

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Film adalah serangkaian dari beberapa gambar yang berada di dalam *frame* demi *frame*, dan kemudian diproyeksikan melalui lensa proyektor pada layar sehingga terlihat gambar itu menjadi hidup (Arsyad, 2003, hlm. 45). Adapun Field (2005) mengatakan bahwa film adalah sebuah medium visual yang didalamnya terdapat dramatik cerita, terlihat secara jelas melalui potongan-potongan gambar yang disusun sedemikian rupa. (hlm. 20).

Film juga adalah serangkaian gambar bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah cerita (Javalandasta, 2014, hlm. 1). Film memiliki banyak keunggulan dibanding media lain, yaitu:

1. Memberikan emosi yang lebih kuat kepada penonton, sehingga membuat koneksi tersendiri antara penonton dan karakter.
2. Memberikan kontras visual.
3. Memberikan komunikasi tanpa batas kepada penonton sehingga masuk ke dalam pemikiran.
4. Memotivasi para penonton untuk melakukan perubahan.
5. Film mampu membuat koneksi antara penonton dan pengalaman dengan bahasa visual.

2.2. Genre

Menurut Grant (2003), genre adalah konsepsi yang ada di dalam budaya, kelompok atau masyarakat tertentu menurut suatu kriteria. Genre bukanlah cara kritik mengklasifikasikan film untuk tujuan metodologis, tetapi cara dimana penonton mengklasifikasikan film-filmnya. Menurut istilah ini “*art movie*” adalah genre. Dimana setiap film memiliki seni yang kategori seni berbeda-beda layaknya karya seni lain pada umumnya. “*art movie*” dibuat berdasarkan eksplorasi sosio-psikologi masyarakat yang kemudian dibungkus ke dalam sebuah film. Genre sangat efektif digunakan oleh *filmmaker* untuk menunjukkan sebuah ide/gagasan secara implisit melalui sebuah seni yang sesuai dengan karakteristik genre tersebut (hlm. 9-10).

Genre bukanlah istilah deskriptif, tetapi sebuah konsep kompleks dengan memiliki banyak makna, yang dapat identifikasi sebagai berikut:

1. Genre sebagai *blueprint*, yaitu sebagai formula, program dan pola produksi industri.
2. Genre sebagai *structure*, yaitu sebagai kerangka kerja formal dimana masing-masing film itu dibuat.
3. Genre sebagai *label*, yaitu sebagai nama kategori dalam membuat keputusan dan komunikasi antara distributor dan eksebitor.
4. Genre sebagai *contract*, yaitu sebagai kebutuhan untuk melihat seberapa dekat penonton dengan setiap genre film (Altman, 1999, hlm. 14).

McKee (1997), genre digunakan untuk memahami ide penulis, dan menyortir cerita sesuai dengan elemen-elemen pengklasifikasiannya. Kecanggihan

genre menghadirkan sebuah tantangan kritis bagi penulis. Penulis tidak hanya harus memenuhi antisipasi, kebingungan, dan kekecewaan penonton. Tetapi penulis harus dapat mengarahkan ekspektasi penonton ke momen-momen baru yang tak terduga, sehingga tidak membuat penonton merasa bosan. Setiap genre dan subgenre memiliki perbedaan subjek, latar, peran, peristiwa dan nilai-nilai. Berikut adalah genre dan sub-genre yang biasanya digunakan (hlm. 80):

1. *Love Story*: Ini adalah subgenre tentang penyelamatan kawan, dan menggantikan persahabatan untuk cinta, contohnya pada film *Mean Streets*, *Passion Fish*, *Romy and Michelle's High School Reunion* (McKee, 1997, hlm. 80).
2. *Horror Film*: Genre ini dibagi menjadi tiga subgenre: *The Uncanny*, subgenre ini memiliki sumber horor yang luar biasa, tetapi subjek tetap dapat dijelaskan secara rasional, seperti makhluk ruang angkasa, monster-monster sains, dan maniak. *Supernatural*, subgenre ini memiliki sumber horor yang tidak rasional, seperti fenomena alam roh. *Super-Uncanny*, subgenre ini membuat penonton berusaha menebak dua lebih kemungkinan horor, seperti pada film *The Tenant*, *Hour of The Wolf*, *The Shining* (McKee, 1997, hlm. 80).
3. *Modern Epic* (individu melawan kekuasaan negara), contohnya pada film *Spartacus*, *Mr. Smith Goes to Washington* *Viva Zapata!*, *1984*, *The People vs Larry Flint* (McKee, 1997, hlm. 81).
4. *Western*: Ini adalah evolusi genre, dan genre ini yang dapat ditelusuri dalam film *Will Wright's Six Guns and Society* (McKee, 1997, hlm. 81).

5. *War Genre*: Meskipun genre ini sering kali menjadi latar untuk genre lain. Genre ini secara khusus tentang peperangan. *Pro-war* melawan *anti-war* adalah subgenre utamanya. Film-film kontemporer umumnya menentang genre ini, tetapi beberapa dekade kemudian menggunakannya dan membuatnya ke dalam beberapa bentuk (McKee, 1997, hlm. 81).
6. *Maturation Plot* atau *the coming-of-age story*, contohnya pada film *Stand by Me*, *Saturday Night Fever*, *Risky Business*, *Big*, *Bambi*, *Muriel's Wedding* (McKee, 1997, hlm. 81).
7. *Redemption Plot*: Film-film yang menggunakan ini bertitik pola pada perubahan moral di dalam protagonis dari buruk menjadi baik, yang ada dalam film *The Hustler*, *Lord Jim*, *Drugstore Cowboy*, *Schindler's List*, *La Promesse* (McKee, 1997, hlm.81).
8. *Punitive Plot*: Dalam hal ini, orang baik berubah menjadi buruk dan dihukum: *Greed*, *The Treasure of The Sierra Madre*, *Mephisto*, *Wall Street*, *Falling Down* (McKee, 1997, hlm. 81).
9. *Testing Plot* (kemauan melawan godaan untuk menyerah), contohnya pada film *The Old Man and The Sea*, *Cool Hand Luke*, *Fitzcarraldo*, *Forrest Gump* (McKee, 1997, hlm. 81).
10. *Education Plot*: Genre ini berasal dari perubahan mendalam dalam pandangan protagonis tentang kehidupan, orang-orang, atau diri dari yang negatif (naif, tidak percaya, fatalistik, membenci diri sendiri) menjadi positif (bijak, percaya, optimis, memiliki diri sendiri), terdapat pada film *Harold and Maude*, *Tender Mercies*, *Winter Light*, *Il Postino*, *Gross*

Pointe Blank, My Best Friend's Wedding, Shall We Dance (McKee, 1997, hlm. 81).

11. *Disillusionment Plot*: Perubahan pandangan dunia yang mendalam dari positif ke negatif, contoh film yang menggunakan genre ini adalah film *Mrs. Parker and The Vicious Circle, L'eclisse, Le Feu, Follet, The Great Gatsby, Macbeth* (McKee, 1997, hlm. 81).
12. *Comedy*: Subgenre berkisar dari parodi ke *satire*, ke *sitcom*, ke romantis, ke *screwball*, ke *farce*, ke *black comedy*, semua berbeda dengan fokus parodinya (kebodohan birokrasi, perilaku kelas atas, pacaran remaja, dll.) dan tingkat ejekan (lembut, kaustik, mematikan) (McKee, 1997, hlm. 82).
13. *Crime* adalah subgenre yang bervariasi berdasarkan bagaimana sudut pandang orang tertentu mencari jawaban atas terjadinya sebuah peristiwa kejahatan. Sudut pandang dapat berasal dari *murder mystery* (*POV* dari detektif), *caper* (*POV* dari pelaku kriminal), *detective* (*POV* dari kepolisian), *gangster* (*POV* dari penjahat), *thriller* atau *revenge tale* (*POV* dari korban), *courtroom* (*POV* dari hakim), *newspaper* (*POV* dari wartawan), *espionage* (*POV* dari mata-mata), *prison drama* (*POV* dari tahanan penjara), *film noir* (*POV* dari protagonis yang terlibat menjadi pelaku kriminal atau detektif atau bisa juga korban) (McKee, 1997, hlm. 82).
14. *Social Drama*: Genre ini mengidentifikasi masalah dalam masyarakat, seperti kemiskinan, sistem pendidikan, penyakit menular, masyarakat yang kurang beruntung, pemberontakan antisosial. *Social drama* memiliki

sejumlah subgenre, seperti *domestic drama* (permasalahan dalam keluarga), *the woman's film* (dilema antara bekerja atau mengurus rumah tangga, kekasih atau anak-anak), *political drama* (korupsi di dalam perpolitikan), *eco-drama* (pertarungan dalam menyelamatkan lingkungan), *Medical* (berjuang dengan penyakit fisik), dan *psycho-drama* (berjuang dengan penyakit mental) (McKee, 1997, hlm. 82).

15. *Action/Adventure*: Genre ini sering menggunakan aspek-aspek dari genre lain seperti perang atau drama politik untuk dijadikan motivasi. *Action/adventure* yang menggabungkan ide-ide seperti takdir, keangkuan, atau spiritual, itu menjadi subgenre *high adventure*. *Action/adventure* yang sumber antagonisnya adalah alam, disebut *disaster/survival film* (McKee, 1997, hlm. 82).

16. *Historical Drama*: Sejarah adalah sumber bahan cerita yang tidak ada habisnya dan mencakup jenis-jenis cerita yang pernah ada. *Historical drama* dapat dipoles menjadi cermin pada masa kini, sehingga tetap dapat memiliki hubungan dengan masa kini, seperti masalah rasisme pada film *Glory*, perselisihan agama dalam film *Michael Collins*, atau semua jenis kekerasan, terutama terhadap perempuan pada film *Unforgiven* (McKee, 1997, hlm. 83).

17. *Biography*: Genre ini bisa dibilang sepupu dari *historical drama*, namun *biography* lebih fokus kepada orang/subjek dibanding dengan era. Bahwa seseorang hidup, mati dan melakukan hal-hal menarik di antaranya adalah untuk kepentingan ilmiah dan tidak lebih. Penulis biografi harus dapat

mengintepretasikan fakta-fakta sebagai seolah-olah adalah fiksi, menemukan nilai-nilai dan arti hidup dari kehidupan subjek., dan menaruhnya sebagai protagonis. Aturan ini berlaku juga untuk sub-genre *autobiography*. Idiom ini populer di kalangan pembuat film yang merasa bahwa mereka harus menulis film tentang subjek yang mereka kenal. Namun sayangnya, film-film *autobiography* seringkali tidak memiliki sifat baik yang mereka janjikan, yaitu tentang pengetahuan diri. Karena sementara benar bahwa kehidupan yang tidak diuji tidak layak untuk dijalani, dan kehidupan yang tidak hidup tidak layak untuk diteliti (McKee, 1997, hlm. 84).

18. *Docu-Drama*: Genre ini juga bisa disebut sepupu kedua dari *historical drama*. Namun, *docu-drama* berpusat pada peristiwa terkini dan bukan masa lalu. Genre ini dipakai pada film *Battle Of Algiers*, dan menjadi TV genre terpopuler (McKee, 1997, hlm. 84).

19. *Mockumentary*: Genre ini seolah-olah berakar dalam aktualitas atau ingatan, berperilaku layaknya film dokumenter atau otobiografi, tetapi fiksi. *Mockumentary* dibuat berdasarkan fakta untuk menyindir lembaga-lembaga yang munafik (McKee, 1997, hlm. 84).

20. *Musical*: Genre ini diambil dari pertunjukan opera, genre ni menghadirkan “kenyataan” dimana karakter-karakter berakting, bernyanyi dan menari. Bisa juga dikaitkan dengan *love story*, *film noir*, *social drama*, *punitive plot*, biografi dan juga *comedy* (McKee, 1997, hlm. 84).

21. *Science Fiction*: Biasanya merupakan hipotesis masa depan, teknologi dan distorsi teknologi tirani juga kekacauan. Penulis *science fiction* sering memadukan *modern epic* dengan *action/adventure*, seperti pada film *The Star Wars Trilogy and Total Recall*. Tetapi, sama halnya dengan sejarah, masa depan adalah latar di mana genre ini dapat dimainkan (McKee, 1997, hlm. 85).
22. *Sport Genre*: Olahraga adalah sebuah tantangan untuk karakter dapat berubah. Genre ini dapat dikaitkan dengan *maturation plot, redemption plot, education plot, punitive plot, testing plot, disillusionment plot, buddy salvation*, dan juga *social drama* (McKee, 1997, hlm. 82).
23. *Fantasy*: Pada genre ini selalu bermain dengan waktu, tempat, fisik karakter, mematahkan dan mencampur hukum alam dengan supranatural. Dapat dikaitkan dengan *action, love story, political drama/allegory, social drama*, dan *maturation plot* (McKee, 1997, hlm. 85).
24. *Animation*: Disini hukum metamorfisme universal dapat memerintah, dimana apapun bisa menjadi sesuatu yang lain. Seperti *fantasy and science fiction, animation* condong ke arah genre *action farce* pada film *Bugs Bunny*; atau *high adventure* pada film *The Sword in The Stone*, dan *The Yellow Submarine*. Selain itu dapat juga condong ke arah *maturation plot*, seperti film *The Lion King, The Little Mermaid* (McKee, 1997, hlm. 85).
25. *Art Film*: Ini adalah tradisional genre, yang terdiri dari dua subgenre gabungan yaitu *minimalism* dan *antistructure*, dimana setiap subgenre ini

memiliki kompleksitas struktur dan komologi tersendiri (McKee, 1997, hlm. 86).

