

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Script*

*Script* dikatakan memiliki hubungan yang sama dengan *blueprint*, yang dikarenakan keduanya berfungsi sebagai acuan dalam mengerjakan suatu proyek. Namun dalam mengerjakan film, *script* memiliki pola bahasa yang berbeda dengan *blueprint*. Pola bahasa yang digunakan *script* ialah bahasa menunjukkan, tidak menjabarkan struktur pengambilan gambar film yang sebenarnya (Dancyger & Rush, 2007, hlm. 227).

Field (2005) mendefinisikan *script* atau *screenplay*, sebagai cerita yang disampaikan melalui gambar, dialog, deskripsi dan ditempatkan sesuai konteks struktur dramatik. Kemudian ia menyatakan bahwa *script* memiliki struktur linier dasar yang di dalamnya memegang elemen dari alur cerita. Elemen itu terdiri dari *action*, karakter, konflik, adegan, *sequence*, dialog, Kisah I, II, dan III, insiden, episode, peristiwa, musik, lokasi, dan lain sebagainya. Semua elemen memiliki keterikatan satu sama lain hingga akhirnya melahirkan sebuah cerita (hlm. 19-20).

Menulis *script* dimulai dengan ide yang memiliki potensi untuk menjadi dramatis. Jika saat menulis *script* jatuh ke titik dimana ide tersebut biasa saja atau telah banyak digunakan, maka cara untuk membuat *script* tersebut lebih menonjol ialah menggali elemen cerita di dalamnya. Seperti menciptakan karakter yang menarik, memasukan *twist* baru ke cerita yang sudah ada atau mengkaitkan dengan

isu sosial yang sedang berkembang saat ini. Fitur tersebut yang membuat ide *script* apapun bisa dapat menemukan peminatnya. (Portnoy, 199, hlm. 11).

## **2.2. Character**

Karakter adalah jantung dan jiwa cerita (Dunne, 2009, hlm. 1). Egri (1960) berpendapat, karakter merupakan bahan dasar yang memaksa kita untuk bekerja sama, sehingga kita harus tahu karakter selengkap mungkin (hlm.32). Ballon (2005) mengatakan bahwa *script* akan gagal jika karakter didalamnya biasa saja, meskipun cerita yang ditawarkan bagus (hlm.39).

Corbet (2013) membagi proses penciptaan karakter kedalam 5 sumber utama. Yaitu cerita, alam bawah sadar, inspirasi dari karya seni, musik atau alam, manusia asli dan gabungan beberapa karakter. Menciptakan karakter, berarti mengenal sifat manusia lebih dalam.

Middleton (2012) mengatakan satu hal yang membantu penulis untuk membangun karakter ialah mengetahui akhir atau nasib yang akan dialami karakter tersebut. Dengan begitu, penulis dapat menentukan cerminan sifat karakter saat menghadapi atau mengalami suatu nasib (hlm. 60).

Pendapat Swain (1990) adalah bahwa inti dari sosok karakter terletak pada kemampuan untuk peduli tentang sesuatu; untuk merasakan, secara implisit atau eksplisit, bahwa sesuatu itu penting. Kata “sesuatu” tersebut harus dicari oleh setiap penulis dengan mengenal karakternya lebih dalam (hlm. 15-16).

Namun sebelum mulai menulis, tahapan pertama yang harus dilakukan penulis ialah menentukan siapa karakter utama dalam ceritanya. Satu karakter

menuntun satu perjalanan (cerita) melalui sudut pandangnya (Ballon, 2005, hlm. 40). Ia melanjutkan, mempelajari masa lalu karakter sangat membantu untuk mengenal karakter lebih dalam. Tujuannya ialah membuat karakter yang diciptakan memiliki daya tarik bagi audiens yang seolah-olah merndapat koneksi untuk mempercayai, mengikuti atau penasaran dengan karakter yang diciptakan.

#### **2.2.1.2. *Three Dimensional Character***

Bagaimana seorang karakter dapat memiliki penilaian layaknya manusia? Egri (1960) mengklasifikasikan bahwa layaknya sebuah objek yang memilki unsur tiga dimensi, manusia juga memiliki tiga dimensi tambahan lainnya. Tiga dimensi tambahan itu berupa psikologi, fisiologi dan sosiologi. Menurut Egri, dengan pemahaman ketiga dimensi itulah manusia dapat diberikan penilaian. Ketiga dimensi ini dapat memberikan alasan untuk setiap fase perilaku manusia. Penulis juga diberi kemudahan untuk menciptakan karakter apa pun serta melacak motivasinya (hlm.33).

Meski demikian Corbet (2013) mengungkapkan bahwa daftar informasi statis tentang karakter memang dapat membantu mendeskripsikan dirinya. Namun terbukti kurang membantu dalam mendramatisasi bagaimana dia berperilaku. Cara untuk membuat informasi statis tersebut berpengaruh terhadap dramatisasi ialah menggali kontribusi tiap informasi (Fisilogis, Psikologis, dan Sosiologi) terhadap cerita (hlm.11).

### 2.2.1.3. *Character Arc*

Bernhardt (2013) mengatakan bahwa tujuan dari *character arc* adalah mengungkapkan perubahan yang dialami karakter melalui perjalanan ceritanya (hlm. 206). Ia kembali menekankan bahwa *character arc* biasanya adalah perjalanan karakter dari satu tempat ke tempat yang berlawanan. Sehingga Karakter dapat belajar dari apa yang telah ia lalui (hlm. 222).

