriter* adalah *real-life characters* merupakan karakter yang pasif, tidak energik, dan tidak mempunyai *goals*. Karakter seperti ini, yang tidak tertarik dengan nasibnya, berpotensi untuk menjadi tidak menarik. Sedangkan bagi Dancyger, *movie characters* adalah kebalikan dari itu. *Movie characters* adalah *dramatic character* yang dilebih-lebihkan. Mereka dibentuk dengan cara sebagaimana *real-life character* tidak (hlm. 166-167).

Seperti kata Dancyger, biasanya *movie characters* adalah karakter yang terobsesi dengan goalnya, energetik, dan aktif, namun mereka bahkan pergi lebih jauh. *Movie characters* mencari resolusi dari konflik yang mereka hadapi, namun mereka melakukan itu dengan cara yang dilebih-lebihkan. Sedangkan *dramatic characters* ada di antara *real-life characters* dan *movie characters*. Mereka tidak seperti *movie characters* yang terobsesi dengan resolusi, namun karena konflik yang mereka temukan, mereka harus mencari resolusi tersebut (Dancyger, 2007, hlm. 166-167).

Field (2005) mengutip dari literatur yang ditulis oleh Henry James: “*What is character but the determination of incident? And what is incident but the illumination of character?*”. Kata kuncinya adalah *incident*. Sesuai kamus, *incident* berarti sebuah kejadian atau event yang terjadi di dalam koneksi atau hubungan dengan sesuatu yang lain. Sebuah *script* biasanya mengenai sebuah kejadian penting, dan bercerita tentang

bagaimana sebuah karakter bereaksi terhadap itu. Field mengatakan bahwa semua film yang baik, berfokus pada membuka sebuah kejadian atau *incident* yang spesifik; dan *incident* tersebutlah yang menjadi mesin untuk membuat cerita berjalan (hlm. 56).

Masih mengambil dari literatur *The Art of Fiction* milik Henry James, Field mengutip bahwa sebuah kejadian di dalam *script* secara spesifik dirancang untuk menunjukkan kebenaran dari sebuah karakter. Sehingga pembaca maupun penonton dapat melampaui kehidupan biasa dan menciptakan koneksi di antara mereka (penonton dan karakter). *Incident* yang diciptakan untuk karakter adalah cara terbaik untuk menunjukkan sifat asli dari karakter tersebut, bagaimana karakter tersebut merespon sebuah kejadian, bagaimana mereka bertindak, dan apa yang mereka lakukan atau katakan, semuanya menunjukkan esensi dari karakter tersebut (Field, 2005, hlm. 44).

Menurut Field (2005), *action* adalah karakter; seseorang ditentukan dari apa yang dia lakukan bukan apa yang dia katakan. Film adalah tingkah laku. Karena penulis bercerita melalui gambar, penulis harus menunjukkan bagaimana karakter bereaksi pada *incident* dan kejadian yang dia hadapi. Jika penulis menulis sebuah *script* dan merasa karakternya tidak menjelaskan apa yang penulis inginkan, hal pertama yang harus penulis lakukan adalah menentukan apakah mereka yang aktif di dalam *script* atau tidak. Apakah mereka yang menyebabkan sesuatu terjadi, atau sesuatu terjadi kepada mereka (hlm. 47).

Penulis harus menentukan siapa tokoh utama di dalam cerita. Begitu penulis telah menentukan, mereka harus menunjukkan siapa tokoh tersebut. Field (2005) berkata bahwa hal tersebut dapat dilakukan dengan membagi komponen dari hidup karakter tersebut ke dalam dua kategori dasar: interior dan eksterior. Bagian interior dari karakter tersebut adalah kehidupannya dari lahir hingga waktu di mana cerita dimulai. Itu adalah proses yang membentuk karakter tersebut. Sedangkan eksterior dari karakter tersebut adalah kehidupannya sejak film dimulai hingga konklusi dari cerita. Itu adalah proses yang menunjukkan karakter (hlm. 48).

Film adalah medium visual. Penulis harus mencari cara untuk menunjukkan konflik karakter secara visual. Penulis tidak bisa menunjukkan apa yang tidak diketahui oleh penulis itu sendiri. Sehingga, menurut Field, sangat penting untuk membuat perbedaan antara mengetahui karakter tersebut sebagai pikiran, gagasan, atau ide di dalam kepala dengan menunjukkannya di atas kertas. Menurut Field, penulis bukanlah karakter itu sendiri. Sehingga penulis harus mengetahui apa yang terjadi pada karakternya dari kecil, masa sekolah, kuliah, pernikahan, dan seterusnya. Apa yang dia pelajari saat sekolah, siapa yang dia temui saat kuliah, hingga ke seluruh detailnya (Field, 2005, hlm. 48).