Genre tidak statis atau kaku, tetapi berkembang dan fleksibel, cukup kuat dan stabil untuk diidentifikasi juga dikerjakan. Setiap penulis harus dapat mengidentifikasi genrenya, kemudian riset dan lakukan (hlm. 86).

2.3. *Story*

Story/cerita adalah sekumpulan dari ekspresi narasi yang menggambarkan sebuah wacana. Cerita juga adalah alasan terkuat untuk beragumen, bahwa narasi memang struktur dari media gambar bergerak (Chatman, 1978, hlm. 19-20). Hart (2011) juga menjelaskan bahwa umumnya, sebuah cerita diawali dengan karakter yang menginginkan sesuatu hal, dan berjuang menghadapi hambatan yang menghalangi jalan untuk mencapai keinginannya tersebut. Cerita terdiri dari serangkaian tindakan yang terjadi ketika karakter berhadapan dengan situasi yang rumit (hlm. 10).

Cerita berbicara tentang prinsip dan bukan aturan, dimana penulis dan pembaca harus memiliki prinsip yang tajam untuk membentuk seni. Cerita berbicara tentang keabadian, bentuk universal, dan bukan formula. Dengan cerita penulis dan pembaca dapat mengerti apa yang orang lain maksud. Cerita berbicara tentang *archetypes*, dan bukan stereotip. Maksudnya adalah cerita berusaha menggali pengalaman manusia, kemudian dibungkus dengan melalui ekspresi budaya.

Cerita berbicara tentang ketelitian, bukan jalan pintas. Seorang penulis harus sabar dan teliti dalam menulis cerita, jangan hanya ingin cepat selesai. Cerita berbicara tentang realitas, bukan misteri penulisan. Tidak ada konspirasi yang menutup rahasia dari kebenaran sebuah cerita, rahasia dari cerita adalah publik sebagai perpustakaan hidup (McKee, 1997, hlm. 3-5).

2.4. *Script*

Script adalah sebuah cerita yang diceritakan melalui gambar-gambar, dialog, deskripsi, dan tempat dengan memasukkan struktur dramatis. (Field, 2005, hlm. 16-17). Rea dan Irving (2010) menjelaskan bahwa *script* adalah ide yang disempurnakan dan dikembangkan kedalam bentuk naskah yang digunakan sebagai bahan dan panduan membuat film. Dari *script*, penulis dan pembaca dapat mengetahui jalan cerita, karakter, lokasi, waktu, *budget* yang dibutuhkan, durasi film, dan juga target penonton yang dituju. (hlm. 1).

Dalam membuat sebuah *script*, baik penulis dan pembaca harus membuat sebuah *outline* dan *treatment*. *Outline* adalah maksud/inti dari cerita yang ditulis dalam 1 atau 2 kalimat yang nantinya menggambarkan kejadian, aksi dan tensi dramatik dalam cerita. *Treatment* sama halnya dengan sinopsis yaitu cerita pendek yang menggambarkan seluruh isi penceritaan. (hlm. 3). *Script* lebih fokus kepada visual dan aspek emosional setiap *scene*. Fokus disini berbicara tentang aksi dramatik yang nanti akan divisualkan oleh film. Penting bagi penulis untuk memasukkan konflik batin, dialog penting antar karakter, konflik dengan karakter lain, sehingga membuat *script* menjadi lebih bagus (Trottier, 2010, hlm. 5).

Script dapat terbentuk berdasarkan sesuatu hal yang menginspirasi baik secara komunikasi ataupun visual. Berikut adalah sumber dari terbentuknya sebuah *script*: Ide, gambar, karakter, konsep, kejadian sejarah, tempat, adaptasi dari cerita pendek, mimpi, kejadian nyata, fantasi, ingatan memori, pengalaman hidup, isu sosial, berita/koran, dan artikel/majalah.

2.5. Structure

Script harus memiliki struktur yang baik agar cerita dalam *script* tersebut dapat terealisasi oleh sutradara dan divisi lainnya. Struktur seperti sebuah kerangka yang akan menjaga struktur dari cerita tersebut. Tanpa kerangka, cerita tersebut akan rusak dan berantakan, bahkan tidak ada maknanya lagi (Trottier, 2010, hlm. 5). Selain itu, Field (2005) menyatakan bahwa untuk memahami prinsip struktur, penting untuk memulai dengan mengerti kata dasarnya terlebih dahulu. Dasar kata '*struct*' memiliki dua definisi yang relevan. Definisi pertama yaitu "membuat" atau "menggabungkan beberapa hal" layaknya membangun sebuah gedung.

Definisi yang kedua adalah "hubungan antara bagian-bagian dan keutuhan." Bagian-bagian dan keutuhan adalah hal yang berbeda namun saling terhubung. Hubungan inilah yang nantinya membentuk sebuah cerita (hlm. 20). Struktur itu lebih visual daripada logika, yaitu sebuah pola pada bagian-bagiannya memiliki aturannya sendiri sehingga nantinya saling berhubungan dari menjadi satu kesatuan (Hart, 2011, hlm. 21-22).

Struktur yang baik memiliki hubungan layaknya seperti es batu dan air. Sebuah es batu memiliki struktur kristal yang pasti, dan air memiliki struktur

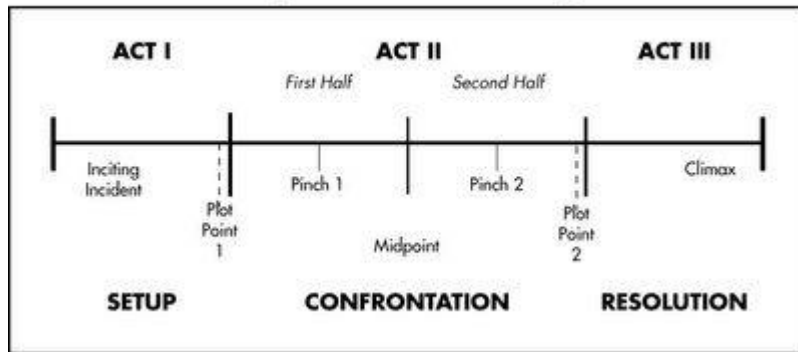
molekuler yang pasti. Namun ketika es batu itu mencair menjadi air tidak ada yang dapat memisahkannya lagi. Struktur juga seperti gravitasi: yaitu adalah lem yang menahan cerita selalu berada ditempatnya, struktur juga dapat diartikan sebagai dasar, fondasi, tulang belakang, dan kerangka cerita tersebut (Field, 2005, hlm. 20-21).

Struktur sama halnya seperti sebuah sistem; ilmu pengetahuan, disebut sebagai sistem terbuka dan tertutup. Sistem tertutup seperti sebuah batu, tidak mengambil apapun dari lingkungan dan tidak memberikan apa-apa, tidak ada pertukaran antara batu dan apapun di sekitarnya. Sistem terbuka seperti sebuah kota: dimana terjadi sebuah interaksi pada lingkungan dan ada pertukaran alami antara mereka. Kota itu bergantung pada makanan/bahan mentah di sekitarnya, dan jasa. Saling menerima dan memberi antara kota dan sekitarnya. Struktur yang baik adalah struktur yang memiliki sistem terbuka, sehingga terjadi konektivitas antara elemen-elemen penceritaan. (Field, 2006, hlm. 42).

2.5.1. *Three-Act Structure*

Aritoteles menulis dalam *Poetics* nya bahwa drama memiliki pada dasarnya memiliki struktur awal, pertengahan dan akhir. Struktur inilah yang dipakai dalam film, terdiri dari *Act One*, *Act Two*, dan *Act Three*. Setiap *act* memiliki karakteristiknya masing-masing. Pada *Act One* berisi tentang pengenalan karakter dan premis; *Act Two* lebih berfokus pada konfrontasi dan perjuangan; *Act Three* adalah penyelesaian dari krisis yang dialami karakter dan pengenalan pada premis yang baru. Penggunaan masing-masing *act* dapat bervariasi dalam mengembangkan konflik, karakter dan plot. (Dancyger & Rush, 2013, hlm. 2).

The Syd Field "Paradigm"



Gambar 2.1. The Syd Field "Paradigm" Three-Act Structure

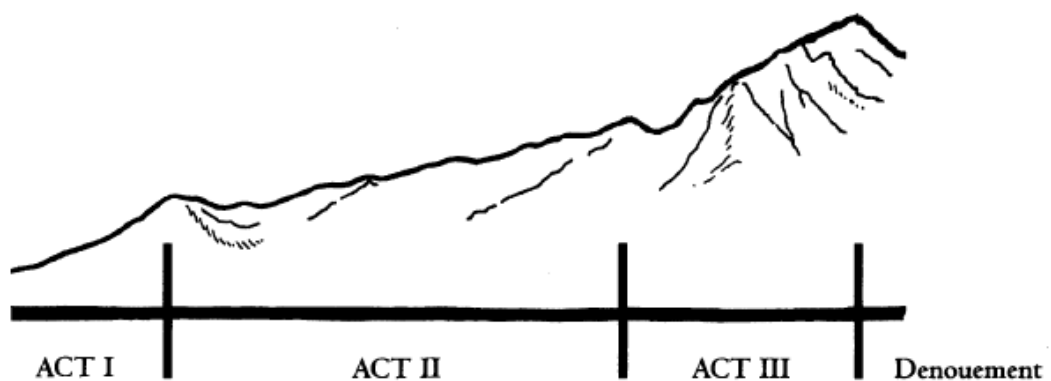
(sumber: *The Screenwriter's Workbook*, 2006)

1. *Act I*: unit permulaan aksi dramatis dari awal halaman pertama dengan pembukaan/urutan pendek dan berlanjut sampai akhir *Plot Point I*. Ditulis kira-kira 20-30 halaman pertama dan disatukan oleh konteks dramatis yang dikenal sebagai *Set-Up*. (Field, 2006, hlm. 45). Field (2005) juga menjelaskan bahwa pada *Act I* ini penulis harus dapat memulai cerita, memperkenalkan karakter, dan menimbulkan premis dramatis (maksud dari cerita), mengilustrasikan situasi (keadaan lingkungan), dan membuat hubungan antara karakter utama dengan karakter lain yang berada pada lingkungan/situasi itu. Penulis *script* hanya mempunyai waktu 10 menit untuk menunjukkan semuanya itu (hlm. 22).
2. *Act II*: unit aksi dramatis yang dimulai dari akhir *Plot Point I* hingga *Plot Point II*, dan ditulis kira-kira pada halaman 50-60, dan disatukan oleh konteks dramatis yang disebut sebagai *Confrontation*. *Act II*, semuanya adalah tentang konflik dan tantangan/rintangan yang dihadapi oleh karakter utama (Field, 2006, hlm. 45). Selama di *Act II* ini karakter utama

harus melawan segala rintangan. Perjuangan karakter inilah yang menimbulkan sebuah dramatis. Semua drama adalah konflik. Tanpa konflik, maka tidak memiliki aksi; tanpa aksi, karakter tidak akan ada; tanpa karakter, maka tidak ada cerita; dan tanpa cerita, maka tidak akan ada skenario (Field, 2005, hlm 25).

3. *Act III*: unit aksi dramatis yang dimulai dari akhir *Plot Point II*, ditulis kira-kira pada halaman 80-90 hingga akhir *script*, bahkan ada yang sampai 100-120 halaman. Dramatis konteks ini sebut sebagai *Resolution*. Sangat penting untuk diingat bahwa resolusi berarti solusi, yang didalamnya berisi solusi dari cerita tersebut. Belum tentu terbungkus dengan rapi, tetapi lengkap dengan cara apapun yang dipilih (Field, 2006, hlm. 45).

