



### **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. Film

Menurut Brodwell&Thompson (2013) film merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dan ide, sekaligus pandangan akan cara hidup yang tidak diketahui sebelumnya. Dengan film, penonton diajak untuk merasakan pengalaman baru. Pengalaman ini dibawakan karakter utama yang menjadi pusat dalam film tersebut. Film dirancang untuk memberikan suatu pengalaman bagi penontonnya. Inti dari pembuatan film adalah bagaimana *filmmakers* dapat menciptakan suatu pilihan. Pilihan-pilihan tersebut kemudian dituangkan untuk menjadi film. Di akhir abad ke-19, film dianggap gambar bergerak sebagai hiburan semata, sukses karena memenuhi kebutuhan imajinasi penonton. Lebih lanjut dinyatakan, ada dua hal dasar yang menjadi pilihan dalam film sebagai seni. Yang pertama, ada *form* yaitu pola dalam suatu film, bagaimana setiap unsur dalam film dapat bekerja sama untuk menghasilkan efek tertentu. Yang kedua, ada *style* merupakan teknik sinematik yang digunakan dalam film (hlm. 2-3).

Dalam buku “Film Art” dibedakan film sebagai film seni dan film hiburan. Film seni dianggap sebagai film yang serius dan “bernilai”, sedangkan film hiburan merupakan sesuatu yang “datar”. Antara tahun 1910 dan 1920, banyak *filmmakers* membuat film fokus untuk hiburan. Namun dalam film hiburan tetap memiliki pesan

atau nilai. Film dikatakan seni karena media film memungkinkan *filmmakers* bebas memilih tata cara merancang film agar penonton merasakan pengalaman saat menontonnya. Pengalaman penonton ini bisa jadi berharga jika apa yang ada dalam film dirasakan penonton pada kehidupan nyata (hlm. 3-4).

Brodwell&Thompson (2013) menyatakan banyak orang yang menganggap film seni dan film bisnis merupakan hal yang bertolak belakang, pada kenyataannya film seni tidak akan lepas dari hal ekonomi. Seperti novel diterbitkan karena penerbit ingin menjual buku; pelukis berharap kolektor dan museum membeli karyanya, sama halnya terjadi juga dengan film. Film membutuhkan investor untuk produksi, dan ketika film itu selesai, produser berharap filmnya laku di bioskop atau diapresiasi di festival film. Dengan pemikiran bisnis tersebut, tidak berarti kreatifitas *filmmakers* dalam pembuatan film berkurang atau filmnya menjadi tidak bernilai. Ada tiga hal yang perlu diketahui tentang film. Pertama, film adalah hasil atau bentuk imajinasi dan kerja keras *filmmakers*. Kedua, film dibuat dari seperangkat mesin yang rumit untuk mengambil gambar dan suara yang dibutuhkan. Terakhir, dibutuhkan individu atau perusahaan yang bersedia investasi membiayai para pembuat film dan teknologi yang dipakai dalam pembuatan film itu sendiri (hlm. 4).

## 2.2. *Film form*

*Form* merupakan hal penting dalam pembuatan film. Penonton dapat merasakan emosi, seperti sedih, bahagia, dan lain-lain saat menonton film hal ini terjadi karena *filmmaker* menentukan pola terstruktur untuk filmnya. Pengalaman penonton tentang film

tergantung dari bagaimana antisipasi penonton terhadap pola yang sudah dibuat dalam film (hlm 51-52). Sudah jadi pemikiran umum bahwa “*form*” berbanding terbalik dari “*content*”. Asumsi ini dikatakan Bordwell&Thompson tidak benar, karena setiap unsur dalam film besar atau kecil merupakan bagian dari pola, yang melibatkan penontonnya (hlm 52-53). Perasaan berperan besar untuk mengalami *form*, hal ini akan membentuk respon emosi tertentu dan spesifik dari penontonnya (hlm. 57).