Jika penulis telah mengetahui aspek interior dari karakter, Field (2005) melanjutkannya ke aspek eksterior. Aspek eksterior bertempat dan waktu di saat *script* itu dimulai, sejak *fade-in* hingga *fade-out*. Menurutnya, cara terbaik untuk membuat karakter nyata, dipercaya, dan multi-dimensional adalah dengan membaginya menjadi

tiga komponen: kehidupan professional, kehidupan personal, dan kehidupan privat mereka. Kehidupan professional mencakupi pekerjaan karakter tersebut. Apakah karakter tersebut puas dengan hidupnya atau tidak. Bagaimana hubungannya dengan orang di sekitar tempat kerjanya (hlm. 51).

Sedangkan kehidupan personal mencakupi status dari karakter tersebut. Apakah dia menikah, lajang, atau bercerai, detail-detail seperti berapa lama karakter menikah, berapa lama dia melajang, dan lain-lain. Kehidupan privat, adalah apa yang dilakukan karakter saat dia sedang sendiri. Field berpendapat bahwa karakter harus aktif, harus melakukan sesuatu, menyebabkan sesuatu terjadi, bukan hanya bereaksi setiap saat. Film adalah tingkah laku. Penonton dapat mengetahui banyak mengenai sebuah karakter melalui bagaimana mereka bersikap, bereaksi, dalam situasi tertentu (Field, 2005, hlm. 52).

Field (2005) membaca *screenplay* dari *Major Dundee* dan menemukan empat hal yang dibutuhkan untuk membuat sebuah karakter yang baik: (1), karakter harus memiliki *dramatic need* yang kuat dan jelas; (2), mereka memiliki *point of view* masing-masing; (3), mereka mewujudkan *attitude*; dan (4), mereka melewati suatu perubahan, atau transformasi. *Dramatic need* diartikan sebagai apa yang sebuah karakter ingin menangkan, dapatkan, atau capai melalui perjalanan di dalam *script*. Itu adalah tujuan mereka, misi mereka, motivasi mereka yang membuat mereka maju di dalam naratif cerita (Field, 2015, hlm. 62-63).

Hal kedua untuk membuat sebuah karakter yang baik menurut Field (2005) adalah *point of view*. *Point of view* diartikan sebagai bagaimana seseorang melihat dunia. Setiap orang memiliki *point of view* masing-masing. *Point of view* adalah kepercayaan, dan seperti yang diketahui, apa yang dipercaya orang adalah benar, maka benar. Jika sebuah karakter adalah orang tua, maka dia akan merefleksikan *point of view* dari orang tua. Begitu juga dengan kriminal, murid, polisi, dokter, semuanya merepresentasikan *point of view* masing-masing yang unik.

Hal ketiga adalah *attitude*. *Attitude* diartikan sebagai opini atau sikap, dan bagaimana opini pribadi seseorang ditunjukkan melalui tingkah laku dan perasaannya. *Attitude*, berbeda dari *point of view*, adalah keputusan intelektual, sehingga dapat disebut sebagai penilaian: baik atau buruk, positif atau negatif. Sebuah penilaian dimana seseorang merasa benar dan mereka salah; penilaian, opini, evaluasi, semuanya berakar dari *attitude*. Sebuah keputusan intelektual yang dibuat oleh seseorang.

Sedangkan hal keempat untuk membuat karakter menurut Field adalah perubahan atau transformasi. Field mempertanyakan apakah karakter berubah seiring perjalanan? Jika ya, apa perubahannya? Perubahan, transformasi, terjadi secara terus menerus di dalam hidup. Jika seorang penulis dapat mendorong suatu perubahan emosional di dalam karakter, itu akan menambah dimensi baru mengenai siapa karakter tersebut (Field, 2005, hlm. 63-68).

2.1.2. Struktur Cerita

Menurut Costello (2004), struktur adalah bingkai kerja yang mendukung cerita dan menyediakan konflik, drama, dan ketegangan untuk membawa pembaca atau penonton masuk dan menjaga keterlibatan emosional mereka. Sedangkan baginya, cerita terbentuk dari tindakan karakter saat mereka menyebabkan atau bereaksi terhadap *incidents*, menghadapi tantangan, dan mengejar tujuan.

Sedangkan kata Letwin (2008), komponen arsitektural dari setiap cerita berbeda-beda. Namun mereka disusun menurut tujuh bagian plot struktural yang dapat ditemukan di banyak drama di seluruh dunia. Ketujuh bagian itu adalah *leading character*, *the inciting incident*, *objective*, *obstacle*, *the crisis*, *the climax*, dan *the resolution*. *Leading character* adalah pemain utama yang berupaya untuk mencapai sebuah tujuan. Dia bukan sekedar orang yang paling banyak dialog atau tampil paling banyak, namun karakter yang pencapaian tujuan di dalam penyampaian cerita membawa penonton ikut terlibat. Intinya, ketika penonton melihat karakter tersebut, mereka akan berpikir bahwa cerita ini bercerita mengenai dia (hlm. 1-2).

Bagi Letwin (2008) dalam *storytelling*, antara sebelum cerita dimulai atau segera setelah cerita dimulai, karakter utama akan dibawa keluar dari keseimbangan hidup oleh sebuah kejadian. Ini disebut *inciting incident* karena mendorong karakter untuk mengembalikan keseimbangan tersebut. Perjuangan tersebut yang menentukan panjang cerita: permulaan, pertengahan, dan akhir (hlm. 11).