2.5.1.1. *Three Act Structure (Delayed Crisis)*



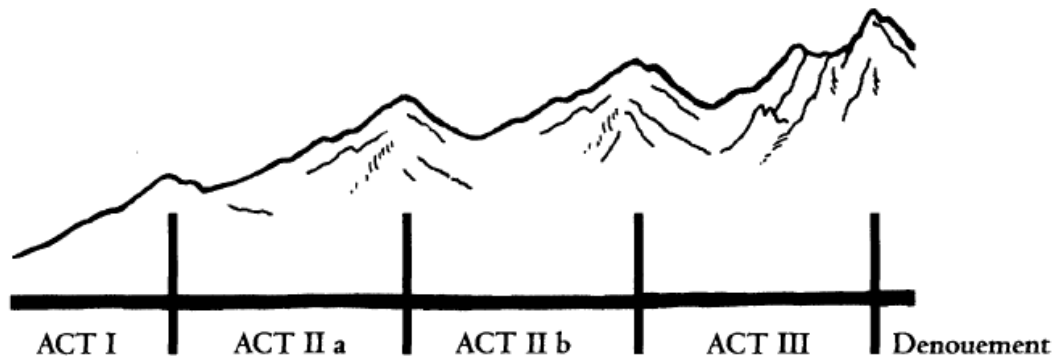
Gambar 2.2. *Three Act Structure (Delayed Crisis)*

(sumber: *The Writer's Journey*, 2007)

Dalam bukunya yang berjudul *The Writer's Journey* yang ditulis oleh Christopher Vogler. Ia berpendapat bahwa pada bagian *Act II* dalam *Three Act Structure* terdapat sebuah kulminasi/cobaan/krisis yang besar yang akan dihadapi oleh

karakter di akhir *Act II*. Pada bagian ini membuat lebih banyak ruang untuk karakter mempersiapkan diri menghadapi krisis (Vogler, 2007, hlm. 158)

2.5.1.2. *Three Act Structure (Central Crisis)*



Gambar 2.3. *Three Act Structure (Central Crisis)*

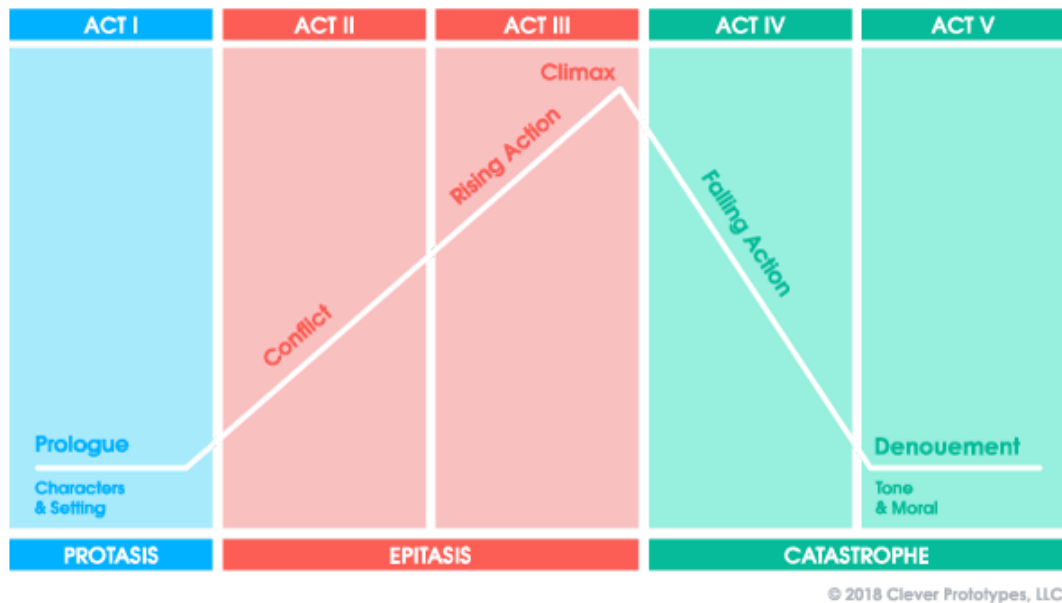
(sumber: *The Writer's Journey*, 2007)

Selain itu, Christopher Vogler mengemukakan pendapatnya mengenai *Three Act Structure* ini, bahwa sebenarnya *Act II* dalam *Three Act Structure* dapat dibagi menjadi 2 yaitu *Act II a* dan *Act II b*, dimana dalam masing-masing *Act II a* dan *Act II* tersebut memiliki krisis/kulminasi/cobaan terhadap karakter. Dengan membagi *Act II* menjadi 2 bagian, ini memiliki keuntungan untuk mengeksplorasi pemikiran, keputusan, dan sifat dari karakter (Vogler, 2007, hlm. 157).

2.5.2. *Five-Act Structure*

Dalam seni menulis sebuah cerita, penulis dan pembaca pasti tidak asing lagi dengan *Three-Act Structure*. Sayangnya, *Three-Act Structure* ini kurang menjelaskan apa yang terjadi di *Act II*. Dalam membangun sebuah cerita, *Act II*, sangat penting sebagai dasar kesuksesan cerita. Seorang dramawan Jerman, bernama Gustav Freytag kemudian mengembangkan *Five-Act Structure*. Penulis

drama klasik yaitu, *Shakespeare* bahkan menggunakan *Five-Act Structure* ini dalam penulisan ceritanya. Berikut adalah diagram *Five-Act Structure*:



Gambar 2.4. *Freytags Pyramid*

(<https://www.storyboardthat.com/articles/e/five-act-structure>)

1. *Exposition*:

Exposition adalah cerita yang memperkenalkan informasi latar belakang protagonis yang penting kepada *audience*, seperti latar, hal-hal yang terjadi sebelumnya, latar belakang karakter, dan lain-lain. *Exposition* dapat disampaikan melalui dialog, *flashback*, pemikiran karakter, ataupun juga bisa disampaikan dengan narator (Gustav, 1900, hlm. 115-121).

2. *Rising Action*:

Di titik ini protagonis diperkenal kepada peristiwa-peristiwa yang menghambat tujuannya. Antagonis akan berusaha untuk mempersulit protagonis. Namun tantangan yang dihadapi protagonis ini merupakan

bagian terpenting karena membangun emosi protagonis menuju klimaks (Gustav, 1900, hlm. 125-128).

3. *Climax*:

Climax bisa disebut juga sebagai titik balik dimana nasib protagonis berubah. Disini protagonis mengalami tekanan mental dan batin yang luar biasa. Protagonis harus menggunakan segala kekuatannya untuk dapat bangkit dan memenangkan tantangan (Gustav, 1900, hlm. 128-130).

4. *Falling Action*:

Di tahap ini konflik antara protagonis dan antagonis telah muncul. Disini protagonis sering mengalami '*False Victory*' atau '*False Defeat*'. Jika protagonis mengalami '*False Victory*', maka di *Falling Action* protagonis akan mengalami kekalahan yang sebenarnya. Namun, jika protagonis mengalami '*False Defeat*', maka di *Falling Action* protagonis akan mengalami kemenangan sejati. *Falling Action* juga berisi momen terakhir ketegangan antara protagonis dan antagonis, apakah protagonis akan mendapat kekalahan atau kemenangan sejati. (Gustav, 1900, hlm. 133-135).

5. *Dénouement*:

Protagonis telah menyelesaikan konflik dan berusaha menciptakan suatu tatanan hidup yang berbeda dari sebelumnya, dan menggunakan pelajaran dari perjalanannya ke dalam hidup yang baru (Gustav, 1900, hlm. 137-140).

2.6. Plot Structure

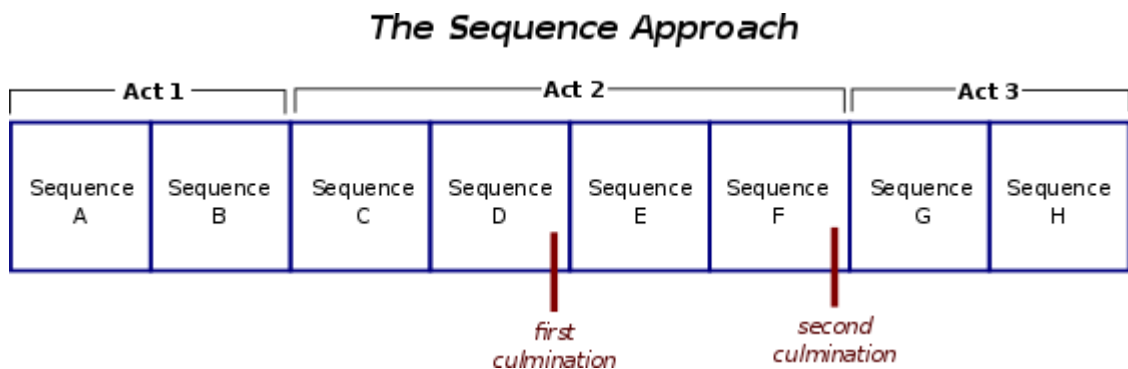
Plot adalah segala sesuatu yang terjadi di dalam cerita. Plot dibangun dari peristiwa-peristiwa penting di dalam cerita yang nantinya saling berkaitan satu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya. Plot juga merupakan hal-hal yang dilakukan, dirasakan, dipikirkan, atau dikatakan oleh karakter, yang membuat adanya perbedaan dengan apa yang terjadi sesudahnya atau bisa disebut sebagai aksi-reaksi. Dengan membuat plot, penulis dan pembaca sedang merencanakan peristiwa penting apa saja yang akan dilewati oleh karakter (Dibell, 1988, hlm. 5-6).

Dibell (1988) menjelaskan juga bahwa plot tersusun atas beberapa *scene* yang di dalam cerita. *Scene* adalah sebuah adegan yang saling terhubung dan berurutan dari bahan latar belakang plot. Sebuah *scene* dapat menyampaikan banyak hal: suasana hati, sikap, perasaan, latar, waktu, danantisipasi apa yang akan datang, juga *flashback* (hlm.8).

Hal senada dikemukakan oleh (Epps, 2016) plot yang bagus menceritakan kisah menarik dari seseorang yang berjuang melawan krisis, dan akhirnya mengubah hidupnya. Plot menginformasikan *action* yang dilakukan karakter untuk menyelesaikan krisis. Plot adalah segala hal yang terjadi kepada karakter dalam perjalanannya mencapai tujuannya. Untuk mempunyai plot yang baik, harus ada sesuatu/seseorang yang sangat kuat untuk menghadang karakter mencapai tujuannya. Bentrokan antara tujuan karakter dengan tantangan inilah yang disebut plot (hlm.12).

2.6.1. *Eight Sequences*

Eight Sequences adalah salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam penulisan *script*. Dalam film berdurasi dua jam, struktur *eight-sequince* lebih mudah digunakan. Inilah mengapa, *eight-sequences* merupakan struktur yang paling ideal dalam industri film. Berikut adalah penjabarannya (Gulino, 2004):



Gambar 2.5. *Eight Sequences Map*

(https://paulgorman.org/writing/img/daniel_sequence_approach.png)

1. *Sequence A (Status Quo and Inciting Incident)*: Dalam 15 menit pertama, harus dapat menjawab siapa, apa, kapan, dimana dan eksposisi kondisi latar tersebut. Pada *sequence* ini, sangat penting untuk penonton mendapatkan “hook” dan tertarik untuk menonton lebih lanjut. Karakter utama/protagonis telah diperlihatkan, baik masa lalunya, sikapnya, dan aktifitasnya. Pada bagian ini muncul suatu momen yang disebut sebagai *point of attack* atau *inciting incident*. Ini adalah suatu keadaan yang mengganggu kehidupan karakter (hlm. 14).
2. *Sequence B (Predicament and Lock In)*: Pada 15 menit kedua, ketegangan mulai muncul sehingga menimbulkan sisi dramatis. Protagonis mulai berekspetasi bagaimana caranya untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Namun permasalahan sebenarnya jauh lebih besar akan terjadi. Protagonis mengambil keputusan untuk mengatasi masalah ini (hlm. 15).

