



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Karakter utama dalam naskah film panjang *The Scorpion* bernama Klaus. Klaus adalah pribadi yang kuat, bersemangat, dan ceria. Karakter utama hanyalah seorang petarung biasa, namun karena melihat orang-orang yang memiliki pangkat tinggi suka melakukan hal semena-mena dan mendapatkan pujian, Klaus memutuskan untuk berusaha sekuat mungkin menjadi ketua *district* dengan bermodalkan kebaikan. Turner (2005), Turner mengatakan bahwa kekuatan berawal dari pembangunan psikologi sosial, bukan kontrol dari sumber daya dalam jumlah tinggi (hlm. 8).

Dengan begitu, penulis akan menulis naskah berjudul *The Scorpion* yang akan menerapkan perkembangan karakter secara negatif. Perancangan karakter tersebut yang dikenal sebagai *negative change arc* yang ditulis oleh Weiland (2016). Dalam mengembangkan karakter utama, penulis juga akan menerapkan 5 dasar *principal* dari *power paradox* untuk membantu dalam menghubungkan antara *three-process theory* dan *character arcs*.

3.2. Sinopsis

Klaus seorang muda yang berani dan jujur mendapati bahwa orang-orang yang menjadi pemimpin mempunyai sifat yang buruk. Suatu ketika, tragedi menyerang

markasnya. Tragedi itu mengorbankan ketua *district*. Tak lama setelah itu, ketua *region* mengadakan sayembara pencarian ketua *district*. Klaus kalah di babak pertama, namun ia maju ke babak pengumpulan poin. Kebetulan karena kebaikannya, Klaus mendapat kesempatan untuk mendapat gelar sebagai ketua *institute*. Klaus menerima tawaran ini dan menganggap ini bisa jadi batu loncatan untuknya.

Selama lomba, ia jatuh cinta dengan cucu ketua *region* bernama Audrey. Namun pergejolakan terjadi karena ia tidak bisa fokus antara keduanya, Audrey atau pengejaran jabatan. Klaus pun memutuskan untuk mengejar jabatan dahulu demi kebaikan bersama. Namun sahabatnya yang bernama Eva mengingatkan bahwa Klaus berhak bahagia. Klaus pun akhirnya memutuskan untuk fokus terhadap Audrey. Namun tak lama kemudian, hal buruk terjadi. Audrey mengalami musibah. Musibah tersebut membuat Klaus merasa yakin bahwa ia harus menjadi ketua *district* agar mendapatkan lebih banyak kekuatan dan dapat melindungi orang-orang yang dicintainya.

Karena durasi pengumpulan poin semakin menipis. Klaus mulai melakukan kecurangan untuk mengejar ketinggalan poin nya. Mulai dari hanya mengganggu misi hingga membunuh Demon Hunter lain. Eva menyadari tindakan curangnya, namun Klaus malah mendorongnya pergi. Hingga pada suatu waktu, Klaus punya pilihan untuk menyelamatkan Eva bersama saingannya, atau tidak keduanya. Klaus lebih memilih mengorbankan sahabatnya. Klaus melupakan esensi dan tujuan utama dari

perebutan posisi itu adalah untuk melindungi orang-orang yang disayangnya, namun Klaus mengorbankan orang terdekatnya untuk mendapatkan tujuannya.

3.3. Peralatan Kerja

Pada penulisan laporan tugas akhir berjudul Pengaruh Three-Process Theory Pada *Negative Character Arcs* Dalam Naskah Film Panjang *The Scorpion*, penulis menggunakan laptop ASUS x450CC sebagai alat pendukung penulisan yang dilengkapi dengan *Microsoft Word* (2008) sebagai perangkat lunak dalam penulisan laporan akhir dan *Celtx* sebagai perangkat lunak dalam proses *drafting* naskah.