Bagi Dancyger (2007) cerita *three-act* yang menyegarkan adalah cerita yang *character driven*. Mereka tidak hanya bercerita tentang *action* ataupun karakter yang terjebak dalam sebuah peristiwa. Namun mereka bercerita tentang sebagian karakter dan sebagian *action* sehingga perkembangan dari cerita berlangsung secara terus menerus dibarengi dengan perkembangan karakter. Salah satu tantangan tersulit dari menulis sebuah *character driven three-act* adalah merancang plot yang tidak hanya berisi tentang *action* namun juga berbicara mengenai perkembangan karakter (hlm. 20).

Dancyger mengambil contoh dari film Jurassic Park dimana cerita tidak hanya mengenai penyerangan dinosaurus. Struktur cerita semacam itu akan mengurangi investasi penonton terhadap karakter. Untuk meningkatkan investasi penonton, dibuat sebuah karakter sederhana yang membuat penonton merasa terhubung. Dalam *act* pertama, Grant menolak anak dan seluruh ide mengenai berkeluarga. Namun di saat yang sama dia menunjukkan sifat penyayang melalui kasih sayangnya terhadap dinosaurus yang baru lahir (Dancyger, 2007, hlm 20).

Pada *act* kedua dia mulai menyadari bahwa anak-anak adalah sesuatu yang penting baginya. Sedangkan dalam *act* ketiga dia menunjukkan sifat pedulinya dengan beberapa kali mengorbankan dirinya untuk anak-anak. Penonton dapat melihat perubahan karakter tersebut dengan membandingkan sikap karakter dari *act* pertama dengan *act* ketiga. *Three act* tersebut menunjukkan perubahan karakter dengan

mengartikulasikan beberapa tahap progresif dari perkembangan karakter (Dancyger, 2007, hlm. 20).

2.1.3. Konflik

Menurut Seger (2010), terdapat 5 jenis konflik dimana semakin banyak terdapat di dalam cerita, semakin baik. Konflik-konflik tersebut adalah personal, *relational*, *societal*, *situational*, dan *cosmic*. Seger menjelaskan bahwa konflik personal adalah konflik karakter dengan dirinya sendiri, meliputi keraguan, pergumulan dengan diri sendiri. Sedangkan *relational* adalah konflik karakter dengan pasangan, teman, keluarga, kolega, dan lainnya. *Societal* adalah konflik karakter dengan lingkungan sosialnya. *Situational* adalah konflik karakter dengan fisik lingkungannya, dan *cosmic* adalah konflik karakter dengan sosok kosmik berupa Tuhan atau setan.

Senada dengan yang disampaikan Seger, Schmidt (2005) juga menjelaskan perbedaan dari beberapa jenis konflik. *Relational conflict* adalah dimana dua karakter yang biasanya protagonis dan antagonis berkompetisi atau bertabrakan dengan satu sama lain untuk memperjuangkan *goal* yang sama. Sedangkan dalam *situational conflict*, adalah manusia melawan lingkungan. Karakter tidak setuju dengan cara mengatasi situasi natural atau lingkungan. Biasanya mengancam nyawa dan karakter harus menemukan kekuatan dari dalam dirinya untuk mengatasi hal tersebut.

Inner conflict menurut Schmidt adalah karakter melawan dirinya sendiri. Karakter tidak yakin dengan dirinya atau tujuannya. Dia menahan pergumulan mental dengan perlawanan dari dalam dirinya. Sedangkan *paranormal conflict* adalah manusia

melawan teknologi atau kemungkinan. Karakter harus menghadapi konsekuensi dari tindakannya saat dia melewati batas dari sebuah kemungkinan. *Cosmic conflict* adalah manusia melawan tuhan. Agar konflik dapat dibuka, karakter harus menyalahkan masalahnya pada sosok atau kekuatan yang tidak terlihat yang menghalangi.

Sedangkan *group conflict* adalah kondisi dimana manusia mengalami masalah dengan sekelompok orang. Mungkin sebuah kelompok agama, institusi, atau club buku. Tidak perlu memperlihatkan seluruh anggota, cukup direpresentasikan oleh seseorang. Karakter mungkin harus membuat grup tersebut melawan sesama mereka atau mungkin mengalami pembelajaran saat berhadapan dengan orang yang berbeda dengan dirinya.

2.2. Archetype

Konsep dari *archetype* menurut Vogler (2007) adalah alat yang harus ada untuk memahami tujuan atau fungsi dari sebuah karakter di dalam cerita. Jika memahami *archetype* dari sebuah karakter, itu akan membantu penulis untuk memaksimalkan karakter tersebut di dalam cerita. Awalnya, Vogler menciptakan *archetype* sebagai peran tetap yang dimainkan sebuah karakter secara eksklusif sepanjang cerita. Jika seseorang adalah *Mentor*, maka dia akan menjadi *Mentor* dan hanya menjadi *Mentor*. Namun, Vogler menemukan cara lain untuk melihat *archetype*. Bukan sebagai peran karakter yang kaku namun sebagai fungsi yang dimainkan sebuah karakter secara sementara untuk mencapai efek tertentu di dalam cerita (hlm. 25).