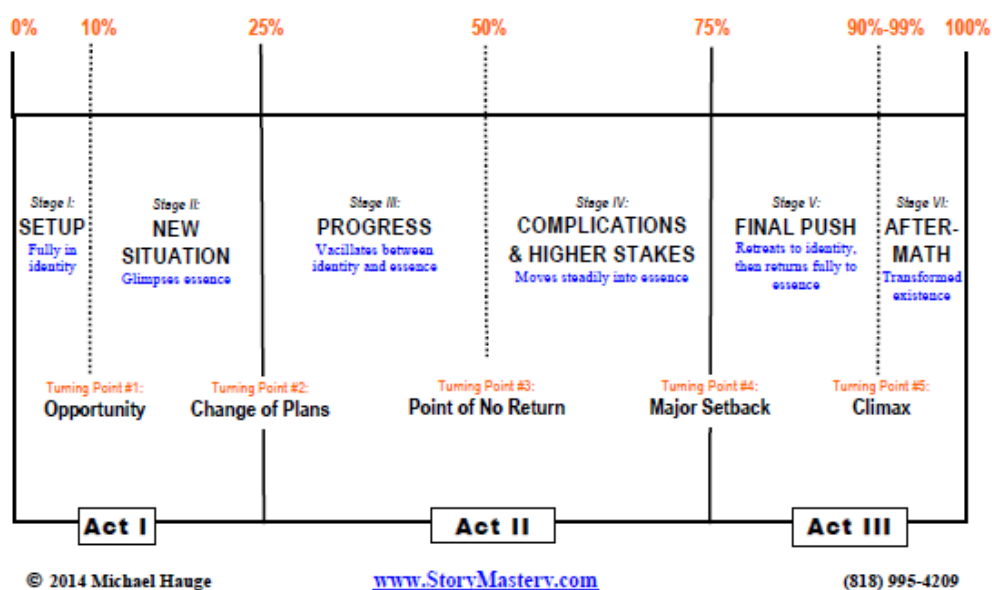
3. *Sequence C (First Obstacle and Raising the Stakes)*: Di 15 menit ketiga, protagonis berada pada situasi untuk siap mengatasi masalah tersebut. Protagonis berusaha menemukan solusi termudah untuk mengatasi masalah ini. Namun, ini membuat protagonis jatuh ke dalam masalah yang sebenarnya (hlm. 15).
4. *Sequence D (First Culmination/Midpoint)*: Pada 15 menit keempat protagonis terlihat mencoba sesuatu hal atau merasa frustrasi akan keselamatan dirinya. *Sequence* keempat diawali dengan *First Culmination* atau *Midpoint Culmination*. Dimana protagonis mendapatkan suatu tugas yang sulit, dan penonton berharap bahwa protagonis dapat menyelesaikan masalahnya. (hlm 15).
5. *Sequence E (Subplot and Rising Action)*: 15 menit berikutnya, protagonis bertemu dengan karakter baru dan mendapatkan peluang untuk berhasil. Protagonis seakan-akan dapat mengatasi masalahnya. Disinilah pertarungan protagonis semakin tinggi (hlm. 16).
6. *Sequence F (Main Culmination/End of Act Two)*: Selama di sini, karakter harus mengalami situasi yang sulit, dan menjawab dramatis dari film tersebut. Dimana protagonis kondisi yang terbalik dengan kondisi di *sequence* pertama (hlm. 16-17).

7. *Sequence G (New Tension and Twist)*: Di *sequence* ini, protagonis bangkit dan berusaha untuk mengatasi masalah sulit yang telah ia hadapi. Protagonis mengalami pertarungan yang semakin tinggi (hlm. 17).
8. *Sequence H (Resolution)*: Pada *sequence* terakhir atau disebut dengan *resolution/resolusi*, protagonis mengalami situasi yang baru entah itu menjadi lebih buruk atau lebih baik. Protagonis telah berhasil melewati situasi yang berat dengan mempertaruhkan segalanya. Ini membuat emosi penonton terpuaskan (hlm. 18).

2.6.2. Six-Stage

Michael Hauge terkenal sebagai konsultan penulis naskah skenario film. Ia fokus membuat buku-buku yang berfokus pada skenario film. Banyak penulis buku mengenai plot, lebih menempatkan struktur terlebih dahulu dibanding karakter. Michael Hauge juga menyeleraskan antara *Inner Journey* dan *Outer Journey* dari karakter, sehingga terciptalah sebuah *Six-Stage Plot Structure*. Berikut adalah diagram *Six-Stage Plot Structure*:

SIX-STAGE PLOT STRUCTURE



Gambar 2.6. *Six-Stage Plot Structure*

(sumber: www.StoryMastery.com)

1. *Stage 1. Setup:*

Di sinilah waktunya memperkenalkan karakter protagonis, kegiatan-kegiatan yang dilakukannya setiap hari. Pada awal inilah, pembaca dan penulis harus mengetahui simpati atau kecemasannya, apa yang membuatnya tersejurn dan kuat.

2. *Turning Point 1. The Opportunity:*

Antara *stage 1* dan *stage 2*, protagonis harus diberikan kesempatan untuk menciptakan keinginan yang nyata bagi dirinya sendiri. Ini bukanlah tujuan

keseluruhan, tetapi sesuatu hal membuat protagonis berani memulai tindakan baru dan menggerakkan protagonis ke situasi yang baru.

3. *Stage 2. New Situation:*

Protagonis mulai terbiasa dengan lingkungan barunya, ia mungkin merasa senang dengan situasi ini, dan mungkin merasa optimis bahwa tantangan disini akan mudah diatasi. Namun protagonis tidak mengetahui apa yang sebenarnya akan terjadi selanjutnya.

4. *Turning Point 2. Change of Plans:*

Pada titik dalam plot ini, protagonis tiba-tiba dihadapkan pada sesuatu (keputusan, tantangan, dan lain-lain). Yang akan mengubah tujuan akhirnya menjadi tujuan yang lebih spesifik. Di sinilah motivasi luar protagonis menjadi jelas.

5. *Stage 3. Progress:*

Protagonis tampak berhasil dalam rencananya, ada hambatan dan konflik, namun ia berhasil mengatasi masalahnya. Semuanya tampak berjalan dengan baik dan protagonis merasa percaya diri.

6. *Turning Point 3. Point of No Return:*

Pada *stage* ini protagonis mengalami hal-hal yang jauh lebih sulit dari yang diantisipasi sebelumnya. Protagonis dihadapkan dengan hambatan yang signifikan untuk menghalangi tujuannya. Di titik ini protagonis harus dapat melewatinya, ia tidak dapat kembali dan berkomitmen untuk mencapai tujuannya. Di sinilah ia mengambil langkah-langkah yang tidak dapat dibatalkan.

7. *Stage 4. Complications and Higher Stakes:*

Protagonis sedang berjuang dengan tantangan yang sulit dan konflik yang terus meningkat. Ia tidak menyerah, karena ia memiliki pertaruhan yang tinggi dan dia tidak bisa kembali.

8. *Turning Point 4. The Major Setback:*

Segala sesuatu yang mengerikan terjadi dan tampaknya protagonis merasa putus asa. Tetapi protagonis sudah berkomitmen dan ia benar-benar tidak punya pilihan lagi. Protagonis harus melakukan sesuatu untuk dapat kembali bangkit dan menang.

9. *Stage 5. Final Push:*

Pada tahap ini, protagonis menghadapi konflik yang sangat besar. Protagonis mempertaruhkan segalanya. Protagonis berjuang mati-matian untuk melawan rintangan dan dapat mencapai tujuannya.

10. *Turning Point 5. The Climax:*

Pada titik ini protagonis menghadapi rintangan terbesar. Nasibnya ada di tangannya sendiri dan motivasi luar atau tujuan yang terlihat terselesaikan. Tidak selalu berarti tujuan yang terlihat tercapai, protagonis bisa gagal, tetapi ada resolusi tujuan dengan cara yang lain.

11. *Stage 6. Aftermath:*

Protagonis memiliki kehidupan yang baru setelah perjalanannya selesai. Protagonis harus memiliki pemikiran, pandangan, cara hidup yang baru yang berbeda dengan *stage* awal.

2.6.3. *Fifteen Beats*

Dalam buku yang ditulis oleh Blake Snyder yaitu *Save The Cat*, terdapat 15 plot poin yang disebut *beat sheet*. Snyder memecah *Three-Act Structure* menjadi bagian-bagian kecil plot yang masing-masing plot tersebut memiliki tujuan yang spesifik. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap *beat* (Snyder, 2005 hlm. 70-72):

1. *Opening Image:*

Kesan pertama dari film adalah *tone, mood, genre* dan cakupan film. Itu semua harus ada di *Opening Image* ketika film mulai. Contoh: seseorang mengendarai motor secara sembrono melalui pedesaan Inggris yang mengarah kepada kematian di film *Lawrence of Arabia*; kastil yang tertutup dan menjulang tinggi terlihat begitu misterius di film *Citizen Kane*; dan bahkan hal yang konyol seperti gambar pembuka di film *Animal House*. *Opening Image* juga merupakan kesempatan kepada *audience* titik awal protagonis (Snyder, 2005, hlm. 72-73).

2. *Theme State:*

Pada 5 menit pertama dari skenario, biasanya penonton mengajukan pernyataan bahwa itu adalah tema film tersebut. Dalam banyak hal, skenario yang baik adalah argumen yang diajukan oleh penulis skenario, disini terlihat pro dan kontra, perilaku, impian, tujuan dan tujuan bernilai dari protagonis yang mungkin kebanyakan penonton kurang sadari (Snyder, 2005, hlm. 73-74).

3. *Set-up*:

Di 10 halaman pertama dari skenario disebut *Set-up*. Di bagian inilah tempat yang tepat untuk *make-or-break* untuk mengambil perhatian *audience*. Perkenalkan tokoh dengan dan karakter lainnya di bagian ini, tunjukkan setiap perilaku setiap tokoh. Pada bagian ini juga sudah diperlihatkan kekurangan dan kelebihan dari protagonis. Protagonis harus memperbaiki 6 hal dalam dirinya (Snyder, 2005, hlm. 75-76).

4. *Catalyst*:

Paket yang tiba di film *Romancing Stone* yang akan mengirim Joan Wilder ke Amerika Selatan; panggilan telepon yang memberitahu Tom Cruise bahwa ayahnya telah meninggal pada film *Rain Man*; makan malam dimana tunangan Reese Witherspoon mengumumkan bahwa dia telah membuangnya di film *Legally Blonde*. Ini semua adalah momen katalis: menangkap basah istri di tempat tidur dengan pria lain, berita bahwa seseorang hanya memiliki waktu 3 hari lagi untuk hidup, ketukan pintu, kurir. Disinilah momen anda membawa naik protagonis atau menjatuhkan karakter. *Audience* akan merasa simpati kepada protagonis (Snyder, 2005, hlm. 76-77).

5. *Debate*:

Ini bagian skenario antara halaman 12 dan 25, dimana protagonis menyadari bahwa ia harus pergi, namun ia masih memikirkan apa yang harus ia lakukan, dan hal berbahaya apa yang akan terjadi. Terjadi

perdebatan keputusan antara akan pergi atau tidak (Snyder, 2005, hlm. 77-78).

6. *Break Into Two:*

Di halaman ke 25 adalah tempat dimana protagonis pertama kali mengambil keputusan untuk pergi. Disini protagonis meninggalkan dunia lamanya, dan melanjutkan nasibnya ke dunia yang baru dan asing baginya (Snyder, 2005, hlm. 78-79).

7. *B Story:*

B Story dimulai pada halaman 30, disini protagonis beristirahat dan menenangkan pikiran setelah pergi. Disini protagonis bertemu dengan seseorang yang baru (Snyder, 2005, hlm. 79-80).

8. *Fun and Games:*

Bagian *Fun and Games* ini adalah janji premis dan inti dari poster film. Di sinilah sebagian besar momen-momen trailer ditemukan. Bagian inilah alasan *audience* ingin menonton film. Contohnya, pada film *Bruce Almighty*, ketika Jim Carrey dapat berjalan di atas air dan bertindak seperti Tuhan. Ketika Tobey Maguire dapat mencoba kekuatan super anehnya di film *SpiderMan* (Snyder, 2005, hlm. 80-82).

9. *Midpoint:*

Titik tengah dari skenario adalah di halaman 55. Di titik inilah seluruh dinamika film akan berubah. Disini terlihat naik atau turunnya protagonis, mulai timbul pertarungan yang lebih tinggi. Protagonis pikir ia telah

mendapatkan apa yang ia inginkan, namun itu adalah kemenangan palsu atau pun kekalahan palsu (Snyder, 2005, hlm. 82-84).

10. *Bad Guys Close In:*

Dari halaman 55 ke halaman 75 adalah bagian *Bad Guys Close In*. Di situasi inilah para penjahat memutuskan untuk berkumpul kembali dan mengirimkan pasukan terbaiknya untuk melawan protagonis. Protagonis akan menghadapi kejatuhan yang besar dalam hidupnya (Snyder, 2005, hlm. 84-86).

11. *All Is Lost:*

All Is Lost muncul di halaman 75 dari skenario. Ini merupakan titik tersulit bagi protagonis, dimana protagonis mengalami kekalahan total, semua aspek hidupnya berantakan, dan tidak ada lagi harapan. Disini jugalah tempat *Mentor* pergi atau mati. Contohnya pada film *The Passion of The Christ*, dimana saat Tuhan Yesus berada di atas kayu salib (Snyder, 2005, hlm. 86-87).

12. *Dark Night of The Soul:*

Bagian inilah saat protagonis melampiaskan kekealahannya, seperti mabuk, duduk di sisi jalan, seakan tidak ada lagi harapan. Namun, protagonis mengakui kerendahan hatinya dan kemanusiaannya, protagonis mulai berpikir jernih dan menemukan solusi permasalahan yang dihadapi (Snyder, 2005, hlm. 88-89).