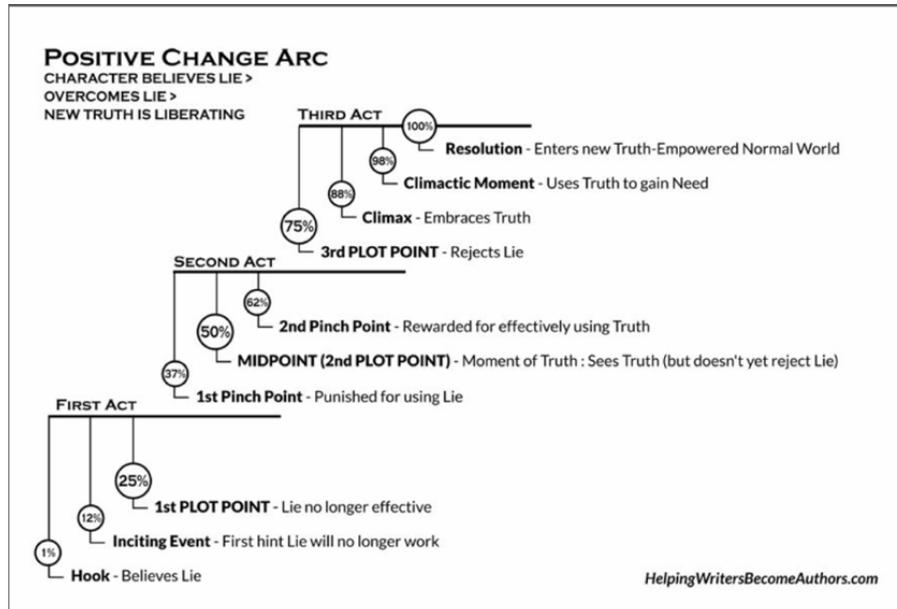
“*Character arc is always the final sum of your story’s ending minus your story’s beginning.*” Ungkap Weiland (2017, hlm 26). Yang ia maksud ialah, jika seorang penulis sudah tahu bagaimana nasib karakter ciptaannya saat sebelum melakukan perjalanan dan setelah melakukan perjalanan, maka penulis sudah setengah jalan dalam menuliskan *arc* nya. Ia juga membagi tahapan *characters arc* kedalam tiga langkah. Yaitu :

1. Protagonis memulai suatu perjalanan.
2. Protagonis belajar dari apa yang ia lalui dan hadapi.
3. Protagonis menjadi pribadi (yang mungkin) lebih baik.

Menurutnya *Character arc* bukan hanya mempengaruhi struktur cerita, namun *characters arc* bisa juga dikatakan sebagai tema. Lebih lanjut, Weiland menyebutkan terdapat tiga bentuk dasar *character arc*. Yaitu :

1. *Positive Change Arc*
2. *Negative Change Arc*
3. *Flat Arc*

### 2.2.1.3.1.1 Positive Change Arc



Gambar 2.1. Postivie Arc Structure

(Weiland, 2017, hlm. 28)

Weiland (2017) menyimpulkan bahwa Inti dari *positive arc* ialah karakter mengubah prioritasnya. Protagonis akan memulai perjalanan dengan kehidupan yang diyakininya benar (*Lie* / zona nyaman) dan penolakan pribadi. Selama cerita berjalan, ia akan dipaksa untuk menantang keyakinannya tentang dirinya dan dunia yang selama ini ia percaya, sampai akhirnya ia berhasil menaklukkan dirinya dan menjadi pribadi yang lebih baik (hlm. 27).

Weiland (2016) mengungkapkan ada beberapa syarat yang harus diperhatikan dalam menulis *positive change arc*. Jika dikaitkan dengan struktur tiga babak, pada babak pertama (*act 1*) terdapat enam elemen utama *positive change arc*. Elemen itu terdiri dari :

1. Perkuat kebohongan.
2. Tunjukkan potensi karakter dalam mengatasi kebohongan yang dipercaya.

3. Berikan langkah pertama karakter dalam menemukan cara untuk tumbuh dan berubah.
4. Masukkan karakter dalam situasi yang menghasutnya untuk menolak perubahan.
5. Kembangkan kepercayaan karakter akan kebohongannya.
6. Buat karakter memutuskan. (hlm.83-90)

Kemudian, dilanjutkan dengan *first plot point* (gerbang pemisah antara babak satu dan dua). Pada bagian ini, berbicara mengenai keputusan-keputusan karakter. Keputusan tersebut dibagi kedalam tiga poin. Yaitu keputusan sebelum, pada saat dan setelah plot poin berlangsung. Keputusan yang dipilih karakter membawanya keluar dari zona nyamannya (hlm. 98-101).

Selanjutnya pada bagian *first half of the second act*, Weiland menyebutkan ada empat syarat penting yang harus dipenuhi. Syarat itu terdiri dari :

1. Memberikan protagonis alat untuk mengatasi kebohongannya. (Berupa informasi atau saran dari karakter lain seperti mentor atau *guardian*).
2. Perlihatkan kesulitan protagonis dalam mengejar kebohongannya.
3. Karakter dibuat lebih dekat dengan apa yang diinginkan dan lebih jauh dari apa yang dibutuhkan.
4. Berikan karakter sekilas pandangan atas kehidupan tanpa berbohong. (hlm. 113-119).

Kemudian dilanjutkan dengan *midpoint*. Hal yang ditekankan *midpoint* adalah pergeseran protagonis dari peran yang reaktif (tidak mengendalikan konflik)

menuju peran yang aktif (mengendalikan konflik). Di dalam *midpoint* terjadi tiga peristiwa. Peristiwa itu adalah:

1. *Moment of Truth* : Momen dimana protagonis telah melihat bukti kebenaran dan melihatnya sebagai kunci untuk mencapai tujuannya.
2. Terperangkap diantara kebohongan dan kebenaran : Protagonis masih percaya akan kebohongannya. Namun secara tidak sadar, tindakannya telah selaras dengan kebenaran.
3. Evolusi secara halus : Transformasi pribadi protagonis terjadi secara halus. Karena protagonis tidak secara sadar berubah, namun perubahannya terasa solid dan dramatis (hlm.127-130).