Jika melihat *archetype* dari sisi tersebut, sebuah karakter yang fleksibel dapat membebaskan cerita dibanding karakter yang kaku. Itu menjelaskan bagaimana sebuah karakter dapat menjadi lebih dari satu *archetype*. *Archetype* tersebut dapat dilihat sebagai topeng yang digunakan karakter sementara untuk memajukan cerita. Sebuah karakter dapat masuk dalam cerita sebagai *Herald* namun kemudian bertukar topeng menjadi *Trickster* atau *Shadow* (Vogler, 2007, hlm. 25).

2.2.1. Hero

Menurut Vogler (2007), tujuan dramatis dari *Hero* adalah memberikan penonton jendela menuju cerita. Setiap orang yang mendengar kisahnya atau menontonnya, dapat mengidentifikasi dirinya dengan *Hero*, menjadi satu dengan dirinya dan melihat dunia dengan matanya. Setiap *Hero* memiliki kualitas yang dapat orang identifikasikan dan lihat dalam diri masing-masing. Mereka digerakan oleh dorongan universal yang dapat dimengerti semua orang: keinginan untuk dimengerti, untuk dicintai, untuk sukses, balas dendam, atau mencari ekspresi diri. Vogler mengatakan bahwa *Hero* harus merupakan sosok manusia yang unik, bukan sosok *stereotype* yang tanpa cacat cela. Karakter yang sesungguhnya merupakan gabungan dan kombinasi unik dari sifat-sifat dan dorongan yang tidak jarang berkonflik satu sama lain. Vogler memberi contoh, karakter yang dibentuk dengan baik dapat merupakan sosok yang menawan, pelupa, ambisius, kuat secara fisik namun lemah hatinya, semua dalam waktu yang sama. Kombinasi itulah yang membuat penonton dapat merasakan bahwa karakter ini nyata seperti kata Vogler (hlm. 28).

Fungsi lain dari *Hero* di dalam cerita adalah belajar atau berkembang (Vogler, 2007). Menurutny, seringkali orang kesulitan dalam menentukan siapa tokoh utama atau siapa yang seharusnya menjadi tokoh utama di dalam *script*. Bagi Vogler, jawaban terbaiknya adalah: seseorang yang paling banyak belajar dan berkembang di dalam perjalanan cerita. Seorang *Hero* harus menghadapi tantangan dan meraih tujuan, tetapi mereka juga mendapatkan pengetahuan baru. Jantung dari banyak cerita adalah proses belajar antara *Hero* dengan *Mentor*, *Hero* dengan kekasihnya, atau antara *Hero* dan *Villain*. Bagi Vogler, setiap orang adalah guru untuk satu sama lain.

Vogler mengutarakan fungsi lain dari *Hero* adalah *action*, atau melakukan tindakan. Seorang *Hero* biasanya merupakan orang yang paling aktif di dalam *script* seperti kata Vogler. Kehendak dan kemauannya yang membawa cerita maju ke depan. Kesalahan yang paling banyak ditemukan dalam sebuah screenplay menurut Vogler adalah, *Hero* aktif di sepanjang cerita namun di saat kritis, dia menjadi pasif dan ditolong oleh bantuan dari luar. Di saat-saat seperti ini Vogler mengatakan bahwa *Hero* harus tetap aktif dan menentukan takdirnya sendiri. Baginya, *Hero* yang harus melakukan tindakan penentu dari sebuah cerita, sebuah tindakan yang membutuhkan risiko dan tanggung jawab paling besar (hlm. 29-30).

Vogler mengatakan bahwa orang selalu mengira *Hero* adalah orang yang kuat dan berani, namun kualitas tersebut hanya ada di posisi dua, setelah pengorbanan-tanda seorang *Hero* yang sesungguhnya. Baginya, pengorbanan adalah keinginan dari

Hero tersebut untuk menyerahkan sesuatu yang berharga, terkadang hidupnya sendiri, untuk kepentingan orang lain atau kelompok lain.

Menurut Vogler di jantung setiap cerita ada konfrontasi dengan kematian. Jika *Hero* tidak berhadapan dengan kematian yang sesungguhnya, terdapat ancaman kematian atau kematian simbolis dalam bentuk permainan dengan *stakes* yang besar, masalah cinta, atau perjalanan yang dimana *Hero* dapat selamat atau tidak. *Hero* menunjukkan bagaimana berhadapan dengan kematian. Mereka dapat selamat melalui itu semua dan menunjukkan bahwa kematian tidak begitu sulit. Mereka juga dapat mati (mungkin secara simbolis), dan lahir kembali, membuktikan bahwa kematian dapat dilampaui (Vogler, 2007, hlm. 30).