13. *Break Into Three:*

Pada bagian ini protagonis mengingat kembali setiap kejadian yang telah terjadi dan dengan pikiran yang jernih menyusunnya menjadi sebuah solusi. (Snyder, 2005, hlm. 89).

14. *Finale:*

Finale adalah *Act Three*. Disini protagonis telah menguasai semua pelajaran dan juga pelajaran hidup. Kisah ini berakhir dengan kemenangan protagonis. Ini adalah peralihan dari dunia lama dan dunia barunya. Protagonis membuat sebuah tatanan hidup yang baru dan lebih baik dari sebelumnya (Snyder, 2005, hlm. 90).

15. *Final Image:*

Final Image adalah kebalikan dari *Opening Image*. Ini adalah bukti bahwa suatu perubahan telah terjadi dan itu nyata (Snyder, 2005, hlm. 90).

2.7. Structure dan Character

McKee (1997) juga berkata bahwa karakter adalah cara seni bekerja, dan sebuah metafora dari manusia. Penulis dan pembaca dapat merasa memiliki hubungan dengan karakter secara nyata, karena karakter didesain secara jelas untuk memiliki kemiripan layaknya manusia (hlm. 375). Corbett (2013) menjelaskan bahwa karakter merupakan sarana untuk mengeksplorasi kebenaran manusia melalui cerita. Corbett juga berkata bahwa karakter dapat membuat penulis dan pembaca lebih mengenal hidup manusia di bumi ini melalui hal-hal misterius, permasalahan yang berat, kegagalan, dan keputusan-keputusan yang diambil menguraikannya ke dalam 5 sumber (hlm. 5):

1. Cerita.
2. Ketidaksadaran.
3. Inspirasi dari seni, musik dan alam.
4. Manusia nyata.
5. Karakter campuran.

Pembaca dapat mengetahui banyak tentang karakter dari bagaimana cara karakter itu bereaksi, atau berperilaku dalam situasi tertentu. Karakter mengungkapkan sisi alami seseorang, dalam hal nilai, aksi, dan kepercayaan. Karakterisasi adalah ekspresi cara seseorang hidup, seperti cara mengemudikan mobil, menggantungkan foto di dinding, kesukaan dan ketidaksukaan, apa yang dimakan, dan banyak hal ekspresi karakter lainnya. Karakter diekspresikan dalam bentuk diri makhluk hidup, dari aksi dan reaksi. Karakterisasi dapat mengekspresikan rasa, apa yang dilihatnya di dunia, apa yang dipakai dan cara mengendarai mobil (Field, 2005, hlm. 55).

Dalam membuat sebuah cerita yang baik, diperlukan 3 elemen penting yaitu karakter, aksi dan adegan. Karakter memainkan mainkan kedua elemen penting ini. Personalitas, nilai, dan keinginan karakter terealisasikan oleh aksinya. Sudut pandang keinginan karakter ditempatkan dalam adegan. (Hart, 2011, hlm. 75).

2.7.1. *Three Dimensional Character (3D Character)*

Pada dasarnya setiap objek memiliki 3 dimensi: kedalaman, tinggi, dan lebar. Tidak hanya objek, manusia juga dibagi ke dalam 3 dimensi yaitu: fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa ini semua manusia tidak menjadi manusia secara utuh. 3 dimensi inilah yang membuat ikatan antara karakter dengan penonton. (Egri, 2007, hlm. 33).

2.7.1.1. *Physical Character*

Fisiologi dibuat dengan banyak pertimbangan dan bahkan sering diperdebatkan. Namun, hal ini bahkan memberikan penonton informasi yang cukup untuk menggambarkan karakter secara memadai. Fisik ini dapat dicapai secara langsung melalui deskripsi, selain itu dapat dicapai secara tidak langsung melalui tindakan dan dialog. Fisiologi dibagi ke dalam beberapa kategori sebagai berikut: Jenis kelamin, gender, ketertarikan seksual, ras, umur, kesehatan, berat badan, tinggi badan, bentuk badan, sikap, penampilan *fashion*, warna kulit, warna mata, tanda lahir, bekas luka, dan cacat fisik.

2.7.1.2. *Psychological Character*

Psikologi adalah suatu hal yang sangat penting dalam membentuk sebuah karakter. Psikologi berarti segala sesuatu yang membentuk dunia dalam diri karakter: emosinya, perasaannya, kegemarannya, rasa takutnya, harapannya, cintanya, rasa malunya dan rasa bersalahnya. Psikologi juga berpengaruh terhadap lingkungan dan interaksinya dengan orang lain. Psikologi dibagi ke dalam beberapa kategori, yaitu: keinginan, rasa takut, keberanian, cinta, benci, rasa malu,

rasa bersalah, pengampunan, kegagalan, dendam, kesuksesan, kebanggaan, agama, kepercayaan, makanan, kematian.

Dalam psikologi karakter, penulis dan pembaca dapat menemukan hal-hal terdalam dari tokoh, seperti fobia, mania, ketakutan, kerinduan, frustrasi, temperamen, rasa bersalah, dan lain sebagainya. Selain itu juga mencakup hal-hal seperti IQ, kemampuan, sensibilitas, cara pikir dan lain-lain. Psikologi karakter dapat dibangun melalui peristiwa masa lalu yang dialami oleh karakter.

2.7.1.2.1. *Character's Ghost*

Weiland (2016) menjelaskan bahwa *Ghost* adalah suatu hal di masa lalu yang hingga masa sekarang masih menghantuinya. *Ghost* bisa disebut juga sebagai “luka”. Luka sering kali dirahasiakan dari orang lain, karena yang tertanam di dalamnya adalah “lie” (kebohongan). *Lie* itu sendiri adalah ketidakbenaran yang dipercayai oleh karakter mengenai dirinya sendiri atau orang lain. Seringkali, luka itu adalah trauma di masa lalu.

Ghost adalah bagian terpenting dari cerita masa lalu karakter, yang nantinya pembaca akan menemukan kebenaran dari *ghost* sedikit demi sedikit seiring penceritaan. *Ghost* harus menimbulkan penasaran kepada pembaca/penonton (hlm. 13-14). Corbett (2013) berpendapat bahwa karakter dapat melawan *ghost* yang ada didalam dirinya sendiri. Dimana karakter berusaha sembuh dari luka lamanya. Namun ini bukan hal yang mudah bagi karakter, karena harus mengalami luka yang sama ini disebut sebagai *revenant* (hlm. 137-138). Berikut adalah contoh *ghost* dari cerita (Weiland, 2016, hlm. 14-15):

1. *Thor*: janji bahwa besar nanti Thor akan menjadi raja, terlepas dari kelebihan pribadinya.
2. *Jane Eyre*: Tante Jane menolak cintanya.
3. *Secondhand Lions*: Ibu Walter seorang penipu patologi.
4. *Toy Story*: tahu apa yang terjadi jika tidak menjadi mainan yang dicintai.
5. *Three Kings*: kekecewaan tentang karir.
6. *Green Street Hooligans*: ketidakhadiran seorang ayah.

2.7.1.2.2. *Desire*

Desire/Keinginan adalah sesuatu hal yang memacu karakter yang nantinya akan menciptakan konflik. Jika karakter tidak menginginkan apa-apa, tidak akan ada yang menghalangi karakter. *Desire* juga layaknya bahan bakar untuk drama. Dengan memberikan karakter *need* atau *want* yang dalam, maka secara otomatis akan membentuk sebuah *desire* yang memuaskan. *Desire* ini jugalah yang selalu membuat karakter terus bergairah, kuat, dan memberikan seluruh kekuatannya meskipun harus menghadapi situasi sulit yang bahkan belum pernah dihadapinya (Corbett, 2013, hlm. 25-31).

2.7.1.2.2.1. *Want*

Weiland (2016) berkata bahwa setiap cerita pasti diawali dengan *goal* (tujuan) dari karakter. Tujuan ini perlu menjadi refleksi dari sesuatu yang penting bagi karakter pada tingkat yang lebih dalam. *Want* dari karakter hampir selalu berasal dari eksternal, beberapa hal bersifat fisik. Karakter berusaha mengobati

kekosongan didalam dirinya dengan solusi dari luar. Beberapa contoh *want* dari cerita berikut (hlm. 10):

1. *Thor*: menjadi raja.
2. *Jane Eyre*: dicintai.
3. *Jurassic Park*: mempelajari tulang dinosaurus dengan aman.
4. *Toy Story*: menjadi mainan favorit Andy.
5. *Three Kings*: Mengumpulkan cukup uang untuk menjadi kaya dan mandiri.
6. *Green Street Hooligans*: Lulus kuliah.

Tidak ada yang salah dengan tujuan mereka. Namun, masalahnya karakter-karakter ini mengejar tujuan yang hanya meningkatkan perbudakan mereka kepada *lie* mereka. Mereka tidak mengejar kebahagiaan secara holistik dengan mengatasi *lie*. Sebaliknya mereka mencoba mendapatkan apa yang mereka inginkan, bukan untuk bangkit dari *lie* mereka sendiri (Weiland, 2016, hlm. 10).

2.7.1.2.2.2. *Need*

Dalam kata lain, *need* (kebutuhan) karakter adalah kebenaran. Karakter menangkal kebohongan yang ada pada dirinya. Ini adalah hal terpenting dalam hidupnya. Jika ia keluar dari kebenaran, maka ia tidak akan pernah dapat bertumbuh dalam jalan yang benar. Karakter akan menghabiskan banyak cerita untuk mengejar apa yang menjadi *want* nya. Namun, cerita yang sesungguhnya

lebih dalam daripada itu semua, yaitu adalah ia menjadi pribadi yang bertumbuh, diawali dengan ketidaksadaran namun perlahan tapi pasti karakter akan menyadari *goal* yang sebenarnya yaitu adalah *need* nya (Weiland, 2016, hlm. 11).

Weiland (2016) juga menambahkan bahwa hal yang menjadi *need* bukanlah berupa fisik, namun berupa visual manifestasi pada akhir cerita. *Need* akan selalu merubah pandangan karakter terhadap dunia sekelilingnya. Terkadang cerita akan memiliki akhir yang manis setelah melalui pengorbanan yang begitu berat. Namun akhir cerita dengan karakter mendapatkan *need* nya lebih kuat dan menyentuh. Berikut adalah beberapa *need* dari cerita (hlm. 11):

1. *Thor*: belajar kerendahan hati dan kasih sayang.
2. *Jane Eyre*: merangkul kebebasan spritual.
3. *Jurassic Park*: melindungi kehidupan masa dengan dari kematian masa lalu.
4. *Secondhand Lions*: percaya kepada orang lain.
5. *Toy Story*: dapat berbagi cinta Andy.
6. *Three Kings*: menemukan alasan yang layak diperjuangkan..
7. *Green Street Hooligans*: keberanian untuk membela diri.

Need/kebutuhan selalu berkaitan dengan citra diri, atau menemukan cinta, atau menjalani kehidupan yang lebih baik, atau bahkan memenuhi kebahagiaan karakter. *Need* juga terkadang bertentangan dengan *wants*, namun juga bisa sebagai motivasi bagi karakter untuk mendapatkan *wants* nya (Trottier, 2010, hlm. 33).

2.7.1.3. *Sociological Character*

Selain psikologi, sosiologi memberikan arahan bagaimana karakter berhubungan dan berperilaku dengan orang lain di sekitarnya. Sosiologi juga memberikan gambaran kepada penonton bagaimana pandangan karakter terhadap orang lain, pandangan karakter terhadap keluarganya, dan pandangan terhadap lingkungan/masyarakat sekitar.

Sosiologi dibagi kedalam beberapa kategori, yaitu: ayah, ibu, kakek, nenek, saudara, pasangan, teman, nama panggilan, kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, kampung, suasana keluarga, budaya dan tradisi. *Sociological Character* menekankan peran interaksi sosial karakter di dalam masyarakat, seperti kelas sosial, keluarga, politik, agama, pekerjaan, dan lain-lain. *Sociological Character* akan membentuk persepsi *audience* terhadap peran karakter di dalam cerita.

Karakter dibuat sedemikian rupa agar senyata mungkin seperti layaknya makhluk hidup. Ini bertujuan agar penonton dalam lebih mudah menyentuh rasa emosional dan kepercayaan penonton akan karakter tersebut. Seperti cara pandang, cara berpikir, berkomunikasi, bertindak, beremosi dan cara menyelesaikan konflik.