Lebih lanjut lagi Bordwell&Thompson (2013) mengungkapkan film akan menarik perhatian penontonnya ketika tercipta ekspektasi penonton. Penonton lalu mempertahankan ekspektasi tersebut dari waktu ke waktu. Melalui *trailer* film, judul, penonton sudah dapat berekspektasi mengenai apa yang akan diharapkan dalam film tersebut. Sama seperti membaca novel misteri, pembaca berharap solusi akan ditawarkan pada titik tertentu. Penonton akan memperhatikan bagian-bagian tertentu dengan harapan akan ada jawabannya pada akhir film nanti. Ekspektasi ini bisa dikecohkan, contoh, dengan mudahnya penonton menganggap setelah huruf A akan muncul huruf B. Setelah AB akan muncul C, namun hal tersebut belum tentu terjadi. Bisa saja ABA atau ABC. Secara umum, kejutan terjadi ketika ekspektasi tidak menjadi kenyataan atau salah. Hal ini membuat penonton terus menerus penasaran. Beberapa *filmmaker* akan memutarbalikkan ekspektasi secara drastis, sehingga penonton menjadi semangat untuk menontonnya (hlm. 54-55).

Menurut Bordwell&Thompson (2013), perasaan dan makna merupakan hal penting. Ada empat macam makna yaitu (hlm. 58-60):

### 1. *Referential meaning*

Dalam makna referensial film memiliki makna berkaitan dengan kehidupan nyata. Referensi dari kehidupan nyata dibawa ke dalam film. Sebagai contoh, dalam film “Wizard of Oz” *setting* tempat terjadi di Amerika Serikat tahun 1930’an, dan *setting* tersebut dibuat sesuai dengan kenyataan yaitu rumah-rumah di Amerika tahun 1930’an.

### 2. *Explicit meaning*

Makna yang dapat diterima penonton dengan mudah sering dimunculkan salah satu karakter dalam film tersebut. Contoh dalam film “Wizard of Oz”, Dorothy menyebutkan “*there’s no place like home*” di akhir film. Kalimat tersebut merupakan makna dari keseluruhan film, yang diungkapkan langsung oleh karakter dalam filmnya.

### 3. *Implicit meaning*

Makna implisit, seringkali menimbulkan persepsi berbeda-beda bagi penontonnya. Dalam film “Wizard of Oz” terdapat makna tersembunyi, yaitu film ini mengatakan semakin orang tumbuh dewasa, ia semakin ingin kembali ke dunia anak kecil. Terlihat ketika Dorothy frustrasi dengan bibi dan pamannya dan ia ingin terbang ke tempat “*over the rainbow*”. Tidak seperti kalimat “*no place like home*”, makna ini tidak disebutkan secara langsung.

#### 4. *Symptomatic meaning*

Makna ini mengandung ideologi sosial, mengingatkan penonton pada fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat. Agama, opini politik, konsep ras atau kelas sosial, merupakan hal yang membangun kerangka ideologi seseorang. Setiap daerah, era, dan budaya memiliki ideologi yang berbeda, tergantung dari perjalanan sejarah ideologi tersebut.

Bordwell&Thompson (2013) mengungkapkan bahwa, film *form* memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut (hlm. 62-70):

##### 1. *Function*

Setiap karakter memiliki peran masing-masing. Dalam film setiap elemen memiliki tujuan atau fungsi. Seperti dalam film “Wizard of Oz” setiap karakter memiliki fungsi yang harus dipenuhi. Contoh, Miss Gulch, seorang wanita yang mengambil Toto dari Dorothy, Toto yang mendorong Dorothy untuk kabur dari rumahnya. Perempuan ini merupakan orang jahat yang menghalangi Dorothy pergi ke Emerald City sekaligus menghalangi Dorothy pulang ke rumahnya.

##### 2. *Similarity and repetition*

Film memiliki kesamaan dan repetisi memungkinkan penonton untuk memprediksi tahap lain dari film tersebut. Elemen repetisi ini seperti *beat* musik yang memiliki *pattern* untuk memenuhi ekspektasi-ekspektasi tertentu.

### 3. *Difference and variation*

Perbedaan muncul ketika karakter mengalami bentrokan, kontras antara karakter dengan lingkungannya. Seperti Dorothy dalam film “Wizard of Oz”, yang memiliki keinginan berbeda dengan Aunt Em, Miss Gulch, the Wicked Witch, dan the Wizard yang memunculkan konflik dramatik. Setiap karakter dalam film tersebut juga memiliki hal berbeda, seperti kostum, gaya rambut, dan warna yang berbeda dari karakter lainnya.