2.2.2. Herald

Vogler mengatakan bahwa *Herald* adalah energi baru yang muncul di awal cerita untuk membawa tantangan bagi *Hero*. Tipikalnya menurut Vogler, di pembukaan sebuah cerita seorang *Hero* telah mengatasi ketidakseimbangan hidupnya dengan serangkaian pertahanan. Kemudian energi baru datang secara bersamaan yang membuat *Hero* tidak bisa lagi bertahan lebih lama. Orang baru, kondisi baru, atau informasi baru mengubah keseimbangan *Hero*, dan segalanya tidak lagi sama. Keputusan harus dibuat, tindakan harus diambil, dan konflik harus dihadapi. Menurut Vogler, biasanya hal tersebut dibawa oleh *archetype Herald* (Vogler, 2007, hlm. 40).

Vogler berkata bahwa *Herald* memiliki fungsi psikologis penting yang mengumumkan kebutuhan untuk berubah. Sesuatu di dalam diri *Hero* mengetahui

bahwa dia sudah siap untuk berubah dan mengirim seseorang untuk memberitahunya. Ini dapat berupa mimpi, orang sungguhan, atau ide baru yang ditemukan. Selain itu, *Herald* juga memiliki fungsi dramatis menurut Vogler. Baginya, *Herald* memberikan motivasi, menawarkan tantangan pada *Hero* dan membuat cerita bergulir. Mereka memperingatkan *Hero* dan penonton bahwa perubahan dan petualangan akan datang. Vogler mengutarakan bahwa *Herald* adalah sesuatu kekuatan yang membawa kabar pada *Hero* bahwa akan ada energi yang datang dan mengubah keseimbangannya (Vogler, 2007, hlm. 40).

Vogler mengatakan bahwa *Herald* bisa menjadi figur yang positif, negatif, atau netral. Dalam beberapa cerita menurut Vogler, *Herald* adalah musuh atau utusannya yang menantang *Hero* secara langsung atau menipu *Hero* hingga terlibat. Dalam beberapa kasus, *Herald* bukan menantang *Hero* melainkan menantang penonton. Dalam cerita lain, *Herald* adalah kekuatan baik yang memanggil *Hero* ke dalam petualangan positif. Terkadang topeng *Herald* dipakai oleh orang lain secara sementara, biasanya oleh *Mentor*. Namun Vogler mengatakan bahwa energi dari *Herald* dibutuhkan oleh hampir semua cerita (Vogler, 2007, hlm. 40).

2.2.3. Mentor

Bagi Vogler (2007), sosok *Mentor* merepresentasikan *Self*, tuhan yang bersama dengan manusia, sebuah aspek sosok yang berhubungan dengan semua hal. *Self* yang lebih tinggi adalah bagian yang lebih bijak, murah hati, lebih mirip dengan tuhan pada manusia. Figur *Mentor*, baik itu ditemukan dalam mimpi, dongeng, mitos, atau

screenplay adalah sosok yang menjadi aspirasi tertinggi *Hero*. *Archetype Mentor* dihubungkan dengan *image* orang tua. Sedangkan Vogler juga mengatakan bahwa *Mentor* memiliki fungsi dramatik antara lain sebagai pengajar. Sebagaimana belajar adalah fungsi yang penting bagi *Hero*, mengajar atau melatih adalah fungsi kunci dari *Mentor* (hlm. 33).

Selain itu Vogler juga menyebutkan bahwa memberikan hadiah juga merupakan fungsi yang penting dari *Mentor*. Biasa fungsi ini disebut sebagai sang donor atau penyedia: seseorang yang biasanya membantu *Hero* secara sementara dengan memberikan hadiah. Hadiah tersebut dapat berupa senjata ajaib, makanan ajaib, atau hanya sepotong saran penyelamat hidup. Biasanya, seorang *Mentor* akan memberikan hadiah tersebut setelah *Hero* berhasil melewati tes atau ujian tertentu. Hadiah dari seorang donor harus diusahakan melalui pembelajaran, pengorbanan, atau komitmen (Vogler, 2007, hlm. 33).

2.2.4. *Threshold Guardian*

Vogler (2007) menyatakan bahwa setiap *Hero* pasti menemukan halangan dalam perjalanannya. Dalam setiap gerbang menuju petualangan baru, terdapat penjaga yang ditempatkan untuk menghalangi yang tidak pantas untuk masuk. Biasanya penjaga ini mengancam *Hero*, namun jika dimengerti dengan baik, mereka dapat dilewati bahkan dijadikan sekutu. Menurut Vogler penjaga ini mungkin merepresentasikan halangan biasa yang dihadapi semua orang di kehidupan: cuaca buruk, kesialan, atau orang yang bermusuhan. Tetapi dalam pengartian psikologis yang lebih dalam, penjaga ini

memiliki arti sebagai setan di dalam diri setiap orang: luka emosional, pembatasan diri, dan ketergantungan yang menahan manusia untuk bertumbuh dan berkembang.

Sedangkan Vogler menyebutkan bahwa *threshold guardian* memiliki fungsi utama yaitu mengetes. Di saat *Hero* menghadapi salah satu dari figur ini, dia harus menyelesaikan sebuah puzzle atau melewati sebuah tes. Sebuah *Hero* yang sukses belajar untuk tidak mengenal penjaga sebagai musuh yang membahayakan namun sebagai sekutu yang berguna dan sebagai indicator bahwa kekuatan yang baru akan datang. Seorang penjaga yang terlihat menyerang mungkin sebenarnya memberikan *Hero* sebuah bantuan besar. *Hero* juga belajar bahwa daya tahan adalah sumber kekuatan (Vogler, 2007, hlm. 38).