Setelah itu masuk ke *second half of the second act*. Dimana protagonis sudah menggeser posisinya dari reaktif menjadi aktif. Kebenaran sudah mulai diterapkan secara sadar. Meskipun begitu, kebohongan masih belum bisa dilepas dan masih menjadi inti permasalahan. Terdapat enam elemen penting yang harus diperhatikan. Elemen itu terdiri dari :

1. Biarkan protagonis bertindak sesuai dengan pencerahan atau petunjuk yang didapat.
2. Jebak protagonis kedalam situasi antara kebohongan yang lama dan kebenaran yang baru.
3. Memulai usaha protagonis untuk terlepas dari efek kebohongan.
4. Membandingkan pola pikir protagonis sebelum dan sesudah.
5. Berikan protagonis sebuah kemenangan palus.

6. Menunjukkan inti *arc* protagonis dengan jelas (hlm.138-151).

Kali ini protagonis telah sampai pada gerbang babak ke tiga, yaitu *third plot point*. Titik ini adalah titik terendah bagi protagonis. Protagonis tidak bisa lari dan menghindar. Satu-satunya cara ialah dengan menghadapinya. *Thrid plot point* mencakup momen dimana protagonis harus memilih antara keinginannya atau apa yang ia butuhkan. Kemudian titik ini diakhiri dengan protagonis menjadi pribadi yang baru (hlm. 158-165).

Masuk ke babak tiga. Pada babak ketiga ini, konflik mulai memanas. Weiland memberikan empat rambu yang harus diperhatikan. Rambu tersebut terdiri dari :

1. Yang ditaruhkan ditingkatkan.
2. Protagonis tetap pada kondisi labil atau tidak seimbang.
3. Buktikan seberapa jauh protagonis telah berjalan.
4. Perbaharui serangan terhadap pemikiran baru protagonis (hlm.173-183).

Protagonis mencapai titik tertinggi dalam perjalanannya, yaitu klimaks. Dikatakan, klimaks merupakan alasan ceritanya. Pada titik ini karakter membuktikan bahwa dirinya telah menjadi pribadi yang berbeda. Didalamnya terdapat momen dimana protagonis menolak kebohongan yang selama ini ia percaya. Tergantung ceritanya momen penolakan itu bisa terjadi pada saat klimaks atau setelah klimaks. (hlm.189-197)

Kemudian, perjalanan protagonis diakhiri dengan resolusi. Resolusi harus memuat jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul di awal cerita dan

memberikan gambaran singkat mengenai kehidupan protagonis yang baru. Dengan begitu *arc* karakter selesai (hlm. 206-210).

Kemudian apakah *arc* hanya mengacu pada teori-teori diatas?. Dengan begitu penulis mencoba menjadikan dialektika eksistensialisme Soren Kierkegaard menjadi sebuah *arc* terhadap cerita yang penulis buat.

### **2.3. Plot**

Plot atau alur dan struktur mengacu pada hal yang sama. Sublett (2014) berpendapat bahwa plot mengacu pada rangkaian peristiwa yang terjadi pada karakter di suatu tempat dan waktu yang saling berkaitan. Plot adalah serangkaian konflik yang mengungkapkan informasi dan memajukan situasi yang terus berubah, ungkap. Melalui plot, audiens dapat memahami karakter.

Lebih jelasnya, Cowgill (2008) mengklasifikasikan tiga faktor penting yang ada dalam plot. Yaitu :

1. Susunan kejadian atau rangkaian peristiwa: Plot dibangun untuk menyampaikan maksud atau tujuan. Untuk mencapai klimaks yang menghasilkan hasil tertentu.
2. *Casualty* (sebab-akibat) : Menunjukkan relasi atau hubungan antara adegan.
3. Konflik : Interaksi kekuatan yang saling bertentangan (ide, keinginan dan minat).

Dengan begitu, plot diartikan sebagai manajemen informasi yang berguna untuk membuat cerita lebih berkembang dan memuaskan audiens (hlm. 23-24).

Aronson (2010) juga mengatakan bahwa struktur adalah cara dalam menciptakan skenario terbaik untuk membawa dan menyampaikan pesan, yang di dalamnya terkandung serangkaian teknik yang terbukti dapat memanipulasi penonton untuk tetap menikmati sebuah cerita. Menurut Aronson struktur juga

merupakan emosi. Oleh karena itu, dengan struktur audiens akan dikendalikan dan diarahkan emosinya dengan cara yang penuh perhitungan. Sehingga audiens akan bereaksi seperti yang diinginkan penulis pada saat yang tepat. (hlm.45)

Terdapat berbagai macam jenis plot dan struktur. Yaitu :

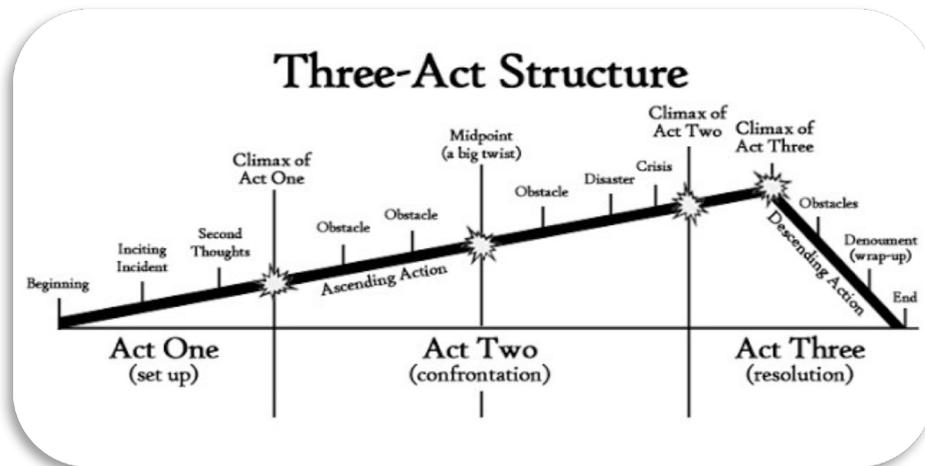
1. *Three Act Structure*
2. *Eight Sequence*
3. *15 beats*
4. *Heroes Journey*