### 4. *Development*

Perkembangan merupakan bagian dari proses karakter dari awal, tengah, hingga akhir cerita. Dalam film “Wizard of Oz” awalnya, karakter mengalami perpisahan dengan rumahnya, kemudian ia berusaha kembali kerumahnya, dan berakhir ketika ia menemukan rumahnya kembali. Dalam proses ini biasanya *filmmakers* membuat *breakdown* dari cerita, menjadi bentuk sketsa sebagai *pattern* dari perkembangan.

### 5. *Unity and dis-unity*

Ketika setiap hubungan jelas terlihat dalam film di mata penonton, film tersebut bisa dibilang memiliki kesatuan, tidak ada celah dalam keseluruhan film. Penonton dapat merasakan setiap elemen dalam film memiliki fungsi tertentu. Seperti contoh dalam film “Wizard of Oz” terdapat karakter bernama Miss Gulch. Pada awal cerita Miss Gulch menuntut Dorothy untuk menyerahkan Toto, yang telah mengigit kaki Miss Gulch. Setelah Dorothy kembali lagi ke Kansas, film tidak memberitahukan apa yang terjadi pada Miss Gulch. Hal ini yang dinamakan *dis-*

*unity*, penonton tidak mendapatkan jawaban akan akhir sesungguhnya film tersebut. Apakah Miss Gulch masih menginginkan Toto? Apakah Miss Gulch sudah mati? Tidak ada yang tahu jawabannya, karena film berakhir dengan Dorothy kembali bertemu keluarganya.

### 2.3. *Narrative form*

Naratif merupakan bentuk yang sering digunakan dalam film fiksi; namun bisa juga muncul dalam tipe lainnya, seperti film animasi, kartun pendek atau panjang dalam memberitahu cerita (hlm. 72). Narasi dapat dianggap sebagai kejadian runtut karena sebab-akibat, terjadi di ruang dan waktu tertentu. Narasi sering disebut juga dengan cerita, sebuah narasi dimulai dengan satu situasi. Berbagai macam perubahan terjadi tergantung pola dari sebab-akibat, sehingga terbentuklah satu kejadian yang akan membawa ke akhir narasi. Suatu cerita tidak dapat dianggap narasi jika, tidak ada hubungan antara cerita satu dengan yang lainnya (hlm. 73). Menurut Brodwell&Thompson ada perbedaan antara plot dan *story*. *Story* merupakan rantai kejadian yang diceritakan secara runtut. Namun, ketika *story* diceritakan dengan menggunakan *flashback*, menceritakan peristiwa fokus pada satu orang, atau ketika memilih menampilkan yang lain, plot menjadi berbeda. *Story* dapat diceritakan dengan cara berbeda, membentuk plot yang berbeda pula, dan setiap cara tersebut akan memberikan efek yang berbeda pada penontonnya. *Filmmakers* membuat plot dari *story*, sedangkan penonton membuat *story* dari plot yang ditampilkan dalam film (hlm. 75).

Brodwell&Thompson (2013) mengungkapkan bahwa plot memandu penonton untuk menghubungkan kejadian yang ada. Perubahan narasi tergantung dari karakter, bagaimana karakter bereaksi akan suatu kejadian. Dalam setiap film naratif, fiksi atau dokumenter, karakter menciptakan sebab dan menghasilkan akibat. Karakter menyebabkan suatu kejadian dan menanggapi kejadian tersebut. Aksi-reaksi karakter inilah yang memikat penonton pada film. Karakter memiliki fisik spesifik, juga memiliki sifat, sikap, kemampuan, kebiasaan, psikologi, dan kualitas lain yang menggambarkan dirinya. Namun, tidak semua sebab-akibat asalnya dari karakter tersebut. Bisa jadi dari bencana alam yang membuat karakter bereaksi akan hal tersebut (hlm. 76-78). Lebih lanjut lagi, sebab-akibat merupakan hal yang dasar pada narasi, dan hal tersebut terjadi dalam waktu. *Filmmakers* kebanyakan menggunakan bentuk narasi untuk memanipulasi waktu, contoh karakter yang tadinya masih kecil tiba-tiba ia beranjak dewasa, dan ini terjadi dalam beberapa detik saja di film. Penonton diperlihatkan pada kejadian-kejadian yang penting, tidak diperlihatkan secara mendetail hidup karakter dari awal lahir hingga ia meninggal (hlm. 79).