3.4. Tahapan Kerja

Dalam penulisan naskah film panjang *The Scorpion*, penulis melakukan beberapa tahap pengerjaan. Tahapan pengerjaannya yaitu diawali dengan menentukan ide cerita yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di dunia. Dari ide cerita tersebut muncul sebuah *statement* yang merupakan pesan dari cerita tersebut. Kemudian untuk menghidupkan *statement* tersebut, penulis menciptakan sebuah karakter untuk menghidupkan *statement* tersebut. Dalam usaha untuk membuat karakter dan dunia yang sudah dirancang agar tetap *believable* dengan dunia nyata, penulis harus melakukan riset. Setelah semua riset ditentukan, penulis merealisasikan semua elemen di atas dalam suatu *draft* naskah film panjang.

3.4.1. Menentukan Ide Cerita

Langkah awal penulis dalam menulis naskah *The Scorpion* adalah menentukan ide cerita. Untuk menentukan ide yang menarik, penulis melakukan dua hal, yaitu refleksi diri dan mempertanyakan apa isu yang mendalam bagi kehidupan sosial manusia.

Dalam refleksi diri, penulis merasa kurang dalam masalah *influence* dan membuat orang lain yakin. Hal tersebut sudah dialami penulis sejak kecil. Hingga hari ini pun banyak asumsi dari penulis mengenai penyebab dari hal tersebut. Akhirnya penulis berasumsi bahwa penulis tidak memiliki uang yang cukup atau wajah yang tampan untuk membuat orang lain menyukai, menghormati, atau setidaknya menjadi orang yang berpengaruh bagi kehidupan sosial di sekeliling penulis.

Setelah melakukan riset terhadap pribadi penulis, penulis mendapati bahwa asumsi penulis sebelumnya tidaklah benar. Kekuatan bisa saja dibentuk dari penemuan kelompok psikologi. Argumen itu diungkapkan oleh John C. Turner dengan teorinya yang disebut *three-process theory of power*. Setelah menyelidiki lebih lanjut, penulis menyadari bahwa ini adalah topik yang penting dan sangat dekat dalam kehidupan manusia sehari-hari dan tidak hanya berlaku dalam ranah politik.

Setelah melakukan refleksi terhadap diri sendiri dan menemukan topik yang menarik, akhirnya penulis memutuskan untuk menulis perkembangan karakter

dengan menggunakan teori dari *three-process* sebagai ide utama cerita. Sebagai ide cerita, *three-process theory of power* juga akan digunakan sebagai metode pembentukan plot. Cerita akan diawali dengan pribadi yang tidak memiliki kekuatan. Kemudian karakter utama akan memiliki kemampuan untuk mengatur. Cerita akan diakhiri dengan bagaimana karakter utama terkonsumsi oleh ambisi dan menyalahgunakan kekuatan yang dipercayakan kepadanya.

3.4.2. Menentukan *Statement*

Melalui naskah film panjang *The Scorpion*, penulis ingin menunjukkan bahwa setiap orang pernah berada di atas dan bawah dari roda kehidupan. Di atas maupun di bawah, setiap orang memiliki perannya dalam lingkungan sosial. Mereka yang berada di atas memiliki kekuatan atas sesama. Kekuatan tersebut bisa dibangun dengan membentuk kelompok psikologi. Namun, kepemilikan kekuatan dan ambisi dalam memiliki jabatan dapat merusak karakter seseorang. Setiap orang pernah ada dalam masa ingin memiliki kekuatan dan pengaruh lebih di antara sesamanya, seperti yang dilakukan oleh politikus pada era modern ini.

3.4.3. Menciptakan Karakter

Dalam penulisan naskah *The Scorpion*, penulis menciptakan karakter utama bernama Klaus. Klaus diciptakan di sebuah dunia yang tidak sempurna, namun memberinya kesempatan untuk berkembang. Meski diciptakan sebagai karakter yang kuat dan berprestasi, Klaus juga dirancang untuk memiliki pemahaman yang keliru mengenai

hidup. Klaus berpikir bahwa kekuatan adalah segalanya untuk mencapai kedamaian. Pemahaman keliru tersebut ditunjukkan dalam berbagai perilakunya yang selalu mau menang sendiri, selalu ingin menonjol dan mencari-cari alasan atas kesalahan sendiri.

Setelah memberikan kelebihan dan kelemahan pada karakter utama, penulis mengaplikasikan teori *negative change arc* dari Weiland (2016) kepada karakter utama. Pengembangan karakter akan dibumbui dengan ide utama cerita yaitu *three-process theory of power* dengan berbagai fenomena dari 5 *principles* dasar *power paradox*. Untuk melengkapi perjalanan karakter utama, penulis juga menciptakan beberapa karakter pembantu. Karakter pembantu itu adalah Eva sebagai sahabatnya, Ryoma sebagai saingannya, Audrey sebagai kekasihnya, Xavier sebagai atasan Klaus sekaligus kakek Audrey yang intimidatif, kemudian ada Alexander dan Emily sebagai orang tuanya, dan yang terakhir Aiken sebagai anak buahnya.

3.4.4. Riset

Dalam mempelajari lebih lanjut mengenai ide utama yang adalah *three-process theory* beserta pendapat penulis lain mengenai apa yang terjadi dalam proses tersebut. Penulis pertama mempelajari mengenai teori tersebut dan bagaimana terjadinya di luar negeri maupun dalam negeri, dalam ranah politik, maupun kehidupan sehari-hari. Setelah mempelajari hal tersebut, penulis mempelajari bagaimana gejala-gejala yang dialami oleh pelaku dalam kasus-kasus yang terjadi dalam sejarah.

Sementara untuk naskah sendiri, penulis membuat karakter utama berada di dunia fantasi dan berlatarkan luar negeri. Oleh karena itu, penulis tentu melakukan riset-riset tertentu mengenai latar luar negeri. Selain latar, penulis juga melakukan riset untuk berbagai *trait* karakter yang bersangkutan. Penulis melakukan riset yang bersumberkan pada berbagai hal mengenai dunia fantasi dan mengambil referensi dari film, novel, atau TV *series* yang juga bertemakan fantasi.

3.4.5. Penulisan *Draft*

Setelah menentukan metode *plotting* yang akan digunakan, penulis mencampur semua elemen tersebut menjadi 1 cerita naskah film panjang. Selagi penulisan berlangsung, penulis terbuka terhadap film, serial televisi, novel ataupun data dan temuan baru yang dapat membantu penulis dalam menulis dan menuliskan cerita dengan maksimal.



Gambar 3.1. Tahapan Kerja

(Dokumen Pribadi)

3.5. Kerangka Berpikir

Pada bagian ini, penulis berusaha untuk menterjemahkan bagaimana *three-process theory* dapat diterapkan dalam *character arcs* Weiland. Namun, *three-process theory*

tidak mampu menciptakan *dramatic tension* bila berdiri sendirian. Oleh karena itu, penulis memerlukan bantuan dari *principles of power paradox* sebagai jembatan dan sekaligus menciptakan *dramatic tension* setelah digabungkan dengan *character arcs* Weiland. Penggabungannya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1. Kerangka Berpikir

(Dokumen Pribadi)

No	Three-Process Theory	Scene	Power Paradox		Negative Change Arc
1	Psychological Group Formation	1-39	Enduring Power Is Focusing On Others	Price of Powerlessness	Normal World
					Characteristic Moment
					First Act
2	Influence	40-74		Power is Given not Grabbed	First Plot Point
					First Half of the Second Act
					Mid-Point
3	Control of Resource	75-113	Abuse of Power	Power is About Making Difference	Second Half of the Second Act
					Third Plot Point
					Third Act
					Climax
					Resolution

Berdasarkan tabel 3.1, dapat dilihat bahwa dalam *act 1*, *psychological group formation* akan berbanding lurus dengan *price of powerlessness*. Dalam *act 2* akan berisi *influence* bersama *power is given not grabbed*. Dalam *act 3* akan berisi *control of resource* yang berbanding lurus dengan *power is about making difference* di *act 3*. *Enduring power is focusing on others* di *act 1* dan 2, dan terakhir *abuse of power* di *act 2* dan 3.