Di dalam film karakter dibagi ke dalam beberapa peran. Menurut Burhan (2005), dilihat dari segi peran, tokoh dibagi dua kategori:

1. Tokoh utama (*central character, main character*), yakni tokoh yang penting dan dominan dalam sebuah cerita (Burhan, 2005, hlm. 176). Tokoh utama selalu membuat reaksi ataupun dikenakan reaksi. Tokoh

utama juga memiliki hubungan dengan tokoh- tokoh lain baik secara visual maupun secara naratif. (Burhan, 2005, hlm. 77). Tokoh utama terdiri dari protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis biasanya dianggap memiliki pandangan, perasaan, dan tindakan yang sesuai dengan hal-hal yang positif. Tokoh oposisi dari protagonis adalah tokoh antagonis. Tokoh antagonis sering menimbulkan konflik dengan tokoh protagonis baik secara langsung ataupun tidak langsung. Bentuk oposisi yang dibawakannya dapat bersifat fisik ataupun batin. (Burhan, 2005, hlm. 179).

2. Tokoh tambahan (*perpheral character*), yakni tokoh-tokoh yang dimunculkan sesekali dalam cerita, dan bahkan muncul dalam beberapa adegan saja. (Burhan, 2005, hlm. 176). Tokoh juga dilihat dari fungsi pendukung tokoh yaitu protagonis dan antagonis (Burhan, 2005, hlm. 178).

2.7.1.3.1. Protagonis/Hero

Menurut Egri (2007), protagonis adalah karakter yang menyampaikan pesan moral dari cerita, bahkan jika karakter tersebut menolak menerimanya tau tidak menyadarinya. Dengan demikian, protagonis adalah pembawa pesan yang paling bertanggung jawab untuk membawa makna cerita kepada pembaca/penonton. Sebagai protagonis, karakter harus dapat menanggapi perubahan, memiliki pertaruhan, menjadi pusat empati penonton dan harus menjadi fokus nilai moral pada cerita.

Ia juga berpendapat bahwa protagonis juga harus memiliki *wants* (keinginan) yang konkrit/jelas. Protagonis harus memiliki keyakinan yang kuat,

sehingga ia mampu menghadapi segala konflik yang menghalanginya untuk mendapatkan keinginannya (*wants*). Protoganis yang bagus haruslah memiliki *stake*/pertaruhan yang sangat tinggi. (hlm. 106-107).

Biasanya penulis dan pembaca berpikir bahwa protagonis adalah orang yang berkarakter baik, sedangkan antagonis adalah orang yang berkarakter buruk. Dalam membuat cerita, penulis dan pembaca juga bisa membuat seorang protagonis memiliki karakter yang buruk. Dalam cerita *Amadeus*, tokoh utama dalam cerita tersebut yaitu Salieri adalah seorang orang yang memiliki karakter buruk dan melawan Mozart, yang adalah seorang yang baik (Trottier, 2010, hlm. 15).

Dalam buku *The Writer's Journey* yang ditulis oleh Vogler. Protagonis disebut sebagai *hero*. *Hero* berasal dari bahasa Yunani, yang diambil dari dasar kata yang berarti “menjaga dan melayani”. *Hero* adalah seorang yang siap mengorbankan dirinya demi orang lain. Sama seperti seorang gembala yang berkorban untuk menjaga dan melayani kawanan domba-dombanya. *Hero* memiliki psikologi ego: *I* (Aku), yaitu memiliki psikologi yang memisahkan diri dari kelompok baik dari keluarga, teman/lingkungan.

Hero akan selalu menghadapi para penjaga, monster, dan anak buahnya. Dalam mencari pemikirannya, *hero* akan bertemu dengan pengajar, pemandu, setan, dewa-dewi, rekan, pelayan, ‘kambing hitam’, guru ahli, penggoda, pengkhianat, dan sekutu/kelompok sebagai aspek untuk membentuk personalitas dan karakter dari *hero* tersebut (Vogler, 2007, hlm. 29-30).

Hero adalah seseorang yang tahu dan menyadari supra-sadarnya, yang sepanjang penciptaan kurang disadarinya. Petualangan *hero* melambangkan momen dalam hidupnya ketika ia mendapatkan pencerahan, setelah menghadapi dan melewati kematian. (Campbell, 2004, hlm. 241). Campbell juga menjelaskan bahwa *hero* adalah juara, bukan juara dari sesuatu yang telah ada, namun juara dari sesuatu yang belum ada menjadi ada (hlm 311).

Hero adalah orang yang telah memberikan kehidupannya pada suatu urutan realisasi dari kebenaran itu. *Hero* klasik biasanya adalah pendiri sesuatu - pendiri zaman baru, pendiri agama baru, pendiri kota baru, pendiri cara hidup baru. Untuk menemukan sesuatu yang baru, seseorang harus meninggalkan yang lama dan mencari ide benih, ide germinal yang akan memiliki potensi untuk melahirkan hal baru (Mackey & Kallis, 2001).

Hero selalu dipadang sebagai orang yang idealist, mengikuti moral di masyarakat, luar biasa, pro-aktif, seringkali memutuskan keputusan sulit, pada era modern selalu memiliki sebuah alat pertahanan diri yang menawan, sukses mendapatkan *wants* nya kecuali cerita *tragedy* (Mollerr, 2011). Vogler (2007) menjelaskan bahwa melalui karakter *hero*, penonton didorong untuk masuk ke dalam dunianya dan mengerti: keinginannya untuk dicintai dan dimengerti, mendapatkan kesuksesan/keberhasilan, bertahan hidup, menjadi seorang yang bebas, mendapatkan pembalasan, melakukan kesalahan, atau mencari jati dirinya yang sebenarnya.

Hero seharusnya memiliki kualitas, emosi dan motivasi yang jelas agar diwaktu yang bersamaan penonton dapat merasakan: rasa dendam, amarah, nafsu, persaingan, teritorialitas, jiwa patriotisme, idealisme, sinisme, atau keputusasaan. *Hero* harus menjadi pribadi yang unik lebih dari sekedar stereotipe biasa. *Hero* yang bagus adalah *hero* yang dapat menentukan suatu hal, pribadi yang pasti dan tidak bimbang, menawan, kesabaran, dan tubuh yang kuat namun memiliki hati yang lemah diwaktu yang bersamaan. Ini akan membuat penonton merasakan bahwa *hero* tersebut benar-benar seperti manusia normal (hlm. 30-31).

Penulis dapat mengenali karakter *hero* dengan lebih dalam saat *hero* menghadapi keraguan batin, kesalahan dalam berpikir, rasa bersalah, atau trauma dari masa lalu, atau ketakutan di masa depan. Kelemahan, cacat, kebiasaan, dan sifat-sifat buruknya akan membuat *hero* lebih riil dan menarik penonton. Konflik terbesar dalam setiap cerita adalah konfrontasi dengan kematian. *Hero* harus dapat menghadapi kematian dan mengorbankan dirinya, *hero* mungkin berhasil (hidup), atau gagal (mati).

Hero menunjukkan kepada Pembaca bagaimana mempertaruhkan diri dengan kematian. Jika *hero* berhasil (hidup), itu menunjukkan bahwa *hero* tersebut adalah karakter yang kuat dan tangguh. Namun, jika *hero* gagal (mati), itu menunjukkan secara simbolik bahwa *hero* tersebut adalah karakter yang mengorbankan dirinya demi orang lain. (Vogler, 2007, hlm. 32).

2.7.1.3.1.1. *Anti-Hero*

Anti-hero adalah protagonis yang cacat atau lebih cacat dari kebanyakan karakter; dia adalah seorang yang mengganggu *audience* dengan kelemahannya namun digambarkan secara simpatik, dan menunjukkan kelemahan umat manusia (Morrel, 2011, hlm.). Vogler (2007) juga menjelaskan bahwa *anti-Hero* bukanlah lawan dari *hero*, tetapi spesialisasi jenis dari *hero*. *Anti-Hero* bisa saja orang yang mungkin penjahat atau bahkan penjahat dari sudut pandang masyarakat, namun penonton merasa simpatik terhadapnya. *Anti-Hero* memiliki 2 tipe:

1. Karakter yang memiliki sifat layaknya *hero* pada umumnya, tetapi diberikan suatu sifat sinis atau memiliki luka masa lalu yang kelam, seperti karakter Bogart dalam *The Big Sleep* and *Casablanca* (hlm. 34-35).
2. *Hero* tragis, adalah ketika sang tokoh utama mengalami hal yang tidak menyenangkan, seperti karakter Macbeth atau Scarface atau Joan Crawford dalam *Mommie Dearest* (hal.34-35).

Morrell (2011) memberikan penguraian mengenai karakteristik dari *anti-hero*, yaitu: bukan panutan, egois, tidak menarik secara karakter dan penampilan, dimotivasi oleh kepentingan diri sendiri, pada dasarnya memiliki motif balas dendam, memilih yang salah karena lebih mudah, dapat memainkan kedua sisi dengan orang baik dan orang jahat, kadang-kadang membantu karakter yang lebih lemah secara sukarela, mewujudkan sifat dan perilaku yang tidak menarik, reaksi kekerasan ketika dianiaya, tidak ada penyesalan atas perilakunya, dan biasanya mengacaukan kontradiksi di masyarakat.

Anti-hero menolak masuk ke dalam batas-batas arus masyarakat seharusnya. Dimana *anti-hero* ini berjuang layaknya *hero*, namun tanpa mengindahkan rasa kemanusiaan, keadilan, dan menggunakan cara-cara negatif untuk mendapatkan apa yang ia inginkan. (Simmons, 2008, hlm. 157). Morrell (2011) menjelaskan bahwa *anti-hero* bertindak dengan cara yang bertentangan dengan standar masyarakat. Ia juga sering menimbulkan kebingungan tentang moralitas di masyarakat pada umumnya. *Anti-Hero* akan selalu (hlm. 31-32):

1. Menimbulkan rasa simpatik pada pembaca, walaupun terkadang cara yang ia lakukan ini tergolong sulit.
2. Ketidaktepatan yang dimiliki mudah teridentifikasi.
3. Membuat pembaca mengerti jalan cerita, motivasinya, dan mengetahui setan dalam batinnya.
4. Menjadi peran utama dalam cerita.

Beberapa *anti-hero* terkenal pada zamannya yaitu, Tony Soprano dalam televisi series *The Sopranos*, Bridget Jones di *Bridget Jones's Diary*, Sam Spade di *The Maltese Falcon*, Philip Marlow di Raymond Chandler, Gulliver di *Gulliver's Travels*, dan Randall McMurphy di *One Flew Over the Cuckoo's Nest*. *Anti-hero* dapat menjadi pemberontak yang mencari kebebasan atau keadilan, dan mereka biasanya main hukum sendiri. *Anti-hero* juga menempati area abu-abu yaitu antara orang baik dan orang jahat (Morrell, 2011, hlm. 32).

Apa yang dilakukan *anti-hero* pasti memiliki dasar, dan biasanya adalah luka di masa lalu (*ghost*). Luka masa lalu yang kelam pada *anti-hero* mungkin dapat membuatnya menjadi ksatria heroik yang tertolak dari masyarakat atau penolakan dari dirinya sendiri, dan masyarakat memandangnya sebagai orang buangan. Hal inilah yang akan membuat simpatik para penonton kepada karakter *anti-hero* ini, seperti karakter Robin Hood, seorang bandit *hero* (Vogler, 2007, hlm. 35).

2.7.1.3.2. Antagonis

Antagonis adalah karakter yang memiliki kekuatan sebanding dengan protagonis. Antagonis biasanya bertindak untuk menyangkal, menghancurkan, mengambil, atau mengklaim dirinya lebih benar dan baik dari protagonis. Tujuan antagonist berlawanan dengan protagonis dan motivasinya. Antagonis akan berusaha menekan mental dan perasaan protagonis, sehingga protagonis tidak mampu mencapai keinginannya. Protagonis dipaksa untuk bangkit, dan menggali kedalaman kehendaknya untuk tetap bertahan dan menang melawan antagonis. Antagonis tidak boleh memiliki kekuatan lebih rendah atau lebih kuat dari protagonis, karena akan membuat antagonis menjadi tidak masuk akal saat berhadapan dengan protagonis (Corbett, 2013, hlm. 130).

Egri (2009) menjelaskan bahwa siapa pun yang menentang protagonis adalah antagonis. Antagonis adalah satu-satunya karakter yang menahan protagonis dengan sangat kejam. Antagonis menggunakan kekuatan, kelicikan, sumber daya, alat dan kekuasaannya untuk melawan protagonis. Antagonis harus

sekuat dengan protagonis, namun kehendak, dan kepribadian harus bertolak belakang (hlm. 113).

Antagonis juga disebut oleh Vogler dengan istilah *Shadow*. *Shadow* mewakili energi dari sisi gelap yang tak dapat terekspresikan, terealisasi, atau ditolak suatu aspek. Sering kali itu adalah rumah dimana ‘*monster*’ dari dunia batin karakter. *Shadow* adalah semua hal yang tidak karakter sukai tentang diri karakter sendiri, semua rahasia gelap yang tidak bisa karakter akui. *Shadow* diproyeksikan ke dalam karakter yang disebut dengan *villain*, antagonis atau musuh. *Villain* dan musuh biasanya didedikasikan untuk kematian, kehancuran, atau kekalahan *Hero*. *Shadow* bisa juga tidak begitu bertentangan dengan tujuan *Hero*, namun bisa juga memiliki tujuan yang sama tetapi tidak setuju dengan taktik *Hero* (Vogler, 2007, hlm. 65).

2.7.1.3.3. Supporting Characters

Supporting Character/karakter pendukung merupakan sumber yang paling baik untuk mengembangkan konflik di dalam cerita. *Supporting characters* ini dapat mendukung protagonis atau bisa juga membuat sulit protagonis. Ada tiga kategori dari *supporting characters*; *Friends*, *Rival* dan *Symbol* (Schmidt, 2001, hlm. 161).

1. *Friends*

Friends adalah *supporting character* yang dikenal baik, tetapi terkadang menyebabkan masalah. Mereka dapat memberikan nasihat yang salah, lupa untuk menceritakan sesuatu yang penting kepada protagonis, membuat protagonis menyerah dalam pencariannya untuk menyelamatkan

mereka, atau mereka mungkin melakukan sesuatu yang bekerja melawan protagonis “hanya untuk kebajikannya sendiri.” Ada empat tipe *Supporting Friends* (Schmidt, 2001, hlm. 165):

1. *The Magi*

The Magi adalah suara kebijaksanaan. Dia adalah orang bijak yang serba tahu, dan telah mengalami apa yang protagonis lalui. Dia memiliki kekuatan untuk membantu protagonis menghindar dari masalah, tetapi kebijaksanaan dari *The Magi* ini biasanya digunakan protagonis sebagai cara untuk menghadapi masalah tersebut (Schmidt, 2001, hlm. 161 -162).

2. *The Mentor*

The Mentor lebih seperti protagonis dan lebih dekat levelnya dengan protagonis dibanding *The Magi*. *The Mentor* bebas menawarkan masukkan apa saja kepada protagonis, sehingga protagonis dapat belajar kemampuan dari *The Mentor*. *The Mentor* dibagi menjadi *The Negative Mentor* dan *The Positive Mentor*. Di mana *The Negative Mentor*, pada dirinya terdapat jiwa yang buruk, ia lebih mencintai kedudukan dan status dari kekuatannya untuk membantu protagonis. Dia ingin terlibat dalam setiap langkah dan mempertahankan kekuasannya atas protagonis. Sedangkan *The Positive Mentor*, dia dapat menjadi pengajar yang baik, dan membuat protagonis menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Dia dengan sabar melatih kemampuan protagonis

hingga protagonis siap untuk menghadapi masalahnya (Schmidt, 2001, hlm. 166-167).

3. *The Best Friend*

The Best Friend adalah orang kepercayaan protagonis. Dia adalah karakter yang selalu ada, siap, mau tetapi juga tidak dapat membantu. *The Best Friend* mencintai protagonis dan ingin berada dengan protagonis. Jika dia melihat protagonis menjauh darinya., dia akan mencoba segala cara untu memperbaiki persahatan, bahkan memalsukan penyakit hanya untuk mendapatkan perhatian dari protagonis kembali (Schmidt, 2001, hlm. 167-168).

4. *The Lover*

The Lover adalah daya dari tarik dari sebuah cerita. Namun banyak juga karakter yang lari dari cinta karena takut, setiap orang pada akhirnya ingin dicintai. *The Lover* seperti rumah dimana protagonis merasa aman. Dia sering kali menjadi pahlawan untuk melampiaskan perasaannya, terutama keraguan dan ketakutannya. *The Lover* dapat berupa hewan peliharaan, kekasih, dan anak kecil (Schmidt, 2001, hlm. 168).

2. *Rivals*

Rivals dapat dianggap sebagai musuh yang ramah untuk “mendapatkan” protagonis. Mereka tidak menyukai protagonis tetapi bukan antagonis dalam cerita, karena mereka tidak menentang tujuan pahlawan. Mereka tidak bermaksud menyakiti tetapi menikmati segala kekacauan protagonis.

Mereka bahkan mungkin kesal jika protagonis tidak ada di sana untuk “bermain” dengannya lagi. *Rivals* sering bersaing dengan pahlawan. Mereka mungkin berpikir untuk membantu protagonis, namun kenyataannya mereka menyabotase segala upaya yang dilakukan protagonis. Ada enam tipe *Rivals* (Schmidt, 2001, hlm. 173):

1. *The Joker*

The Joker adalah seorang pengacau dengan kecerdasan yang tajam. Dia suka menceritakan lelucon apapun dan mempermainkan protagonis. Hidup itu tawa dan menyenangkan baginya. Dia menikmati lelucon yang bagus, sebab dengan begitu ia merasa menjadi pusat perhatian semua orang. Dia bisa sangat menjengkelkan, keras, dan riuh. Disaat protagonis sedang penuh tekanan, *The Joker* tiba dan mengacaukan pikiran protagonis. *The Joker* masuk dan mengubah pembicaraan. *The Joker* agak mementingkan diri sendiri, karena dia hanya peduli tentang tawa dan kesembronoan yang dia inginkan (Schmidt, 2001, hlm. 173-174).

2. *The Jester*

The Jester mirip dengan *The Joker*, namun hanya ada di sebagian waktu saja. Dia mengacaukan rencana protagonis dengan kesalahan fisiknya. Dia sangat tidak terkoordinasi dalam pengambilan resiko. Dia tidak memiliki masalah

dengan ide-ide yang membahayakan nyawanya dan orang lain. *The Jester* mencoba membantu protagonis, tetapi akhirnya menghancurkan segalanya. Protagonis merasa berkewajiba untuk membiarkan membantu karena dia begitu tulus dan polos (Schmidt, 2001, hlm. 174).

3. *The Nemesis*

The Nemesis bukanlah penjahat tetapi pembuat onar/masalah. Dia tidak terlalu peduli dengan tujuan pahlawan. Dia hanya menunggu kesempatan untuk secara sadar mengacaukan protagonis. Dia memiliki hubungan yang beradab dengan protagonis, baik demi teman atau pekerjaan bersama atau apapun yang membuat mereka tetap bersama, namun segala sesuatunya menjadi jelek setelah mereka berdua bersama (Schmidt, 2001, hlm. 175).

4. *The Investigator*

The Investigator selalu berusaha keras ketika dia tidak diinginkan atau dibutuhkan oleh protagonis. Dia selalu mengajukan pertanyaan dan membuat pahlawan menjadi ruwet. Dia harus tahu setiap detail, setiap menit dari situasi sebelum membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan. Dia takut mengambil resiko karena dia takut salah. Dia mungkin perlu melakukan segalanya “sesuai buku”, karena dia sangat takut mendapat masalah dengan

hukum. Dia mencoba mengendalikan dan memanipulasi protagonis untuk melakukan apa yang dia inginkan. Dia sangat iri pada protagonis yang mencapai tujuannya, karena dia mungkin memiliki hal yang serupa. Melihat protagonis melakukan apa yang dia inginkan adalah menyakitkan baginya, jadi dia tidak bisa membiarkan protagonis melakukannya tanpa menghadapi semuanya (Schmidt, 2001, hlm. 175-176).

5. *The Pessimist*

The Pessimist menantang protagonis dengan ketidaksetujuannya terhadap tindakan protagonis. Dia memiliki sikap “tidak akan berhasil” dan tidak peduli dengan pertanyaan *The Investigator*. Dia sangat lamban dan suka melihat keraguannya menguasai pikiran protagonis. Ketika protagonis tidak yakin akan dirinya sendiri, *The Pessimist* merasa dibenarkan. Dia tidak memiliki harapan dan menganggap protagonis itu bodoh, karena tidak melihat resiko (Schmidt, 2001, hlm. 176).

6. *The Psychic*

The Psychic dibagi menjadi dua tipe yaitu: *The Negative Psychic* dan *The Positive Psychic*. *The Negative Psychic*, dia memiliki sikap yang sangat unggul tentang segalanya. Dia mencoba tampil dengan tenang dan merasa tahu dalam

setiap situasi, namun sering terlihat konyol. Dia mencoba mencoba memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya, baik atau buruk, dan memberi tahu protagonis apa yang sekiranya sedang direncanakan oleh antagonis. Kadang-kadang dia berperan sebagai detektif, paranormal, atau psikolog yang berpikir dia tahu segalanya tentang perilaku manusia. Kalau ramalannya ternyata salah, dia selalu memiliki faktor eksternal untuk disalahkan. Dia merasa bahwa dia harus berada di tempat protagonis, karena dia merasa lebih unggul dari protagonis. Cerdas atau berbakat membuatnya berbeda, unik dan dicari. Sedangkan *The Positive Psychic*, memberikan saran dan informasi untuk membantu protagonis berada tetap di jalannya. Dia melakukan yang terbaik untuk protagonis, bukan mementingkan ego sendiri. Dia mungkin tidak ingin pengakuan atas tindakannya dan dapat memilih untuk tetap berada di belakang layar (Schmidt, 2001, hlm. 176-177).

3. *Symbols*

Simbol karakter melambangkan sesuatu yang penting bagi pahlawan. Mereka bisa menjadi simbol masa lalu protagonis, kesalahan protagonis atau siapa protagonis itu sendiri. Terkadang seorang teman atau musuh dapat mengambil peran sebagai karakter simbol, seperti *The Best Friend*

yang mencerminkan kelemahan pahlawan. Ada tiga tipe dari *Symbols* (Schmidt, 2001, hlm. 181):

1. *The Shadow*

The Shadow mencerminkan kelemahan karakter protagonis atau sisi gelapnya. Protagonis akan mencoba menghindari *The Shadow*, karena dia harus menghadapi kesalahan dan ketakutan di sekelilingnya. *The Shadow* sangat ditentukan oleh kekurangan protagonis. Jika protagonis takut menjadi gila, maka *The Shadow* bisa menjadi orang gila. Jika protagonis selalu marah, maka *The Shadow* bisa menjadi orang yang marah (Schmidt, 2001, hlm. 181).

2. *The Lost Soul*

The Lost Soul melambangkan masa lalu protagonis, mengingatkannya dari mana dia berasal dan mengapa dia memilih untuk berubah. Pahlawan akan kembali seperti kehilangan jiwanya dan tidak mencapai tujuannya. *The Lost Soul* adalah gambar sebelumnya, orang yang belum pernah mencapai tujuannya, karena dia mungkin tidak pernah memikirkan tujuan sama sekali. Dia sering membiarkan kehidupan mendorongnya berkeliling, bereaksi terhadap peristiwa alih-alih menciptakannya. Dia tidak tahu bagaimana harus merubah hidupnya dan takut untuk mengambil langkah pertama. Baru setelah dia melihat

protagonis, dia menyadari seberapa jauh dia belum melangkah dalam hidup. Ini mungkin membuatnya tertekan. Seringkali pahlawan mengambil ini dan mencoba untuk mengecilkan prestasinya (Schmidt, 2001, hlm. 181-182).

3. *The Double*

The Double adalah sosok yang ingin protagonis jadikan sebuah *role model*. Dia berpengetahuan luas, aman, dan membumi. Apa pun minat yang dimiliki protagonis, seperti sains, tulisan, seni semuanya itu ada di dalam *The Double*. *The Double* adalah pakar dalam bidang itu semua. Minat protagonis biasanya merupakan bagian integral dari plot di mana keahlian seperti itu akan membantunya mencapai tujuannya (Schmidt, 2001, hlm. 182).

2.8. *Character Growth/Character Arc*

Egri (2007) menjelaskan bahwa salah satu hal penting dari diri manusia adalah perubahan. Perubahan adalah salah satu hal yang dapat diprediksi. Namun, perubahan juga tidak akan terjadi jika diri manusia menolak pertumbuhan dan perkembangan. Segala hal di alam ini pada dasarnya mengalami perubahan seorang pria sepuluh tahun lalu menjadi pemberani mungkin sekarang menjadi pengecut, ada beberapa alasan seperti: umur, kerusakan fisik, perubahan status finansial/keuangan, pengalaman, konflik/permasalahan, dll. (hlm. 60).

Pembaca mungkin berpikir seseorang tidak mungkin dan tidak akan berubah. Tetapi tidak ada satu orangpun yang tidak dapat bertahan tanpa mengalami perubahan. Seorang pria mungkin akan tetap akan pendirian agama yang diyakininya, dan pandangan politik yang secara jelas pernah dilewatinya. Tetapi waktu dan zaman terus berubah, sehingga akan membuat pemikiran/pandangannya semakin dangkal. Tidak ada satu orang pun yang dapat melewati permasalahan atau konflik dengan cara yang sama. Harus ada perubahan, bahkan perubahan cara berpikir dan cara bertindak. Ketika seseorang berdebat dengan Pembaca, tidak mungkin Pembaca beragumen dengan cara yang sama, pasti Pembaca harus merubah dan meningkatkan cara Pembaca untuk berdebat dengannya. Perubahan adalah berkembang dan bertumbuh (Egri, 2007, hlm. 61).

Egri (2007) memberikan beberapa contoh penceritaan yang karakternya mengalami perubahan dalam drama. *Tartuffe* ciptaan Moliere, *Merchant of Venice* ciptaan Shakespeare, *Nathan The Wise* ciptaan Lessing, dan *Medea* ciptaan Euripride, semua cerita tersebut menunjukkan perubahan dan perkembangan karakter dengan melalui konflik. Contohnya seperti karakter:

Othello diawali dengan karakter yang memiliki rasa cinta dan kasih sayang, namun diakhiri dengan rasa kecemburuan, menjadi seorang pembunuh dan akhirnya bunuh diri. *The Bear* diawali dengan karakter yang memiliki rasa kebencian, namun diakhir dengan rasa cinta. *Hedda Gabler* diawali dengan karakter yang memiliki egotisme, namun diakhir dengan bunuh diri. *Macbeth* diawali dengan karakter yang ambisius, namun diakhir dengan menjadi

pembunuh. *The Cherry Orchard* diawali dengan karakter yang tidak memiliki rasa tanggungjawab, namun diakhir dengan kehilangan semua kepunyaanya. *Excursion* diawali dengan karakter yang selalu berusaha memenuhi mimpinya, namun diakhiri dengan kondisi kehidupan nyata. *Hamlet* diawali dengan karakter yang memiliki rasa kecurigaan, namun diakhiri dengan menjadi pembunuh. *Mamba's Daughters* diawali dengan karakter yang memiliki tempramen keras, namun diakhiri dengan menjadi pembunuh dan bunuh diri. (hlm. 61)

Dead End diawali dengan karakter yang miskin, namun diakhir dengan melakukan tindakan kriminal. *The Silver Cord* diawali dengan karakter yang dominan, diakhir dengan ketidakadaan solusi. *Craig's Wife* diawali dengan karakter yang selalu ingin segala sesuatunya sempurna, namun diakhir dengan kesendirian. *Waiting for Lefty* diawali dengan karakter yang tidak pasti, namun diakhir dengan keyakinan. *The Big Blow* diawali dengan karakter yang selalu melakukan perlawanan dan keputusan, namun diakhir dengan persatuan dan harapan.

What a Life diawali dengan karakter yang mengalami penerimaan kegagalan di masa lalu, namun diakhir dengan kepercayaan diri. *Prologue to Glory* diawali dengan karakter tanpa memiliki tujuan yang jelas, namun diakhir dengan memiliki arah tujuan yang konkrit. *Professor Mamlock* diawali dengan karakter yang terasingkan oleh masyarakat, namun diakhiri dengan kekuatan kebersamaan (hlm. 62).

Semua contoh diatas, karakter mengalami konflik dan dipaksa oleh keadaan untuk berubah, bertumbuh dan berkembang. Jadi pada intinya adalah tidak ada satu karakterpun yang tidak berubah/*stay* di tempat. Karakter pada dasarnya pasti akan mengalami perubahan entah itu fisiologi, sosiologi, dan psikologinya. Karakter juga dapat berubah entah menjadi baik atau tergantung bagaimana cara karakter mengambil keputusan atas konflik yang sedang dihadapinya (hlm. 62).

2.8.1. *Weiland Character Arc*

Terkadang, karakter dan plot dipandang sebagai entitas yang berbeda dan menjadi perdebatan, mana yang lebih penting apakah plot atau karakter. Tetapi jauh daripada itu, sebenarnya plot dan karakter sama pentingnya, bahkan memiliki keterikatan satu dengan yang lain. Menurut Weiland (2016), *character arc* adalah segala yang membuat karakter berevolusi/berubah. *Character arc* dapat disebut juga sebagai tema dari film tersebut. Weiland juga memberikan penjelasan mengenai *character arc*, yaitu (hlm. 1-2):

1. Protagonis memulai perjalanannya.
2. Protagonis banyak belajar pelajaran baru dari selama perjalanannya.
3. Protagonis berakhir pada (kemungkinan) situasi yang lebih baik.

Weiland membagi *character arc* kedalam 3 macam:

1. *The Positive Change Arc*

Ini adalah perubahan *arc* yang paling populer dan sering dipakai.

Protagonis diawali dengan karakter yang mencoba meningkatkan

pemenuhan pribadinya. Seiring berjalannya cerita, karakter berusaha menghadapi kepercayaannya tentang dirinya dan dunia, hingga pada akhirnya ia menaklukkan “iblis” (protagonis yang memiliki sikap antagonis) yang ada di dalam dirinya, dan diakhiri dengan perubahan *arc* yang menjadi positif (Weiland, 2016, hlm. 2).

Weiland (2016) berkata bahwa setiap orang membenci perubahan. Penulis dan pembaca mungkin duduk dan berharap hidup tidak berbeda. Biasanya berharap penulis dan pembaca tidak berada di tempat yang asing. Karakter juga menentang perubahan sama seperti manusia. *The Positive Change Arc* dalam manifestasinya yang paling sederhana adalah tentang perubahan prioritas protagonis. Karakter menyadari alasannya tidak mendapatkan apa yang diinginkannya, yaitu karena ia menginginkan hal yang salah, dan metode moral yang dilakukannya adalah salah (hlm. 5).

The Positive Change Arc dalam manifestasinya yang paling sederhana adalah tentang perubahan prioritas dari antagonis. Protagonis menyadari alasan dia tidak mendapatkan apa yang diinginkannya dalam plot karena (Weiland, 2016, hlm.5):

1. Ia menginginkan hal yang salah.
2. Metode moralnya untuk mencapai apa yang diinginkannya salah.

Weiland (2016) berkata bawa agar karakter dapat berkembang dan berubah secara positif, karakter harus memulai dengan sesuatu yang

kurang dalam hidupnya, beberapa alasan yang membuat perubahan itu perlu. Karakter pasti tidak lengkap dalam beberapa aspek dalam dirinya, bukan karena dia kekurangan sesuatu yang eksternal. Karakter menyembunyikan kesalahpahaman yang sangat mendalam tentang dirinya., dunia, atau mungkin keduanya. Karakter mungkin bahkan tidak menyadari bahwa ia memiliki masalah (hlm. 2).

Pada *Act I*, pemahamannya tentang kekurangannya mungkin samar-samar. Ia mungkin tidak merasa cacat atau bahkan menyangkal tentang kebohongan hingga ia menyadari itu semua pada *Inciting Incident*. Dunia dalam dirinya goyang dan mulai mengupas pertahannya. Penulis biasanya memperkenalkan *lie* dan mendemonstrasikan karakter pada *Act I*. *The Positive Change Arc* ini pada intinya adalah perubahan karakter dari sesuatu hal yang selama ini ia percayai adalah salah, namun pada akhirnya ia menyadari kebenaran dan menjadi pribadi yang positif. Berikut adalah *The Positive Change Arc* dari karakter (Weiland, 2016, hlm, 6-65):

1. *Character and Set-up:*
 1. *The Lie Your Character Believes.*
 2. *Character's Wants vs Character's Needs.*
 3. *Your Character's Ghost.*
 4. *The Characteristic Moment.*
 5. *The Normal World.*

2. *The First Act:*

1. *Reinforce the Lie.*
2. *Indicate the Character's Potential to Overcome the Lie.*
3. *Provide the Character's First Step in Discovering How to Grow and Change.*
4. *Give the Character an Inciting Event to Refuse.*
5. *Evolve the Character's Belief in the Lie.*
6. *Make the Character Decide.*

3. *The First Half of the Second Act:*

1. *Provide the Character With Tools to Overcome His Life.*
2. *Show the Protagonist Encountering Difficulties in Pursuing His Lie.*
3. *Move the Character Closer to What He Wants and Farther from He Needs*
4. *Give the Character a Glimpse of Life Without the Lie.*

4. *Midpoint:*

1. *The Moment of Truth.*
2. *Caught Between the Lie and the Truth.*

3. *Part of Subtle Evolution.*
5. *The Second Half of the Second Act:*
 1. *Allow the Character to Act in Enlightened Way.*
 2. *Trap the Character Between the Old Lie and the New Truth.*
 3. *Initiate the Character's Attempts to Escape the Effects of the Lie.*
 4. *Contrast Your Character's "Before and After" Mindset.*
 5. *Provide Your Character With a False Victory.*
 6. *Blatantly Demonstrate the Crux of Your Character's Arc.*
6. *The Third Plot Point:*
 1. *The Third Plot Point.*
 2. *The Ultimate Choice Between Want and Need.*
 3. *The Old Self Dies.*
 4. *Renew the Attack Upon the Character's New Paradigm.*
7. *The Third Act:*
 1. *Up the Stakes.*
 2. *Keep the Character Off Balance.*
 3. *Prove How Far the Character Has Come.*

4. *Renew the Attack Upon the Character's New Paradigm.*

8. *Climax:*

1. *Up the Stakes.*

2. *The Climatic Moment.*

9. *The Third Act:*

1. *The Thematic Question.*

2. *The Character's New Normal.*

2. *The Flat Arc*

Banyak cerita populer yang karakternya telah siap. Penulis cerita telah mempersiapkan karakter dengan menghiraukan perkembangan karakter, sehingga kekuatan internal lebih besar dari eksternal. Tidak ada pengalaman karakter yang dapat mengubah dirinya, ini disebut dengan *flat arc* (Weiland, 2016, hlm. 2). Berikut adalah *character arc* dari *The Flat Arc* (Weiland, 2016, hlm. 67-88):

1. *The First Act:*

1. *The Hook: The Truth the Character Believes.*

2. *The Inciting Event: Challenged to Use Truth to Oppose Lie.*

3. *The First Plot Point: World Tries to Forcibly Impose Lie.*

2. *The Second Act:*

1. *The First Pinch Point; Uncertain if Truth Is Capable of Defeating.*
 2. *The Midpoint: Proves Power of Truth to World.*
 3. *The Third Plot Point: Lie-Driven Characters Fight Back.*
3. *The Third Act:*
1. *The Third Plot Point: Lie Seems to Triumph Externally.*
 2. *The Climax: Final Confrontation Between Truth and Lie.*
 3. *The Climactic Moment: Truth Defeats Lie*
 4. *The Resolution: New Truth-Empowered Normal World.*

3. *The Negative Change Arc*

Negative Change Arc memiliki banyak variasi dibandingkan dengan *arc* lainnya. Bagaimanapun, ini sama saja halnya dengan *Positive Change Arc* namun dilihat secara terbalik. *Positive Change Arc* diawali dengan karakter yang buruk dan akhiri menjadi karakter yang baik, sedangkan *Negative Change Arc* diakhiri dengan karakter yang menjadi buruk. Berikut adalah *The Negative Arc* dari karakter (Weiland, 2016):

1. *The First Act:*
 1. *The Hook: Believes Lie in Comfortable Normal World.*
 2. *The Inciting Event: First Hint Lie Is Untrue*

3. *The First Plot Point: Full Immersion in Adventure World's Stark Truth.*
2. *The Second Act:*
 1. *The First Pinch Point: Punished for Using Lie.*
 2. *The Midpoint: Forced to Face Truth, But Unwilling to Embrace It.*
 3. *The Second Pinch Point: Growing Frustration With Old Lie and Disillusionment With New Truth.*
 3. *The Thrid Act:*
 1. *The Third Plot Point: Accepts That Comforting Lie is Now Completely Nonexistent.*
 2. *The Climax: Wields Dark New Truth in Final Confrontation.*
 3. *The Climactic Moment: Fully Acknowledges Truth.*

2.8.2. Volger Character Arc

Volger (2007), katarsis adalah klimaks logis dari *character arc*. Ini adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tahapan perubahan karakter secara bertahap. Kelemahan umum dalam cerita adalah bahwa penulis membuat *Hero* tumbuh dan berubah, tetapi hanya dalam satu lewat satu kejadian. Namun, yang sebenarnya terjadi adalah *Hero* bertumbuh dan berubah secara bertahap melalui beberapa kejadian/tantangan yang dilewatinya. Vogler membagi *Character Arc*

menjadi 12 tahapan perubahan yang disusun berdasarkan *Hero's Journey*. Ke-12

character arc itu adalah:

1. *Limited awareness of a problem.*
2. *Increase awareness.*
3. *Reluctance to change.*
4. *Overcoming reluctance.*
5. *Committing to change.*
6. *Experimenting with first change.*
7. *Preparing for big change.*
8. *Attempting big change.*
9. *Consequences of the attempt (improvements and setbacks).*
10. *Rededication to change.*
11. *Final attempt at big change.*
12. *Final mastery of the problem.*