Dalam film sering terjadi repetisi yang bisa saja ditandai dengan suara. Kejadian-kejadian tertentu bisa terulang kembali dalam film, seperti dialog yang disebutkan kembali. Faktor kedua yang penting dalam film narasi yaitu tempat. Kejadian pasti terjadi di suatu tempat, seperti Kansas atau Oz dalam film “The Wizard of Oz” (hlm. 81-84). Dalam *opening* film disediakan informasi apa yang akan terjadi, perkenalan karakter ditampilkan sebelum kejadian sesungguhnya dimulai. Setelah

*opening* ada tahap *development*. Plot film mulai diperlihatkan. Pola tercipta dari sebab-akibat pada tahap ini. Pada tahap ini karakter seringkali belajar sesuatu yang baru, sering disebut *turning point*, di mana karakter mengambil langkah untuk mencapai suatu kondisi. Terakhir adalah tahap *climaxes and closings*. Plot secara tipikal menyelesaikan masalah dengan cara tahap *development* mencapai poin tertinggi atau klimaks. Klimaks fokus pada kemungkinan-kemungkinan, dengan tujuan meredam isu yang terjadi dalam film. Klimaks memiliki tujuan untuk membuat penonton tegang, setelah klimaks biasanya *filmmakers* membiarkan *ending* dengan begitu saja (hlm. 85-86).

Narasi merupakan proses momen demi momen yang memandu dalam pembangunan cerita dari plot. Plot juga membawa penonton melalui beberapa kejadian dan berbagai macam kelompok karakter. Informasi-informasi tersebut akan terus dibongkar selama film berlangsung. Ada dua macam narasi yaitu; narasi *restricted* yang biasa digunakan untuk film-film misteri, menarik perhatian penonton dengan menyembunyikan sebab yang penting. Narasi *unrestricted* memberikan informasi yang lebih mudah, biasanya plot berubah dari karakter ke karakter dengan memberikan sedikit informasi, namun tetap menahan informasi penting dari penonton. *Filmmakers* dapat mencapai efek yang *powerful* dengan memanipulasi informasi cerita. Narasi film tidak hanya dapat memanipulasi pengetahuan penonton akan filmnya, tapi juga seberapa dalam pengetahuan filmnya. *Filmmaker* dapat memberikan informasi ke penonton mengenai apa yang karakter pikirkan, fantasi, dan mimpi. *Filmmaker* juga

dapat memilih untuk menggunakan narator untuk bercerita; dan narator dapat berupa karakter dalam film (hlm. 87-93).

## **2.4. Plot**

Booker (2004) mengungkapkan bahwa, setiap cerita memiliki pola yang hampir sama. Cerita dimulai dari seorang pahlawan atau beberapa pahlawan yang bisa dikatakan keinginannya tidak terpenuhi. Masa pada awal cerita disebut antisipasi, saat pahlawan seolah-olah berada di ujung petualangannya. Setelah itu muncul mulai muncul masa suram, pahlawan mengalami frustrasi. Segala jalan yang diambil seolah-olah salah, yang menjadikannya mimpi buruk. Sehingga cerita tersebut menuju klimaks, pahlawan tersebut berakhir dengan kematian. Menurut Booker, sulit bagi penulis untuk tidak menggunakan pola tersebut, karena pola tersebut termasuk dalam pola dasar setiap cerita. Yang membedakan bisa saja bagian akhir dari cerita tersebut (hlm. 3-6).

Menurut Booker (2004) ada tujuh jenis plot yang menjadi dasar dari cerita, salah satunya, yaitu:

### **2.4.1. *Voyage and Return***

Booker (2004) berkata, hal terpenting dalam plot ini yaitu; hero melakukan perjalanan secara fisik keluar dari lingkungan normal menuju tempat tidak normal. Pada awalnya dunia tidak normal ini tampak menggembirakan, tetapi perlahan bayangan jahat mengganggu. Hero merasa terancam, bahkan terjebak. Sampai akhirnya hero dapat keluar dan kembali dengan aman ke dunia awal tempat ia tinggal. Ada dua tipe