2.2.5. Shapeshifter

Vogler (2007) berkata bahwa orang sering kesulitan memahami *archetype Shapeshifter*, kemungkinan dikarenakan sifatnya yang tidak stabil dan kerap berubah-ubah. Karakteristik dan penampilannya langsung berubah saat diteliti lebih dekat. Tetapi *Shapeshifter* adalah *archetype* yang kuat dan dengan memahaminya, dapat membantu proses penceritaan. Vogler juga menyebutkan fungsi penting dari *archetype Shapeshifter* adalah mengekspresikan energi *animus* dan *anima*, konsep psikologis dari Carl Jung. *Animus* adalah elemen laki-laki di dalam bawah sadar perempuan, kumpulan gambaran positif dan negatif dari maskulinitas dalam mimpi dan fantasi perempuan. Sedangkan *anima* adalah elemen perempuan yang sama di dalam bawah sadar laki-

laki. Dalam teori ini, setiap orang memiliki paket lengkap dari kualitas laki-laki dan perempuan yang diperlukan untuk bertahan hidup dan keseimbangan internal.

Seorang *Shapeshifter* memiliki fungsi dramatis untuk memberikan keraguan dan tekanan pada cerita. Di saat *Hero* mempertanyakan dirinya sendiri “Apakah dia setia? Apakah dia akan berkhianat? Apakah dia musuh atau teman?” seorang *Shapeshifter* biasanya hadir. Tipe *Shapeshifter* yang biasa ditemukan adalah *femme fatale*, perempuan penggoda atau penghancur. *Shapeshifter*, seperti *archetype* lainnya dapat diperankan oleh laki-laki maupun perempuan. Vogler menyebutkan bahwa *Shapeshifter* hanya akan membingungkan *Hero*, bukan mencoba untuk membunuh mereka (Vogler, 2007, hlm. 42).

2.2.6. Shadow

Menurut Vogler (2007), *archetype Shadow* merepresentasikan energi dari sisi buruk, yang tidak ditunjukkan, tidak disadari, atau aspek yang ditolak. *Shadow* adalah rumah bagi monster di dalam diri manusia. *Shadow* dapat berupa apa saja yang seseorang tidak sukai di dalam dirinya, semua rahasia kelam yang tak bisa mereka akui, bahkan pada diri mereka sendiri. *Shadow* merepresentasikan kekuatan dari perasaan yang dibendung. Trauma mendalam atau rasa bersalah dapat memadat jika dibuang ke dalam kegelapan bawah sadar, dan emosi yang disembunyikan atau diabaikan dapat berubah menjadi sesuatu yang mengerikan dan dapat menghancurkan orang tersebut.

Bagi Vogler *Shadow* juga memiliki fungsi lain sebagai penantang *Hero* dan memberikan mereka musuh yang pantas dalam pergumulan. *Shadow* menciptakan

konflik dan mengeluarkan yang terbaik dari *Hero* dengan menempatkan mereka di situasi yang mengancam nyawa. Sering dikatakan bahwa cerita yang bagus, sebagus musuhnya, karena musuh yang kuat memaksa *Hero* untuk bangkit dan menghadapi tantangan. Energi yang menantang dari *archetype Shadow* dapat dibawakan oleh satu karakter, namun dapat juga berupa topeng yang dipakai dalam waktu yang berlainan oleh karakter manapun. *Hero* sendiri dapat menunjukkan sisi *Shadow*-nya. *Shadow* tidak perlu benar-benar jahat dan kejam. Vogler menyebutkan bahwa sebenarnya, akan lebih baik jika mereka dimanusiakan dengan sentuhan kebaikan, atau dengan kualitas yang terpuji (Vogler, 2007, hlm. 45).

2.2.7. *Trickster*

Vogler (2017) menyebutkan bahwa *Trickster* mewujudkan energi dari pembuat onar dan keinginan untuk berubah. *Trickster* membawa beberapa fungsi psikologis penting. Mereka membuat ego yang besar menjadi lebih kecil ke ukuran yang seharusnya, dan membawa *Hero* dan penonton menjadi rendah hati. Dengan membawa tawa yang sehat, mereka membantu menyadari hubungan, dan menunjukkan kebodohan dan hipokrit. Di atas semua itu, mereka membawa perubahan dan transformasi yang sehat, biasanya dengan membawa perhatian pada ketidakseimbangan atau keanehan pada situasi stagnan.

Dalam drama, *Trickster* memiliki fungsi dramatik sebagai pemberi kelegaan yang lucu. Tekanan yang tidak terlepas, tensi, dan konflik dapat melelahkan secara emosional, dan bahkan dalam drama seberat apapun minat penonton kembali dalam

momen penuh tawa. Peraturan lama dari drama berkata mengenai keseimbangan: buat mereka menangis sebanyak-banyaknya, biarkan mereka tertawa sedikit. *Trickster* dapat menjadi bawahan bagi sekutu atau musuh, namun mereka juga dapat berupa agen independen dengan agenda mereka sendiri. *Trickster* adalah karakter katalis, yang mempengaruhi hidup orang lain namun diri mereka sendiri tidak dapat diubah (Vogler, 2007, hlm. 47).

2.3. Character arc

Bagi Vogler (2007), sebuah *flaw* yang menarik dapat memanusiakan sebuah karakter. Kelemahan, kekurangan, kebiasaan, dan keburukan dapat membuat sebuah karakter menjadi lebih nyata dan menarik. Vogler menyatakan bahwa *flaw* juga memberikan karakter suatu tempat untuk dituju yang disebut *character arc*. Situasi dimana karakter terbentuk dari kondisi A ke kondisi Z melalui beberapa tahap. Menurutnya *flaw* adalah titik mulai dari seorang karakter dimana karakter dapat berkembang dari kekurangan dan ketidaksempurnaannya (hlm. 30).

Menurut Letwin (2008), seperti dalam hidup, karakter sesungguhnya dari seseorang dapat berubah sepanjang kejadian yang dihadapi dan tindakan yang diambil. Seseorang dapat memulai cerita sebagai orang baik dan berakhir menjadi sebaliknya. Baginya, transformasi dari karakter -ide bahwa seseorang dapat berubah- merupakan kenikmatan dari sebuah drama (Letwin, 2008, hlm. 62). Field (2005) mengatakan salah satu hal yang penting dalam karakter adalah perubahan atau transformasi. Perubahan, transformasi, terjadi secara terus menerus di dalam hidup. Jika seorang penulis dapat

mendorong suatu perubahan emosional di dalam karakter, itu akan menambah dimensi baru mengenai siapa karakter tersebut (Field, 2005, hlm. 63-68).

Seperti yang diutarakan Velovsky (2011), *character arc* berbicara mengenai perubahan atau pertumbuhan yang dialami karakter sepanjang cerita: pada dasarnya pembentukan emosional mereka. Halangan yang mereka hadapi untuk mencapai tujuan mereka ditentukan oleh penulis untuk membuat karakter bertumbuh. Karakter utama di dalam cerita yang biasanya mengalami pertumbuhan paling jauh dan harus mengalami perubahan paling besar. Kebanyakan karakter utama mengalami perubahan yang positif sepanjang cerita. *Character arc* mereka dapat berupa ketakutan yang berubah menjadi kepercayaan diri, dari skeptis menjadi percaya, dari pesimis menjadi optimis, dan lain-lain (Velovsky, 2011, hlm. 38).

Kress (2005) mengutarakan bahwa beberapa karakter dapat berubah sepanjang cerita. Karakter mungkin tidak berubah dalam penampilan atau luarannya tetapi motivasi mereka dapat berubah-ubah selama cerita berkembang dari satu situasi ke situasi lain. Menurut Kress terdapat 4 tipe karakter:

1. Karakter yang tidak pernah berubah

Karakter yang baik motivasi maupun sifatnya tidak berubah sejak awal hingga akhir cerita.

2. Karakter yang sifat dasarnya tetap sama

Karakter yang motivasinya berubah sepanjang cerita namun sifatnya tetap sama.

3. Karakter yang berubah sepanjang cerita meskipun motivasi mereka tetap sama
Karakter yang sifatnya berubah sepanjang cerita namun motivasi mereka tetap sama.

4. Karakter yang berubah sepanjang cerita dan motivasi mereka berproses.

Karakter yang mengalami perubahan sifat dan motivasi sepanjang cerita.

Terkadang menurut Kress sebuah karakter hanya memiliki sebuah motivasi utama dalam sebuah film, ditambah sifat dan kepribadian yang kuat tidak berubah banyak. Contoh yang baik adalah James Bond dimana di awal film dia mendapat misi, dan sepanjang film dia berusaha untuk mencapai misi tersebut tanpa merubah kepribadian ataupun motivasinya. Kemudian Kress menyebutkan karakter lain yang kepercayaan pribadi dan prinsipnya tidak berubah namun motivasinya berubah akibat kejadian di dalam cerita. Karakter tersebut biasanya adalah dua tipe: *Hero* atau *villain*.

Karakter yang *Heroik* merupakan karakter yang dipuja sejak awal cerita. Mereka tidak berubah karena penulis merasa mereka tidak perlu berubah. Mereka mewakili kebajikan yang ingin dia sokong. Sedangkan bagi Kress, di kebanyakan cerita karakter utama selalu berubah secara signifikan. Karakter tersebut memiliki satu motivasi dan mungkin memberikan usaha yang besar untuk mencapai itu. Namun dalam perjalanan untuk mencapai/tidak mencapai tujuan tersebut, kepribadian dasar dan kepercayaan karakter tersebut berubah. Faktanya, perubahan ini adalah poin dari cerita (Kress, 2005, hlm. 67).

Jika menurut Dethridge (2003), dalam plot *three act* klasik, seorang karakter utama harus dinamis. Mereka harus berubah sepanjang cerita hingga akhirnya mereka menjadi orang yang berbeda dengan diri mereka saat memulai cerita baik secara fisik, emosional, maupun spiritual. Perubahan dramatis ini disebut sebagai arc atau perjalanan. Perubahan yang dialami karakter utama dapat berupa fisiologis maupun psikologis. Sebagai contoh, karakter utama dapat berakhir di rumah yang berbeda dengan pasangan yang berbeda dan dengan pandangan hidup yang berbeda. Sehingga perubahan yang terlihat di luar merefleksikan perubahan yang terjadi di dalam dirinya. Atau mereka dapat berakhir di rumah yang sama dengan pasangan yang sama tetapi memiliki pandangan yang baru terhadap hidup. Mengartikan bahwa perubahan psikologis dapat melampaui benda material (Dethridge, 2003, hlm. 60).

Menurut McCollum (2012), *character arc* sesederhana karakter yang mengalami perubahan di dalam cerita. Dia juga mengatakan bahwa semua karakter harus memulai dari sesuatu. Mereka tahu bahwa dalam *ordinary world* ada sesuatu yang hilang dalam kehidupan karakter utama. Hal tersebut adalah sesuatu yang lebih dalam, hal emosional yang dibutuhkan karakter. Itu dapat berupa cinta atau keadilan, atau juga dapat berupa pengampunan, penyembuhan, penyelesaian, keberanian, kebijakan, dan lain-lain. Hal ini lah yang karakter utama dapatkan di akhir cerita - makna dari semua rangkaian cerita bagi karakter utama.

McCollum juga berkata jika seorang penulis akan menempatkan seorang karakter dalam posisi yang berlawanan dari kebutuhannya. Contohnya jika seorang

karakter membutuhkan cinta, mereka akan mulai sebagai orang yang kesepian. Jika mereka membutuhkan penyembuhan, mereka akan mulai sebagai orang yang rusak. Hal tersebut juga bekerja sebaliknya. Jika mereka memiliki kekurangan di awal cerita, mereka akan mencari cara untuk memperbaikinya sepanjang cerita (McCollum, 2012).

Bagi McCollum hal terpenting yang perlu diketahui dari seorang karakter adalah apa yang memotivasi dirinya. Ketika seorang penulis telah mengetahui titik awal dan akhir sebuah karakter, maka akan ada yang terjadi di tengahnya. Jika seorang karakter mengalami perubahan yang ekstrim, maka sesuatu yang ekstrim terjadi di tengah cerita sehingga dapat membuat karakter berubah. Titik balik tersebut dapat terjadi dengan beberapa cara. Seorang karakter dapat menyadari masalahnya dan membuat pilihan secara sadar untuk berubah, atau perubahan tersebut dapat dipaksakan pada mereka, tanpa memberikan mereka pilihan lain selain menerima cara hidup yang baru tersebut.

McCollum juga mengatakan bahwa perubahan muncul belakangan. Pembaca akan melihat karakter mempertahankan pandangan, prinsip, atau apapun itu dalam sebagian besar cerita. Hingga titik balik itu datang, karakter tersebut tidak siap terhadap perubahan dan melakukan segala sesuatu untuk mencegah perubahan tersebut. Tetapi pilihan tersebut akan kembali padanya dan bahkan menyakitinya, hingga tiba pada situasi di mana dia tidak punya pilihan lain selain menerima perubahan tersebut (McCollum, 2012).

Menurut Sicoe (2013), terdapat tiga kategori *character arcs*:

1. *The Change Arc*

Ini adalah perubahan yang paling umum terlihat dalam *Hero's journey*. Dimana dasarnya karakter utama berubah dari orang biasa menjadi pahlawan atau penyelamat. Transformasi ini cukup radikal meskipun dalam sosok karakter tersebut selalu ada 'kekuatan terpendam'. *Arc* ini mengenai karakter utama yang berubah secara drastis di akhir cerita.

2. *The Growth Arc*

Dalam *character arc* ini, karakter utama mengatasi masalah internalnya (ketakutan, kelemahan, masa lalu, dll.) dan menghasilkan dirinya yang lebih baik. Karakter utama tetap menjadi dirinya tanpa mengalami perubahan drastis namun menjadi orang yang lebih baik. Jenis *growth arc* yang paling umum adalah *The Shift Arc* di mana karakter mengubah perspektifnya, mempelajari keahlian baru, atau mendapat peran berbeda. Hasil akhirnya tidak lebih baik atau lebih daripada titik mulainya, tetapi hanya menjadi berbeda. Karakter utama tidak mengatasi masalah dalam dirinya tetapi dirinya mendapatkan hal baru. Hal tersebut dapat berupa keahlian, bakat yang dia lupakan, atau mendapatkan posisi baru.

3. *The Fall Arc*

Umumnya dikenal sebagai tragedi. Keadaan di mana karakter utama menghancurkan dirinya sendiri atau orang lain. Berakhir pada kegilaan, keabadian, atau kematian.