### **2.3.1. *Three Act Structure***

*Three Act Structure* atau struktu tiga babak merefleksikan konsep dasar penceritaan, karena terdiri dari awal, pertengahan dan akhir. Formula tersebut menjadikan struktur tiga babak yang paling sering digunakan dalam industri film (James, 2009, hlm.18). Bentuk tiga babak diturunkan dari anggapan Aristoteles yang mengatakan bahwa semua drama memiliki permulaan, pertengahan, dan akhir, dan bahwa bagian-bagian ini memiliki proporsi satu sama lain. Babak pertama berupa pengaturan (*Set up*), babak kedua adalah konfrontasi dan babak ketiga merupakan resolusi (Dancyger & Rush, 2007, hlm.17-18).

Kata awalan, pertengahan dan akhir di gantikan dengan *act one*, *act two* dan *act three*. *Act* adalah divisi struktural yang digunakan untuk memecah atau membagi skenario kedalam unit yang bisa dikerjakan, bukan divisi yang ditandai dengan membuat jeda (atau ditunjukkan dalam naskah). *Three Act Structure* berusaha menunjukkan momen struktural yang tepat dalam cerita, tempat dimana

suatu kejadian penting terjadi (Downs & Russins, 2012, hlm. 218). Berikut adalah skema pembagian dari *Three Act Structure*.



Gambar 2.2. *Three Act Structure*

(sumber: [www.nownovel.com](http://www.nownovel.com))

### 2.3.1.1. *Act 1*

Dikatakan sebagai *Set Up*. Menurut James (2009) adegan pertama menjadi sangat penting untuk memancing atau memunculkan rasa penasaran bagi para penonton. Pada bagian ini penulis harus memastikan bahwa penonton tahu genre filmnya. Visualisasi menjadi elemen kuat yang memberikan rasa kuat akan tempat, suasana tekstur dan bahkan temanya (hlm.19)

Down dan Russins (2012) mengatakan ada beberapa elemen yang membentuk *Act 1*. Elemen itu terdiri dari :

1. *Opening Balance*: Dunia karakter yang seimbang (Kehidupan biasa karakter), yang dimana keseimbangan itu harus diganggu dengan menggunakan konflik.

2. *Opening Event*: Momen unik dalam kehidupan karakter. Misal kejadian yang tidak biasa atau sebuah krisis. Dapat berupa sebuah acara pernikahan, reuni, pemakaman atau apapun yang bisa membuat bagian ini menjadi berbeda dengan kehidupan biasa karakter.
3. *Disturbance*: Gangguan yang mengganggu *opening balance* agar tindakan atau aksi utama berjalan. Menempatkan protagonis dan antagonis dalam situasi yang memicu datangnya konflik.
4. *Decision*: Keputusan karakter dalam menentukan jalan atau menghadapi konflik yang muncul.
5. *Major Dramatic Question (M.D.Q.)*: Lahir akibat gangguan (*Disturbance*) dan pilihan karakter. *Major dramatic question* merupakan sebuah “hook” bagi penonton yang membuatnya ingin bertahan dalam menyaksikan cerita. Dikatakan *Major dramatic question* bukanlah pernyataan atau tema cerita secara keseluruhan.

Seberapa panjang *act one* ditentukan sampai karakter telah memutuskan cerita apa yang akan berjalan. Down dan Russins menambahkan, jika keputusan yang diambil karakter adalah keputusan yang positif atau sesuai dengan moral, maka *act one* tidak perlu panjang. Sebaliknya, jika keputusan yang dipilih karakter merupakan keputusan yang menentang moral maka disarankan memiliki awalan yang panjang. Tujuannya ialah untuk membangun alasan atau motivasi karakter sehingga penonton setuju dengan apa yang dilakukan oleh karakter. (hlm. 220-222)

### **2.3.1.2. Act 2**

Dalam babak kedua ini, konflik harus dibuat lebih rumit. Yaitu dengan cara menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi karakter jauh dari pada yang seharusnya. Karakter diharuskan untuk beradaptasi agar bisa selamat (James, 2009, hlm. 21). Lebih lanjut, Down dan Russins (2012) mengklasifikasikan elemen yang membentuk *Act 2*. Elemen itu terdiri dari :

1. *Conflict, Crises, Obstacle and Complications/Reversals* : Diciptakan untuk menjadi penghalang yang memastikan bahwa karakter tidak bisa mencapai tujuannya. Sampai sebelum klimaks, karakter akan terus berhadapan dengan ini.
2. *Rising action* : Babak ke dua adalah kondisi dunia pada saat tidak stabil, yang diatur oleh *rising action*. Dengan *rising action* segala bentuk penghalang, konflik dan lain sebagainya (poin 1) menjadi lebih kuat, dramatis dan penting.
3. *Protagonist Dark Moment* : Momen kegagalan bagi protagonis. Tujuan protagonis menjadi suatu hal yang mustahil untuk dicapai.

Bagian kedua ini disimpulkan sebagai kumpulan aksi yang berakhir dengan kegagalan si protagonis (hlm. 224-225).

### **2.3.1.3. Act 3**

Menurut James (2009) babak ketiga merupakan bagian tersingkat dan tercepat dari babak satu dan dua. Insiden yang terjadi harus mengarah langsung kepada klimaks

dan lebih intens (hlm. 23). Down dan Russins (2012) mengungkapkan elemen yang mencakup atau membentuk babak ketiga. Yaitu :

1. *Enlightenment* : Terjadi pada saat protagonis mengetahui cara untuk mengalahkan antagonis. *Enlightenment* yang berarti pencerahan atau petunjuk dapat datang melalui berbagai wujud. Seperti wahyu, karakter lain atau merefleksikan diri sendiri. Petunjuk yang baik diperlukan untuk memperhatikan syarat-syarat. Syarat itu ialah :

- a. Petunjuk berupa suatu hal yang protagonis (bahkan penonton) tidak mengerti sebelum menghadapi konflik (*act 2*). Yang dimana setelah melewati *act 2*, protagonist akan mengerti tujuan dan kebutuhan dirinya yang sebenarnya.
- b. Sudah diatur atau disiapkan sejak awal, akan berupa seperti apa petunjuknya.

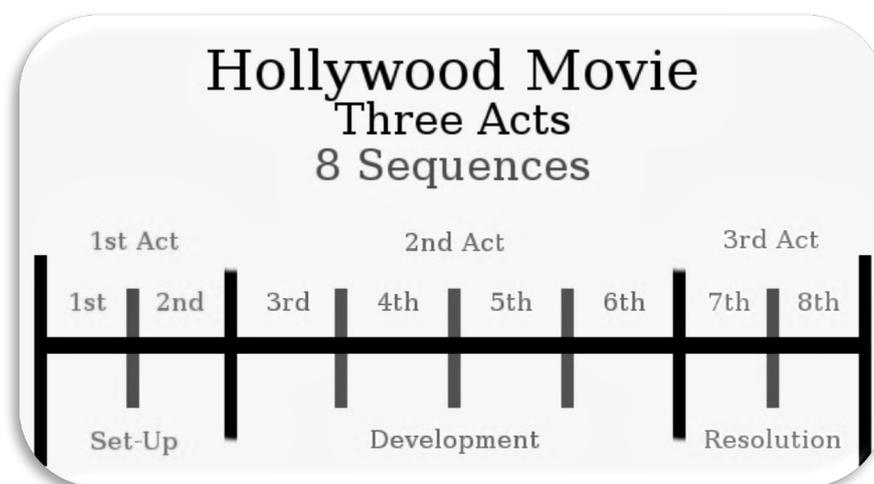
2. *Climax* : Dengan petunjuk atau pencerahan yang didapat, pada tahap ini protagonis siap untuk mengalahkan antagonis. Klimaks dalam struktur tiga babak didefinisikan sebagai saat atau momen dimana antagonis kalah.

3. *Chataris* : Dikatakan sebagai pembersihan emosi karakter. Dimana dunia protagonis kembali seimbang dan membuka kemungkinan tentang apa yang akan terjadi pada masa depan karakter. Tahap ini tidak boleh terlarut terlalu lama dan harus konsisten dengan bagian awal (*beginning*).

### 2.3.2. 8 Sequence

Gulino (2004) menjelaskan bahwa 8 *Sequence* lahir pada masa pemutaran film masih menggunakan seluloid. Satu film panjang membutuhkan sekitar 8 *reel*. Frank Daniel, seorang kepala program film di Columbia dan USC, mengusulkan untuk menggunakan 8 *sequence*, karena merupakan cara yang masuk akal untuk menyusun narasi sebuah film (hlm.3-4).

Dalam buku *The Sequence Approach*, Gulino juga mengatakan bahwa *sequence* membantu memecahkan salah satu masalah dasar dalam semua penulisan drama. Aksi dalam drama dikatakan spontan dan hanya memiliki satu kemungkinan. *Sequence* yang berarti urutan, mengajukan serangkaian pertanyaan dramatis dalam semua ketegangan dramatis, menawarkan kesempatan untuk memberi audiens banyak kemungkinan hasil (hlm.13).



Gambar 2.3. 8 Sequence

(sumber: [www.motionpictureplayground.com](http://www.motionpictureplayground.com))

Gambar diatas merupakan perpecahan bagian dalam 8 *sequence*. Yang dimana 8 *sequence* merupakan pengembangan dari *Three Act Structure*. Yang dimana

babak pertama terbagi menjadi dua *sequence*, babak kedua terdiri dari empat *sequence*, dan babak ketiga dari dua *sequence*. Berikut penjelasan tiap *sequence*:

1. *Sequence 1: (Introduction – Status Quo)*

Bertujuan untuk memperkenalkan karakter dengan menjawab pertanyaan 4w (*who, what, when, dan where*) dan kondisi yang sedang dijalani atau dialami. “Kita melihat protagonis dalam lingkungannya yang biasa, berhadapan dengan orang-orang biasa dalam hidupnya, tetapi kita juga melihat bahwa dia memiliki beberapa masalah dan bahwa ada kebutuhan untuk perubahan. Dia tahu atau mungkin tidak tahu itu.” ungkap Chitlik.

2. *Sequence 2: (Predicament – Lock In)*

Menyiapkan *main tention* atau kesulitan yang nantinya akan membentuk sisa cerita. Diakhiri dengan karakter yang terjebak, sehingga mendorongnya untuk mendapatkan tujuannya. *Sequence* ini menjadi penutup pada bagian *Act 1*.

3. *Sequence 3: (First Obstacle & Raising the Stakes)*

Rintangan pertama yang akan dihadapi oleh karakter ketika terjebak dalam kondisi di akhir *Act 1*. Karakter diperbolehkan menyelesaikan masalahnya pada *sequence* tiga ini, Namun resolusi atas masalah yang diselesaikan bisa saja menuntun ke permasalahan yang lebih besar dan sulit.

4. *Sequence 4: (First Culmination/Midpoint)*

Karakter kembali berusaha untuk mengembalikan keadaannya seperti semula. Akhir dari urutan ini mewakili titik tengah atau krisis, dan

membawa kemenangan atau kekalahan. *First Culmination* mungkin sekilas seperti resolusi sebenarnya atau cermin yang berlawanan.

5. *Sequence 5 (Subplot & Rising Action)*

Karakter protagonis berhadapan dengan komplikasi baru (akibat) yang muncul dari *sequence 4*. Seringkali, *subplot* yang kuat diperlukan untuk mengambil alih sementara waktu, untuk menjaga minat audiense. Disisi lain karakter baru diperkenalkan, atau peluang baru ditemukan.

6. *Sequence 6 (Main Culmination/End of Act Two)*

Kembali ke alur cerita utama, berupa hambatan tertinggi. Karakter bergerak dari yang sebelumnya menggunakan solusi yang mudah ke solusi yang lebih sulit. Dalam *sequence* ini karakter diposisikan jatuh ke titik terendah atau dibuat seakan menang. (*Fake defeat/fake win*)

7. *Sequence 7 (New Tension & Twist)*

Ketegangan baru terbentuk sepenuhnya dengan singkat. Hal yang dipertaruhkan lebih besar, dan efek dari setiap alur plot yang panjang dapat dirasakan. Cerita dilihat dengan cara baru, dan memaksa karakter untuk menentang tujuannya. Dengan kata lain mengubah atau membalikkan tujuannya.

8. *Sequence 8 (Resolution)*

Resolusi akhir harus dipertimbangkan sehubungan dengan petunjuk dari saat-saat krisis pertama dan kedua dalam *sequences 4* dan *6*, dan setiap subplot yang tersisa dari *sequence 5* harus diselesaikan. Resolusi harus

merupakan kebalikan dari resolusi palsu. Karakter harus menggunakan apa yang telah ia pelajari selama perjalanan cerita agar berhasil (hlm.14-18).

#### **2.4. Dialektika**

Adorno (2017) menjelaskan bahwa dialektika yang dimaksud Plato adalah dimana suatu pemikiran tidaklah berhenti pada satu titik, melainkan akan terus hidup dan lahir. Yang tanpa disadari memberikan pemahaman baru. Dialektika memungkinkan manusia untuk mencerna sebuah konsep dari yang paling rendah ke tingkat tertinggi dan kemudian tingkat yang paling universal (hlm.6).

Metode dialektika menurut Hegel adalah suatu metode atau cara memahami dan memecahkan persoalan atau problem berdasarkan tiga elemen yaitu tesis, antitesis dan sintesis. Atas analisisnya terhadap Hegel, Ilyenkov (2018) mengatakan dialektika Hegel menjelaskan bahwa setiap benda (suatu materi) tidak hanya mengandung determinasi sendiri, yaitu kualitas yang membuatnya menjadi sesuatu yang diberikan, tetapi juga mengandung dalam dirinya sendiri negativitasnya yang 'mengejanya' ke arah tujuannya sendiri, transisinya sendiri menjadi sesuatu yang lain (hlm.32).

Houlgate (2006) mengatakan, dialektika Hegel menunjukkan bahwa setiap hal apapun memiliki arti dari pemikiran yang tidak pasti kemudian menjadi arti lain ketika menunjukkan negasinya sendiri. Kemudian dicontohkan seperti, pikiran tentang keberadaan seakan lenyap menjadi pikiran tentang tidak ada apa-apa, pikiran tentang sesuatu beralih ke pikiran tentang apa yang lain, dan kategori keterbatasan berubah menjadi kategori tak terbatas (hlm.42).

Sebagai contoh dengan kata, misal “Api”.

Thesis : Api adalah cahaya.

Antithesis : Api bukanlah cahaya, melainkan panas.

Synthesis : Api bukanlah panas, melainkan oksidasi cepat terhadap suatu material dalam proses pembakaran kimiawi, yang menghasilkan panas dan cahaya.

Negasi 1 : Cahaya bukan api, karena ada cahaya bukan berarti api.

Negasi 2: Cahaya juga bukan panas, karena api ada cahaya dan panas.

Secara ringkas dialektika memandang apa pun yang ada sebagai “kesatuan dari apa yang berlawanan” atau sebagai hasil dari sebuah proses yang lahir lewat negasi atau penyangkalan.

## **2.5. Eksistensialisme**

Terdiri dari gabungan kata *eks* (ke luar) dan *sistensi/sito* (berdiri, menempatkan). Eksistensialisme berartikan bahwa manusia sadar akan keberadaan dirinya di dunia yang ditentukan oleh dirinya sendiri. Eksistensialisme merupakan aliran filsafat yang berbicara mengenai bagaimana manusia berada (bereksistensi) di dunia. (Achmadi,2014, hlm. 127-128)

Gale dan Panza (2008) mengatakan eksistensialisme sebagai filsafat yang membuat hidup jadi mungkin. Pada dasarnya, masalah yang dihadapi oleh para eksistensialis adalah permasalahan akan makna yang dimana manusia mendambakan makna. Diartikan bahwa manusia mengharapkan kehidupan yang dapat dipahami, namun kenyataan tidak berkata demikian. Oleh karena itu, makna menjadi berhenti bekerja dan manusia merasa menjadi asing di dunia (hlm. 10).

Kemudian Gale dan Panza mengklafisikasikan 10 tema yang kerap kali dibahas dalam filsafat eksistensialisme. Yaitu :

1. *Absurdity* : Hidup adalah *absurd* (tidak masuk akal) dan tidak memiliki makna serta tujuan akhir. Namun manusia membutuhkannya untuk membentuk akal, makna serta tujuan.
2. *Rejection of meaning-giving narratives* : Ketika filsafat, agama dan sains selalu gagal dalam mencoba memahami hidup.
3. *Alienation* : Perasaan menjadi asing dalam kehidupan sendiri.
4. *Anxiety* : Perasaan tidak nyaman yang muncul ketika manusia sadar bahwa hidup itu tidak masuk akal.
5. *Forlornness* : Perasaan kesepian ketika tidak ada yang membantu memahami keberadaan manusia itu sendiri.
6. *Responsibility* : Setiap manusia memiliki tanggung jawab dan memikulnya untuk menciptakan jalan hidup serta mencari makna dengannya.
7. *Authenticity* : Keinginan keaslian untuk hidup dengan cara yang selaras dengan kebenaran tentang siapa mereka sebagai manusia dan dunia mereka tinggal.
8. *Individuality* : Sebagai pengembangan kehidupan yang otentik dan memusakan.
9. *Passion/engagement* : Aspek penting lainnya dari menjalani kehidupan yang otentik.

10. *Death* : Konteks utama untuk semua tindakan manusia dan sumber penting dari absurditas kehidupan (hlm.12).

## **2.6. Eksistensialisme Soren Kierkegaard**

Manusia adalah “eksistensi”. Menurut Kierkegaard bereksistensi berarti merealisasikan diri, *engagement*, meningkatkan diri dengan bebas, mempraktekkan keyakinannya dan mengisi kebebasannya. Dari semua makhluk hidup di alam semesta (tumbuhan & hewan) hanya manusia yang bereksistensi. Maksud dari bereksistensi disini ialah menjadi (dalam waktu) seakan ada. (Hamersma,1983, hlm.75)

Maksum (2017) menyimpulkan bereksistensi yang dimaksud Kierkegaard adalah tekad seseorang dalam mengambil keputusan yang menentukan hidupnya. Sebaliknya, jika tidak berani dalam bertindak maka dikatakan tidak bereksistensi. Kierkegaard membagi proses eksistensi manusia kedalam tiga tahap, yaitu : estetis, etis dan religius (hlm.127).

Gale dan Panza (2008) menyebutkan bahwa dua tahap eksistensi manusia yaitu estetika dan etika tidaklah otentik. Hanya tahap religius, memungkinkan seseorang untuk benar-benar menjadi diri dan eksis secara otentik. Meskipun sikap ini tidak dimiliki oleh semua eksistensialis, bagi Kierkegaard hanya pelukan keyakinan religius yang dapat mencegah kepalsuan dalam bersembunyi dari kecemasan atau pun tugas menjadi diri. Gairah, komitmen, dan risiko yang sesungguhnya ditemukan hanya dalam lompatan iman (*leap of faith*) yang mencakup aspek-aspek keberadaan yang tidak dapat dipahami dengan cara apa pun secara rasional. Dengan kata lain, kehidupan religius yang sejati adalah upaya untuk merangkul *absurd* (gagasan eksistensialis sentral) yang merupakan inti dari

keberadaan manusia. Sebuah pelukan yang pada akhirnya akan mengakui bahwa keberadaan manusia bergantung pada sesuatu yang lebih besar dari diri manusia itu sendiri. Yang pada pandangan Kierkegaard adalah Tuhan (hlm. 204).

### **2.5.1. Tahap Estetik**

Tahap estetik merupakan tahap pertama dalam tahapan eksistensialisme Kierkegaard. Pada tahap ini, dikatakan bahwa tujuan hidup dari manusia itu sendiri adalah memenuhi kepuasan pribadi (libido) dan bertindak sesuai dengan suasana hati. Hingga akhirnya manusia berada dalam kondisi tidak lagi dapat menentukan pilihannya, maka jalan keluar dari tahap ini adalah bunuh diri atau masuk ke tahap yang lebih tinggi, yaitu etis. (Maksum, 2017, hlm. 127-128)

Hamersma (1983) mengatakan bahwa tahap estetik adalah saat manusia dikuasai oleh perasaan mereka. Dikatakan pada tahap ini cara hidup sangatlah bebas, tanpa memperhatikan kaidah-kaidah yang membatasi segala kemungkinan. “Don Juan” merupakan bentuk atau prototipe dari tahap estetik (hlm.77).

### **2.5.2. Tahap Etis**

Kondisi dimana manusia mulai memperhatikan dunia batinnya. Maksum (2017) menyebutnya sebagai bentuk pertobatan. Manusia meninggalkan prinsip kesenangan dan menuju kepada nilai-nilai kemanusiaan yang bersifat universal. Dalam tahap ini, ketidakadilan atau apapun yang menentang prinsip kemanusiaan akan dilawan (hlm.128).

Mengikuti kaidah moral, suara hati dan mulai mulai memberikan arah kepada hidup menandakan manusia sudah memasuki tahap etis. Hamersma (1983) mendefinisikan dimana manusia sudah tahu akan kelemahannya namun belum tahu

cara mengatasinya. Dan disaat manusia membutuhkan pertolongan dari atas (Yang Maha kuasa) maka manusia telah siap untuk masuk ketahap selanjutnya (hlm.77).

### **2.5.3. Tahap Religius**

Tahap Religius merupakan puncak dari eksistensialisme Kierkegaard. Pada tahap ini, keautentikan hidup manusia sebagai “aku” atau subjek akan tercapai dengan tindakan yang dikatakan dengan meleburkan diri dalam realitas Tuhan. Pertimbangan rasional tidak dibutuhkan, yang diperlukan hanyalah keyakinan dari “aku” yang berdasar pada iman. (Maksum, 2017, hlm.129)

Kierkegaard memberikan contoh manusia yang telah berada pada tahap religius ialah nabi Ibrahim. Sebagai seorang individu yang dikatakan berhadapan langsung dengan Tuhan. Religiositas merupakan sesuatu yang paradoksal. Karena manusia percaya bahwa Allah adalah kekal, menampilkan dirinya sendiri yaitu Yesus. Kierkegaard membagi religiusitas kedalam dua bentuk pemahaman. A dan B. Religiositas A, percaya akan kehadiran Allah dimana saja. Sedangkan B, agar manusia dapat berjumpa dengan Nya maka Allah menerima wujud manusiawi dalam Yesus (Hamersma, 1983, hlm.77).

### **2.7. Dialektika Kierkegaard dalam Penelitian Ozturk Terhadap Iqbal**

Ozturk (2018) melakukan penelitian dalam menjelaskan pemahaman eksistensialisme Iqbal dan definisi muslim sejati melalui metode Kierkegaard. Ozturk menyimpulkan tahapan eksistensial Iqbal (filsuf muslim India) dalam menjadi muslim sejati salah satunya ialah dengan menjadikan islam sebagai komunikasi eksistensi.

Yang dimaksud dengan islam sebagai komunikasi eksistensi ialah mengaitkan islam sebagai pandangan terhadap dunia, dimulai dari pribadi yang taat pada aturan islam. Dalam menjadikan Islam sebagai komunikasi eksistensi dan dengan analisa menggunakan metode dialektika Kierkegaard, Ozturk menyimpulkan bahwa manusia menjalankan tiga proses atau tahapan. Jika Kierkegaard mengklasifikasikanya ke dalam bentuk estetis, etis dan religius, dalam pemahaman Iqbal menjadi tahap iman, berpikir dan penemuan. Konteks yang dimaksudkan sama, namun Iqbal lebih menjurus langsung kedalam Islam (hlm.118).

### **2.7.1 Tahap Iman**

Dikatakan sebagai tahap pertama keagamaan, dimana seorang individu mematuhi aturan dan ajaran agama tanpa mengetahui tujuan dan prinsipnya. Ozturk (2018) mengatakan bahwa pada tahapan ini tidak mementingkan perkembangan diri atau akan “menjadi diri” (eksistensi) serta membangun hubungan dengan Islam. Untuk menjawab pertanyaan mengenai cara membangun hubungan dengan agama, Ozturk mengkaitkan dengan pernyataan Kierkegaard yang mengatakan caranya ialah dengan meniru orang lain. Suatu individu dikatakan mengikuti aturan agama dan dengan melakukan itu, maka ia berperilaku seperti orang lain yang mematuhi aturan yang sama. (hlm.119)

Lebih lanjut, Oztruk mengatakan bahwa Kierkegaard dan Iqbal menganggap tahapan ini tidak memuaskan perkembangan eksistensial manusia. Namun tahapan ini juga tidak bisa dianggap sebagai mode estetika Kierkegaard. Ozturk mengeluarkan pertanyaan mengenai tahap pertama Iqbal, yaitu pertanyaan

mengapa individu menerima dan mematuhi perintah Islam sementara dia memiliki pilihan hidup sesuai keinginannya? Sedangkan pada tahap estetik Kierkegaard, religius tidak menjadi pandangan utama manusia.

Kemudian dijelaskan bahwa seorang individu dapat patuh akan perintah agama (sholat,zakat,puasa dan doa) hanya karena untuk memberi kesan atau takut akan pandangan orang lain. Seorang individu yang mengikuti prinsip-prinsip Islam untuk tujuan relatif dan keprihatinan duniawi dan menghubungkan dirinya dengan Islam melalui pathos estetika. Di sisi lain, mungkin ada individu lain yang mengikuti perintah Islam tanpa kekhawatiran duniawi, atau dalam istilah Kierkegaardian, tanpa memperhatikan tujuan relatif. Individu tidak memiliki kepedulian terhadap perkembangan eksistensinya (hlm.120).

### **2.8.2 Tahap Berpikir**

Pada tahap ini individu menggunakan alasan dan pemahamannya dalam kepatuhannya terhadap otoritas agama. Tahap 'pemikiran' adalah titik keberangkatan dalam membedakan antara alasan dan agama. Ozturk (2018) berpendapat bahwa tahap kedua adalah di mana individu memberikan dasar rasional dan pembenaran untuk apa yang ia yakini, merasionalisasi agama (hlm. 121-122).

Cara individu untuk memproses rasionalisasi adalah filsafat. Yang dalam istilah Kierkegaardian merupakan refleksi objektif dan menghasilkan sesuatu yang objektif. Pada bagian ini nilai dan peran dari tahap 'pemikiran' dalam pengembangan diri di Iqbal, dan hubungan manusia dengan tujuan absolutnya

adalah dengan menjadi diri melalui penegasan diri. Ini berarti bahwa tahap ini akan membuat fokus khusus pada keberadaan manusia (hlm. 122-123).

### **2.8.3 Tahap Penemuan**

Merupakan tahap terakhir religiusitas. Seorang individu ingin melampaui islam sebagai komunikasi eksistensi atau pandangan dunia untuk mempererat hubungan yang lebih dekat kepada Tuhan. Ozturk (2018) menyimpulkan bahwa pada tahap ini, individu tidak lagi perlu jawaban atas pertanyaan atau pencarian alasan rasional. Pencariannya lebih untuk mencapai hubungan yang lebih intim dengan Tuhan. Hubungan ini membantu individu tersebut untuk menemukan dirinya (hlm. 123-124).