perjalanan dalam plot ini. Pertama, menceritakan perjalanan ke pulau, atau dunia imajinasi yang penuh dengan hal-hal *magical*. Kedua, menceritakan perjalanan untuk menemukan kerajaan atau dunia yang belum ditemukan sebelumnya, perjalanan sejarah (hlm. 87-89). Menurut Brooker, petualangan yang dialami hero dalam plot ini benar-benar tidak terduga. Hero jatuh ke dalam petualangan tersebut, atau hal tersebut merupakan hal yang terjadi pada hero saja. Namun, hero berada pada keadaan terbuka akan pengalaman baru yang tidak terduga (hlm. 96). Setelah mengalami petualangan dunia lain ini, hero bisa saja mengalami perubahan ataupun tidak mengalami perubahan pada dirinya. Petualangan ini tidak hanya ke “dunia lain” tapi bisa juga ke keadaan sosial yang lain (hlm. 98-99). Akhir bahagia dari plot ini sangat sederhana. Hero kembali ke dunia asalnya, berubah jadi manusia baru, dengan menemukan personalitasnya yang baru (hlm. 102).

## 2.5. Karakter

Thomas (2014) mengatakan bahwa karakter lebih dikenal sebagai pola dari tindakan yang menggambarkan seseorang, disebutkan oleh Aristoteles sebagai *habitual action* yaitu tindakan yang terjadi karena kebiasaan seseorang. Dalam cerita, karakter bukan sesuatu yang statis, lebih kepada pola yang terbentuk dari tindakan karena peran yang dimainkan karakter. Karakter memiliki tujuan, tujuan yang dimaksud adalah apa yang karakter upayakan atau tindakan apa yang dilakukan untuk mendapatkan sesuatu. Keinginan karakter dalam satu adegan atau keinginan karakter selama dalam film (hlm. 172-174). Tujuan merupakan apa yang karakter inginkan, dan karakter harus

melakukan tindakan untuk mendapatkan keinginan tersebut. Tindakan ini merupakan proses dorongan. Seperti yang dicontohkan Hodge (dalam Thomas, 2014) karakter A mendorong karakter B, B menerima dorongan dan menyesuaikan diri dengan hal tersebut. Kemudian B mendorong A, A menerima dan menyesuaikan diri, secara terus-menerus hal tersebut terjadi. Sampai akhirnya peristiwa itu terputus, terhenti, dan terselesaikan oleh salah satu karakter A atau B. Proses dorongan ini yang disebut dengan tindakan, tindakan ini secara efektif didasarkan pada sikap manusia dan hampir setiap orang akan mengerti akan tindakan yang dilakukan (hlm. 176-178).

Menurut Thomas (2014) tindakan saja tidak mampu memperlihatkan perasaan yang terlibat dalam pencapaian tujuan. Raut muka, gerak-gerik, bahasa tubuh, dan intonasi suara dapat memberikan perasaan yang spesial dari kejadian yang ada. Hal ini disebut oleh Stanislavsky sebagai adaptasi. Adaptasi sangat berguna, jika karakter menghabiskan waktu panjang untuk satu tujuan saja akan terasa sangat monoton. Dengan adanya adaptasi, permasalahan monoton akan terhindar. Seperti contoh menambahkan keadaan mental, suasana hati, dan emosi dapat memancing adaptasi baru termasuk, kegelisahan, kepahitan, mati rasa, malas, kasar, dan lain-lain. Semua perasaan ini dapat digunakan untuk menimbulkan hal baru dan tak terduga dari karakter. Konflik dapat terjadi antara karakter satu dengan karakter lain, karakter dengan lingkungan, karakter dengan ide, atau bahkan karakter dengan perasaan. Semua konflik ini memiliki ketegangan yang berbeda tentunya (hlm. 180-182).

Thomas (2014) mengungkapkan setiap karakter memiliki tekad, tekad merupakan harapan yang kuat, niat yang tegas, kekuatan untuk memilih, ketetapan, dan dorongan yang kuat dari dalam diri karakter untuk mengambil tindakan yang bermakna. Keinginan kuat inilah yang akhirnya menimbulkan konflik dan membuat sesuatu terjadi, yang disebut juga dengan *driving character*. Karakterlah yang mengontrol kejadian-kejadian dalam cerita, jika karakter tidak memiliki keinginan yang kuat maka tidak ada konflik dan cerita tidak akan berlanjut (hlm. 183-187). Beliau menambahkan bahwa karakter juga memiliki nilai. Nilai merupakan prinsip moral dan etika yang karakter jalankan atau bisa jadi yang karakter lawan dalam cerita. Nilai berupa hal tak berwujud yang membentuk opini karakter mengenai baik atau jahat, benar atau salah. Nilai dapat dibentuk dari diri sendiri, keluarga, kehidupan sosial, kerjaan, dan waktu luang karakter. Nilai menjadi alasan dari pilihan yang dibuat karakter mengenai siapa dirinya (hlm 187-191).

Bagi Thomas (2014) karakter juga harus memiliki kepribadian, kepribadian merupakan bagaimana karakter dilihat oleh orang lain, cara karakter berhubungan dengan orang lain. Kepribadian karakter dapat berubah tergantung dengan situasi yang sedang dialami. Bagi beberapa aktor kepribadian ini memengaruhi cara duduk, berbicara, berdiri, berjalan, dan perilaku ke karakter lain. Kepribadian ini harus digambarkan secara jelas dan sesimpel mungkin (hlm. 191-193). Karakter juga memiliki kompleksitas yang diatur dari respon karakter terhadap dunia, dan yang paling penting bagaimana mereka merespon (hlm. 193). Konflik antar karakter

merupakan poin ketertarikan dari film. Karakter dibagi dua yaitu protagonis yang memiliki tujuan, dan antagonis yang menghalangi protagonis mencapai tujuannya. Hubungan protagonis dan antagonis sengaja dibentuk sebagai pusat perhatian dalam film. Sedangkan hubungan antar karakter lainnya dianggap sebagai hubungan kedua, hubungan ini dibentuk untuk menambah tekanan dan memberi kejelasan pada hubungan utama (hlm. 194-196).

### **2.5.1. *Character arcs***

Menurut Weiland (2016) secara singkat *character arcs* dibagi menjadi tiga proses: protagonis bermula dari satu hal, protagonis mendapat pembelajaran selama dalam cerita, dan protagonis mengakhiri cerita yang kemungkinan berakhir baik. Plot dan karakter memiliki keterkaitan satu sama lain (hlm. 7). Karakter, mereka menolak untuk berubah dan penolakan ini menghasilkan konflik, kemudian dari konflik muncul plot. Cara ini merupakan salah satu dari beragam cara *character arc* dan plot tidak dapat dipisahkan dari satu sama lain. Weiland berkata karakter akan berkembang menjadi lebih baik jika karakter tersebut dimulai dari suatu kekurangan dalam dirinya, dengan kekurangan tersebut karakter membutuhkan perubahan (hlm. 11). Hal terpenting dalam cerita adalah tujuan dari karakter itu sendiri. Tujuan tidak bisa sekedar tujuan yang dangkal. Agar mengambil bagian dengan pertumbuhan karakter, tujuan ini harus diperluas atau menjadi gambaran dari sesuatu yang sangat amat penting bagi karakter. Tujuan ini harus berasal dari keinginan karakter itu sendiri yang sulit untuk dicapai karakter. Apa yang karakter inginkan merupakan sesuatu yang dari luar, sesuatu

mengenai fisik. Seolah-olah sesuatu yang diluar dapat menyembuhkan luka dalam. Karakter berusaha mendapatkan apa yang diinginkan, karena mereka menolak untuk menggali apa yang sesungguhnya dirinya butuhkan (hlm. 16-17). Apa yang dibutuhkan karakter biasanya bukan sesuatu yang bersifat fisik. Namun, yang dibutuhkan karakter adalah kesadaran, kesadaran akan mengubah cara pandang karakter dan dunia sekitar mereka. Karakter mungkin sampai pada titik di mana harus merelakan apa yang diinginkan untuk apa yang diperlukan karakter (hlm. 17-18).

Weiland (2016) mengatakan setiap karakter memiliki masa lalu yang menghantui diri mereka, Weiland menyebutnya dengan *ghost*. *Ghost* dapat berupa luka yang mengejutkan dan traumatik. *Ghost* akan jadi bagian dari cerita masa lalu karakter, dan penonton akan mengetahuinya secara perlahan, *ghost* bisa menimbulkan kesan misteri. *Ghost* bisa jadi sesuatu menakutkan yang dilakukan protagonis, atau yang telah dilakukan pada protagonis, atau terhadap orang yang dicintai protagonis (hlm. 21-22).

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA