



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karakter

Egri (2004) menjelaskan bahwa sebuah cerita terletak pada karakter, karena cerita tidaklah cukup jika hanya berisikan tema dan konflik saja untuk menjalankannya. Beliau berpendapat bahwa karakter adalah subjek yang dikemas dengan memiliki sebuah sifat yang berbeda-beda dalam sebuah cerita, sebuah cerita baik dia memiliki *plot driven* ataupun *character driven*, keduanya diharuskan mempunyai sebuah karakter yang kuat. Karena jika sebuah cerita memiliki seorang karakter yang kuat, maka cerita itu akan bisa disampaikan dengan baik (hlm. 109). Eric dan Ann (2006, hlm. 1-9), menjelaskan bahwa dalam menciptakan sebuah karakter dalam sebuah film, kita dituntut untuk dapat memerhatikan beberapa hal penting saat melakukannya, yakni :

1. *Personality*, karakter dan kepribadian adalah suatu kesatuan yang biasanya ditentukan oleh budaya dan juga profesi karakter tersebut. Hal ini juga dibatasi dengan kebutuhan sifat karakter dalam sebuah cerita. Jika seorang penulis dapat menciptakan suatu karakter dengan kepribadian yang tepat mereka akan dapat menyampaikan cerita lebih dalam.

Dengan kita memahami kepribadian dari karakter tersebut, maka kita dapat mengetahui bagaimana seseorang tersebut mengalami perubahan emosional dalam dirinya dalam cerita yang akan kita buat. Lalu dari itu juga, kita dituntut untuk berkonsultasi terhadap seorang psikolog atau membaca buku-buku psikologi agar dapat mengetahui teori-teori yang membahas tentang kepribadian dan juga kesehatan mental seseorang.

2. *Understanding your characters.* Kita sebagai penulis harus mempertimbangkan saat menciptakan sebuah karakter, karena saat membuat sebuah cerita maka setiap karakter yang ada di dalam cerita tidak boleh memiliki kesamaan. Karena ini adalah karakter fiksi maka kita juga tidak boleh menyampaikan ego kita terhadap karakter tersebut.

Jika iya, maka karakter tersebut tidak bisa membuat sebuah kejutan kepada kita sebagai penulis, kita tidak bisa menantikan tindakan yang tidak kita duga dari karakter tersebut karena kita sudah tahu apa yang akan ia lakukan. Hal ini akan membuat cerita menjadi gampang ditebak dan menjadi terlihat sangat membosankan.

2.1.1 Pengembangan Karakter

Setiap objek memiliki 3 dimensi yaitu tinggi, panjang, dan lebar. Karena itu manusia pun juga memiliki tiga dimensi dalam hidupnya yaitu fisiologi, psikologi dan sosial. Tanpa mengetahui tiga dimensi ini, penulis skenario tidak dapat menilai karakter manusia pada umumnya. (Egri, 1960, hlm. 33).

1. Fisiologi

Dimensi fisiologi ini adalah gambaran dari keadaan fisik karakter. Keadaan fisik setiap orang bisa memengaruhi cara pandang orang lain terhadap sang karakter itu sendiri. Penampilan fisik seseorang dapat dianggap menggambarkan warna kehidupannya dan biasanya memengaruhi pengembangan mental manusia yang pada umumnya menjadi dasar kepribadian karakter, *inferiority* ataupun *superiority*. Pertama adalah jenis kelamin, ini ditunjukkan untuk memahami karakter seperti apa yang akan kita buat secara fisik, di mana didukung dengan umur, yang membantu kita untuk memahami permasalahan di umur berapa cerita akan dibuat.

Lalu tinggi badan dan berat badan, hal ini digunakan untuk mengetahui seperti ada postur tubuh dari karakter tersebut dan didukung oleh warna rambut, mata dan kulitnya. Ketika poin di atas telah di tentukan maka kita harus memahami jenis penampilan juga tidak lupa tanda lahir atau sebuah cacat darinya, sehingga membuat karakter tersebut memiliki sebuah ciri khas yang dapat di kenali oleh orang lain, lalu juga ras atau keturunan dari karakter tersebut, untuk memahami watak karakter itu sendiri.

2. Psikologi

Aspek ini lebih kepada kepribadian seorang tokoh, bagaimana cara karakter tersebut dalam berpikir, bersikap, dan menjalani kehidupannya sehari-hari, dll. Pertama kita harus memahami bagaimana kehidupan seks karakter kita, ini membantu kita mengetahui orientasi seksual mereka, sehingga pada dasarnya kita akan memahami ambisi dalam kehidupan mereka dan memahami kondisi mental mereka, apa kekecewaan mereka, sikap dan perilaku, apa yang disukai dan tidak disukai dan juga mengetahui kemampuan psikisnya dan IQ mereka.

3. Sosiologi

Bagian ini yang sangat penting untuk dipelajari juga karena dengan ini kita bisa melihat bagaimana sebuah karakter bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya dan juga bagaimana karakter berperan di lingkungan tempat dia tinggal. Karena dengan itu, kita bisa melihat pola pikir karakter tersebut dan juga bisa membantu kita untuk mengetahui macam-macam reaksi sosial dari sang karakter. Pada bagian ini kita akan menjelaskan status sosial dari karakter, hal ini juga didukung dengan penjelasan dari mana dia berasal, lalu pendidikan dan pekerjaan seperti apa yang ia lalui serta menjelaskan bagaimana dirinya bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

2.1.2 Pembagian klasifikasi karakter

Menurut Dethridge (2003, hlm. 122) bahwa untuk menghasilkan sebuah cerita yang baik maka kita memahami keempat struktur fundamental bahwa protagonis adalah karakter utama yang di tentukan oleh cerita, di mana ia akan membuat sebuah dramatic problem yang akan terdiri dari serangkaian hambatan yang nantinya akan ia lalui selama skenario berjalan. Lalu sebelum memutuskan siapa protagonis dalam sebuah cerita, kita harus memahami plot seperti apa yang akan digunakan, ini ditunjukkan untuk mengetahui serangkaian peristiwa,tindakan dan dialog yang akan tercipta dari skenario tersebut. Sehingga ketika kita memutuskan untuk membuat sebuah skenario, maka kita harus mengetahui premis dari cerita tersebut, agar dapat memahami konsep keseluruhan cerita.

Lalu Dennis (2008 hlm. 43-47) menjelaskan bahwa agar dapat membuat sebuah cerita yang menarik, kita diharuskan mengetahui bahwa ketika cerita berjalan karakter akan membangun sebuah permasalahan yang akan ia hadapi kedepannya. Permasalahan yang ditampilkan tidak selalu sama setiap karakternya. Maka ia membagikan beberapa jenis karakter dalam sebuah cerita yakni:

1. Protagonis pada dasarnya akan mewakili hal-hal yang baik dari seorang individu. Pada pemeranan ini biasanya pemeran protagonis akan dihadirkan sebagai seorang yang memiliki sebuah kelemahan, agar dapat menarik simpati dari penonton (Dennis, 2008, hlm. 45).

Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Set (2003) bahwa protagonis adalah cerminan dari karakter yang mencerminkan sisi kebaikan dan sifat kebenaran yang mewarnai setiap aktivitas didalam sebuah cerita (hlm. 74).

2. Antagonis adalah sebuah tokoh yang biasanya akan menampilkan seseorang yang akan selalu menjadi penghalang dari perjalanan protagonis sepanjang cerita, hal ini akan membuat sebuah kesan pada penonton bahwa seorang antagonis adalah seorang yang sangat menyebalkan (Dennis, 2008, hlm. 45-46). Lalu hal ini juga dijelaskan oleh Set (2003) bahwa karakter ini selalu berupaya untuk mengagalkan setiap upaya protagonis dalam perjalanannya dan dilambangkan sebagai musuh ataupun orang jahat yang berhadapan dengan protagonis (hlm. 74-75).
3. *Sidekick*, ialah karakter yang berpasangan dengan sang protagonis, sehingga ia seringkali bertugas untuk membantu protagonis saat menyelesaikan masalah, sebagai contoh dalam film, biasanya mereka akan berperan sebagai teman, pacar, guru ataupun orangtua sang protagonis (Dennis, 2008, hlm. 4-46). Hal ini juga dijabarkan oleh Set (2003) bahwa ini adalah karakter yang akan menjadi *guardian* sang protagonis didalam cerita tersebut (hlm. 74).
4. Kontagonis, adalah sebuah karakter yang nantinya bertugas untuk membantu segala kegiatan yang akan dikerjakan oleh antagonis untuk menghalangi perjalanan protagonis.(Dennis, 2008, hlm. 45). Lalu Set (2003) menjelaskan bahwa karakter ini dilambangkan dengan seseorang yang licik dan sering bermuka dua (hlm. 75).

5. Skeptis, karakter ini adalah sebuah karakter yang tidak peduli terhadap aktivitas yang dijalani oleh protagonis. Ia bukan lawan dari protagonis, tapi kehadirannya seringkali membuat perjalanan protagonis terasa berat (Dennis, 2008, hlm. 45), karakter ini juga adalah seseorang yang menganggap sang protagonis sebagai pecundang, karena ia hadir dengan memiliki tujuan tertentu terhadap protagonis dan selalu mencurigai gerak-gerik sang protagonis. (Set, 2003, hlm. 75).

2.2 Psikologi Seorang Pria

Gregory & Jess Feist (2008, hlm. 126-127) menjelaskan bahwa *attitude* menurut teori Jung, seseorang cenderung memiliki caranya sendiri untuk menyelesaikan sebuah masalah. Ada yang sadar dan juga tidak sadar akan hal tersebut, maka ia membaginya menjadi dua yakni :

1. *Introvert*, yakni sebuah sikap seorang individu di mana mereka akan mengarahkan orientasi mereka secara selektif dan dengan subjektif mereka sendiri yang membuat mereka memiliki sebuah dugaan atau sebuah kecurgiaan terhadap orang lain lebih tinggi.
2. *Extrovert*, sebuah sikap yang cenderung dikarenakan faktor lingkungan sekitar dan mengarahkan orientasi secara objektif, di mana mereka berpikir secara logis.

Setelah membagi hal tersebut menjadi dua, maka hal tersebut dapat di terapkan kepada beberapa fungsi untuk merespon sebuah permasalahan, yaitu :

1. *Thinker*, yaitu mereka akan menghadapinya secara rasional, di mana mereka akan berorientasi pada fakta data untuk melihat kemungkinan yang ada dan secara sistematis, setelah itu barulah mereka mengambil sebuah keputusan. Orang yang seperti ini pada umumnya lebih senang mendiskusikan masalah mereka terhadap teman, pasangan, ataupun keluarga. *Extrovert Thinker* akan lebih bergantung dengan pemikiran kongkret sedangkan *Introvert Thinker* akan mereka akan lebih mengutamakan interpretasi mereka sendiri terhadap sebuah permasalahan.
2. *Feeler*, pada tipe ini mereka akan mengutamakan emosi mereka. Hal ini biasanya membuat orang tersebut seringkali membuat keputusan yang tidak benar dan membuat keadaan menjadi buruk. Ketika seorang pria merasakan hal ini, maka hal ini bisa diredakan dengan memberikannya sebuah afeksi seperti pelukan, kata-kata yang menenangkan, agar ketegangan emosional mereka mereda. *Extrovert Feeler* adalah individu yang sering kali di sebut sebagai seseorang yang spontan karena mereka akan mengutarakan apa yang ia rasakan begitu saja dan mereka juga seseorang yang seringkali memalsukan situasi hati mereka sendiri. Sedangkan *Introvert Feeler* adalah seorang individu yang sering sering membuat orang-orang di sekitarnya menjadi tidak nyaman ketika sedang mengalami sebuah masalah.

3. *Sensing*, tipe ini akan mengutamakan sebuah rangsangan seperti sentuhan, penglihatan, suara, rasa dan sebagainya. Ini membuat mereka mengambil sebuah keputusan yang di bimbing dari segala sensorik yang ia dapatkan lalu memikirkannya dan menyimpulkannya sendiri. Ini akan membuat mereka dapat memutuskan sebuah keputusan yang lebih baik. *Extrovert Sensing* ialah sebuah tipe di mana mereka akan membuat kesimpulan sesuai dengan apa yang ia rasakan, sedangkan *Introvert Sensing* adalah tipe di mana ia akan mengutarakan segala sensorik yang ia terima agar orang lain juga dapat mengetahuinya.

4. *Intuiting*, ini adalah sebuah tipe yang membuat seorang individu akan menjadikan permasalahan yang terjadi saat itu menjadi sebuah pembelajaran, ini membuat seorang individu dengan tipe ini sering kali memilih untuk melupakan untuk sementara waktu permasalahan tersebut dan membuat itu menjadi sebuah pengetahuan baru untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang serupa di kemudian hari. *Extrovert Intuiting* adalah tipe individu yang akan membuat segala solusi yang ia lakukan untuk sebuah permasalahan yang ia alami sebelumnya menjadi sebuah penemuan baru agar ia dapat membagikannya kepada orang banyak akan solusi tersebut. *Introvert Instuiting* sendiri adalah sebuah tipe di mana individu itu memiliki sebuah pemikiran baru atas permasalahan yang terjadi, ini membuat ia seringkali dianggap aneh oleh orang sekitar atas pola pikir mereka tersebut.

Gunarsa (1991) menjabarkan bahwa pria dalam kegiatannya bisa saja tampil agresif, dan kurang sabar, berbeda dengan wanita. Menurutnya seorang pria biasanya akan mudah merasa tersiksa bila harus menunggu dan cenderung ingin cepat-cepat menyelesaikan masalah jika mengalami sebuah konflik (hlm. 258). Pada dasarnya seorang pria akan lebih cenderung menyelesaikan masalah mengutamakan emosi mereka terlebih dahulu dan salah satu dari penyebab hal tersebut adalah bahwa laki-laki sering kali menganggap diri mereka *ideal self*. Menurut Awilsol (2018) diri ideal adalah sebuah cara seorang individu untuk membuat sebuah kesan yang baik di mata umum, yang pada kenyataannya hanya terbentuk di dalam pikirannya saja (hlm. 146 - 149).

Horney (2018, hlm. 146-149) dalam teori psikoanalisis sosialnya menjelaskan bahwa menganggap diri yang ideal akan menimbulkan efek negatif, yakni individu itu bisa saja merusak dirinya sendiri atas ketidakpuasan terhadap usaha yang ia lakukan untuk mencapai diri ideal yang ia dambakan. Horney menjelaskan beberapa dampak negatif dari hal ini yaitu:

1. Pencarian Keagungan Neurotik. Pada tahap ini mereka akan menginginkan sebuah kesempurnaan di mana ia selalu merasa tidak puas dengan apa yang ia capai saat ini. Lalu, timbulnya sebuah ambisi yang mendorong diri mereka untuk menjadi seseorang yang

superior yang jika tidak tercapai, maka mereka akan mendapatkan dorongan untuk membalas dendam.

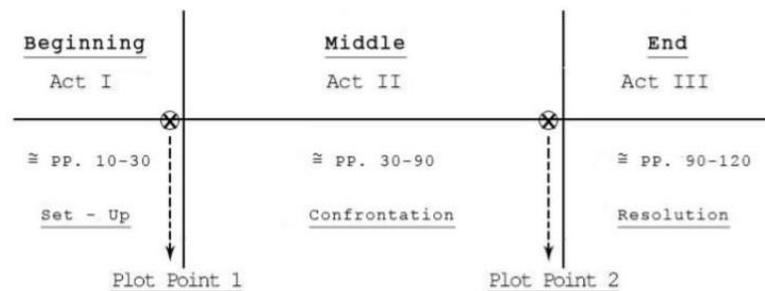
2. Penuntut yang Neurotik. Ini adalah sebuah tahapan di mana mereka akan membangun sebuah dunia fantasi yang tidak selaras dengan dunia nyata. Di saat inilah mereka akan merasa ia memiliki seorang saingan ataupun penghalang atas tujuan dan dorongan ambisinya.
3. Kebanggaan Neurotik. Pada tahapan ini, individu akan mendapatkan sebuah kebanggaan palsu di mana ia berhasil maju selangkah untuk menjadi diri yang ideal. Karena ini hanyalah sebuah kebanggaan semu maka di saat inilah ekspektasi yang ia terima di jatuhkan dan untuk melindungi rasa sedihnya mereka akan menyelamatkan harga diri mereka dan membangun sebuah gengsi yang diharapkan bisa menutupi rasa kecewanya.
4. Menghina diri. Pada tahapan ini individu pada akhirnya menyadari bahwa diri mereka yang nyata tidak cocok dengan diri ideal yang mereka inginkan. Hal ini membuat mereka akan menjadi membenci mereka sendiri, Horney mengemukakan enam cara orang mengekspresikan kebencian tersebut, seperti membuat dirinya menjadi tidak puas dengan hasil yang didapatkan, menyalahkan diri sendiri atas semua yang telah jadi, menghina diri mereka sendiri karena merasa diri mereka rendah dan tak berdaya dan juga membenci diri mereka sendiri karena merasa tidak berguna sehingga

membuatnya bisa saja Menyiksa diri mereka sendiri dan berakibat timbulnya dorongan merusak diri.

2.3 Plot

Nurgiantoro (2000) mengatakan bahwa alur atau plot pada umumnya tunggal, hanya terdiri satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir (bukan selesai), sebab banyak cerpen yang tidak berisi penyelesaian yang jelas, penyelesaian yang diserahkan pada interpretasi pembaca. Urutan peristiwa dapat dimulai di mana saja, misalnya dari konflik yang telah meningkat tidak harus bermula dari tahap pengenalan tokoh atau latar biasanya tak berkepanjangan (hlm. 12).

Field (2005) menerangkan bahwa plot sering kali diremehkan dari semua keterampilan bercerita utama. Kebanyakan penulis mengetahui pentingnya karakter dan dialog, dan sering kali mereka menganggap membuat plot yang baik adalah salah satu cara agar cerita kita terlihat menarik. Karena jika plot tidak terperinci akan dapat membawa seluruh cerita ke bawah. Teknik Plot yang menggunakan "tiga-tindakan struktur " yang tidak memperhitungkan baik dalam seluruh cerita dan plot terperinci maka akan gagal total. Teknik mekanik dan sederhana dari tiga-tindakan struktur tidak memberikan peta yang tepat menunjukkan bagaimana untuk menenun plot yang besar di seluruh bagian tengah yang sulit dari cerita (hlm. 129).



Gambar 2.3. Sistem Tiga Babak

(Field, 2005)

CHNS (*Classic Hollywood Narrative System*) adalah sistem tiga babak yaitu permulaan, tengah, dan akhir. Pada umumnya bagian tengah akan memiliki porsi durasi lebih banyak ketimbang yang lainnya. Prinsip ini sering digunakan untuk menerangkan bahwa satu halaman dengan format penulisan naskah yang baik sama dengan setengah menit pada tampilan film nya (Costello, 2004, hlm. 89). Maka pembagian plot tersebut di antaranya adalah ;

1. *Act I: Set-Up/ Situation/ Establishment*, yaitu bagian dari memperkenalkan karakter, meluncurkan premis cerita, menggambarkan situasi cerita, dan menciptakan hubungan antara karakter.
2. *Act II: Confrontation*, babak ini biasa dikenal sebagai *confrontation*, di mana protagonis akan menghadapi berbagai rintangan dalam perjalanannya menggapai *goal*-nya. Rintangan dibuat untuk menunjukkan bagaimana karakter tersebut memiliki tekad untuk menggapai *goal* yang ia inginkan.

3. *Act III: Resolution*, lalu pada babak ketiga ini adalah babak terakhir cerita, yaitu *resolution*. Hal ini sendiri sebenarnya bukan berarti *ending*, resolusi berarti solusi. Maka pada babak ini berisi tentang tindakan yang dilakukan karakter untuk menyelesaikan cerita.
4. *Plot poin*, bisa diartikan sebagai peristiwa, episode, ataupun kejadian yang mengaitkan atas aksi yang membawa cerita ke babak selanjutnya. *Plot poin* pertama berjalan maju ke babak kedua, *Plot poin* kedua berjalan maju ke babak ketiga dan pada dasarnya *plot poin* pertama terjadi pada bagian akhir babak pertama.

Setelah memahami pembagian plot menurut Field di atas, kita memahami bahwa pada dasarnya plot ini adalah sebuah struktur yang dapat menjadi acuan bagi para penulis saat membuat sebuah cerita, lalu menurut Snyder (2005) dalam sebuah skenario, karakter harus menjabarkan semua hal yang ia rasakan, pikirkan dan segala hal yang ia kehendaki bukan kehendak sang penulis, karena hal ini lah ia menegaskan bahwa untuk memiliki sebuah plot yang baik, seharusnya kita menunjukkan apa yang karakter kehendaki, bukan memberi tahu. Poin ini diartikan bahwa kita sebagai penulis harus bisa menjelaskan kondisi melalui deskripsi cara bertingkah laku sang karakter, bukan melalui tulisan penjelasan kondisi secara naratif semata (hlm. 147).

Lalu ketika kita ingin membuat sebuah plot maka kita juga harus memikirkan bagaimana kita sebagai penulis dapat menjabarkan bagaimana langkah sang karakter dalam menyelesaikan perjalanannya dalam cerita yang akan kita buat. Ini adalah sebuah aturan yang harus di taati karena sebuah plot yang baik akan memiliki dampak pada perjalan sang karakter (hlm. 150).

2.3.1 *Character Arcs*

Menurut Snyder (2005), *Character arcs* adalah sebuah proses perubahan dari seseorang secara batin maupun emosional. Karakter yang memiliki hal ini, biasanya akan mengalami perubahan dari segi sifat dan berperilaku terhadap orang di sekitarnya. Karena transformasi ini terjadi dikarenakan situasi yang mengharuskan karakter tersebut untuk bertindak laku (hlm. 134-135). Mckee (1997) menjelaskan bahwa *character arcs* ini sendiri memiliki lima tahapan yang akan berpengaruh terhadap penonton atau pembaca cerita itu, yakni (hlm. 104 - 105) :

1. Di awal kita akan diperkenalkan dengan kehidupan sang karakter protagonis, bagaimana ia bersosialisasi dan dengan siapa ia hidup.
2. Kita akhirnya akan mulai menaruh hati dengan sang karakter dan pada saat ini sifat karakter akan terlihat pelan-pelan.
3. Hal ini akan membuat sang karakter menjadi lebih sensitif ketimbang sebelumnya.
4. Buat karakter merasa tertekan amat sangat, agar ia semakin sulit memilih keputusannya .
5. Mengubah sifat karakter, misal dari pasif menjadi sangat *talkative*.

Weiland (2016) menjelaskan bahwa untuk mengerti tentang tipe *character arcs* kita diharuskan mengerti apa yang terjadi terhadap karakter protagonis kita di dalam cerita kita sendiri. Maka dari itu, kita harus memerhatikan beberapa poin seperti (hlm. 14 - 41):

1. *The lie your character believes*: sebuah perubahan menjelaskan sebuah kebohongan yang ia percayai. Hal ini, kita ditantang untuk membuat sebuah karakter yang mempercayai bahwa hidupnya baik-baik saja atau sangat buruk, tetapi di saat ia mempercayai itu maka ada banyak batu kerikil ia temukan sepanjang hidupnya.
2. *The thing your character wants vs the thing your character needs*: saat cerita dimulai kita harus sangat mengetahui apa yang diinginkan protagonis dan apa yang ia butuhkan. Setelah itu buat kedua hal itu menjadi konflik batin bagi sang protagonis tersebut.
3. *Your character's ghost*: kita harus mengetahui mengapa karakter ini membutuhkan sebuah perubahan, pahami apa yang akan terjadi padanya jika ia benar-benar menerima sebuah kebohongan ini.
4. *The characteristic moment*: kesan pertama dalam cerita sangat dibutuhkan, karena dengan ini kita dapat membuat penonton tertarik dengan cerita kita dan di saat ini lah kita diharuskan membuat sebuah adegan ke gagal sang protagonis agar penonton menjadi penasaran dengan kelanjutan cerita.

5. *The normal world*: pada bagian ini kita dituntut untuk menjelaskan bagaimana sang protagonis kembali pada dunia nyatanya di mana semua terjadi setelah characteristic momen terjadi, apa yang ia jalani dan apa yang ia rasakan setelah itu.

Weiland (2016) menjabarkan bahwa perubahan karakter seperti layaknya perubahan seorang individu di dunia nyata, di mana karena itu perubahan tersebut tidak selalu sama di setiap saatnya, maka terdapat tiga perubahan yang biasanya terjadi, yakni:

2.3.1.1 Perubahan Positif

Weiland (2016) mengatakan bahwa perubahan yang sangat sering digunakan. Perubahan protagonis akan dimulai dengan berbagai tingkat ketidakpuasan dan penolakan dari diri sendiri. Selama cerita berlangsung, ia akan dipaksa untuk menentang keyakinan dari dirinya sendiri dan dunianya yaitu sampai akhirnya ia menaklukkan sang antagonis (bisa dari dalam diri sendiri atau dari tokoh lain) dan mengalami perubahan dengan cara yang positif. Perubahan ini memiliki tahapan seperti (hlm. 42 - 99) :

1. *The first act*., Pada bagian ini akan terasa sangat lama, tetapi kita diharuskan membuat sebuah *set-up* singkat yang akan sangat berpengaruh terhadap perubahan karakter kedepannya.
2. *The first plot poin*, saat ini karakter seperti sudah di ujung pintu dunia barunya, dan saat inilah karakter mulai menjelajahi dunia barunya dan mempelajarinya.

3. *The first half of the second act:* disaat karakter menjelajahi dunia barunya, maka di sinilah ia mulai tersesat dan mengetahui bahwa aturan pertama yaitu *Lie he believes* menjadi tidak berlaku lagi.
4. *The midpoin:* pada fase ini karakter dibiarkan untuk mempelajari dunia barunya, tetapi di saat itu juga ia sering melakukan kesalahan dan mengakibatkan suatu hal yang menampar dirinya. Walau begitu, ia akan pelan-pelan tanpa sadar mempelajari kesalahannya dan menghasilkan sebuah kejadian yang tidak terduga.
5. *The second half of the second act:* di saat inilah karakter beralih dari fase reaktif menjadi aktif, di mana ia akan mulai mengambil kontrol akan penyelesaian konflik yang ia alami saat itu.
6. *The third plot poin:* pada bagian ini karakter dihadapkan sebuah kegagalan baru yang membuatnya sangat kecewa dan karakter lain mengalamisebuah kemenangan semu lainnya. Hal ini membuat karakter protagonis diharuskan untuk menghadapi permasalahan itu secara proaktif, yang di mana akan memiliki dua efek pada dirinya yaitu dihancurkan ataupun menghancurkan.
7. *The third act:* karakter protagonis menjadi sangat aktif menghadapi konflik tersebut, tetapi dari dalam diri protagonis tersebut ia masih merasa terguncang atas apa yang terjadi dari babak sebelumnya.

8. *The climax*: bagian ini adalah bagian dari penulis membeberkan alasan dari perjalanan protagonis yang sebenarnya dan semua semua rasa trauma dan rasa sakit hati di setiap karakternya lalu pada tahapan ini juga protagonis akan mencoba menerima kebenaran dari akibat yang harus ia terima atas kejadian yang telah terjadi sebelumnya.
9. *The resolution*: saat bagian ini terjadi, maka dunia baru yang dijalankan oleh protagonis ditunjukkan kepada penonton dan disaat itu pula kita diperlihatkan bagaimana sebenarnya yang ia butuhkan selama ini.

2.3.1.2 Perubahan Datar

Weiland (2016) menjelaskan seringkali film-film yang sangat laku, menampilkan karakter yang pada dasarnya sudah sangat kompleks. Pada perubahan ini, karakter terkesan tidak berubah atau bisa saja berubah, tetapi tidak terlalu berbanding jauh dengan kondisinya yang sekarang. Karena ini biasanya akan ada sebuah pertumbuhan cerita dari karakter-karakter minor dari cerita tersebut, tahapan dari perubahan ini adalah (hlm.110 - 123) :

1. *The first act*, pada bagian ini, protagonis telah mengetahui kebenaran dari apa yang akan ia alami setelahnya, karena hal ini akan menjadi petunjuk utama dari pengujian diri mereka hingga akhir cerita.
2. *The second act*, jika di perubahaan positif, protagonis mengetahui kebohongan baru, di sini sebaliknya, ia mengetahui kebohongan di dunia yang ia tempati tersebut.

3. *The third act*, bagian ini akan memiliki kemiripan dengan perubahan positif. Namun, pada jenis ini protagonis hampir memiliki keseluruhan kebenaran dari dunianya, tetapi ia akan melanjutkan perjalanan dunia barunya bersama karakter minor yang berjalan bersama dengan sang protagonis selama cerita berjalan dari dunia sebelumnya.

2.3.1.3 Perubahan Negatif

Weiland (2016) mengatakan pada dasarnya perubahan ini adalah kebalikan dari perubahan positif, tetapi seringkali perubahan ini memiliki variasi kejadian yang lebih banyak. Perubahan ini membuat tokoh tersebut mengalami keterpurukan yang semakin memburuk daripada sebelumnya. Perubahan ini memiliki tahapan seperti (hlm. 124 - 150) :

1. *The first act*, pada saat ini dimulai, maka ada sebuah kejadian yang di mana membuat protagonis mempelajari sebuah masalah yang ia alami dan diharuskan mempertahankan dirinya hingga akhir cerita.
2. *The second act*, tahap ini memiliki kesamaan dengan perubahan positif, karena protagonis didorong untuk keluar dari dunia normalnya dan menjalani sebuah dilema baru yang aneh yang memaksa dirinya untuk menghadapi kebohongan dunia baru itu.
3. *The third act*, saat bagian ini terjadi maka protagonis akan mengalami sebuah realita yang paling pahit dari ketiga perubahan ini. Karena protagonis akan menghancurkan diri mereka sendiri atau orang lain untuk mengungkapkan kebenaran.

Hawker (2015) menyatakan bahwa character arcs sendiri adalah sebuah kejadian di mana terjadi karena kelemahan karakter sangat dimainkan sepanjang film. Menurutnya kelemahan membuat para penonton semakin tertarik dengan karakter tersebut. Ini akan memberikan alasan kepada mereka untuk menjadi peduli terhadap perjalanan hidup karakter tersebut. Dengan ini, mereka akan berpikir bahwa tokoh ini akan memiliki potensi untuk penyelesaian cerita dalam film yang akan kita buat.

Hawker juga menjelaskan ketika kita mengetahui kelemahan dari karakter yang kita buat tersebut, maka itu akan membuat pilihan alur cerita menjadi semakin sempit. Karena itu, kita dituntut untuk bisa menciptakan sebuah peristiwa eksternal yang sangat berpengaruh atas perubahan psikis serta emosional dari karakter tersebut. Agar kelemahan tersebut terkesan menekan karakter, kita harus memberikan hambatan yang sangat jelas untuk pertumbuhannya, yang diartikan kita harus bisa membuatnya merasa terperangkap atas kondisi yang tidak nyaman. Biasanya yang akan terjadi adalah mereka akan menjadi sulit untuk memercayai lawan jenis ataupun mencoba menutupi sesuatu yang membuatnya terancam dan pada akhirnya mereka akan memendamnya sendiri dan bisa kapan saja meledak dan berdampak sangat fatal akan kehidupan karakter tersebut.

2.4 *Defence Mechanism*

Menurut Alwisol, (2009, hlm. 23) *defence mechanism* ialah sebuah tindakan untuk mempertahankan diri yang dilakukan oleh *ego*. Mekanisme ini adalah cara seorang individu untuk mempertahankan dirinya dari perasaan cemas atau bersalah, yang biasanya akan muncul ketika merasa terancam atau karena *id* atau *superego* menjadi terlalu menuntut atas perubahan emosional individu itu sendiri. Mekanisme ini pada umumnya bekerja secara alami di alam bawah sadar yang membantu kita untuk menangkal perasaan tidak menyenangkan dan bisa membuat kita menjadi gelisah. Ketika mekanisme ini keluar dari proporsi mereka, maka neurosis berkembang dan akan menimbulkan sebuah kegelisahan, fobia, obsesi, ataupun timbul sebuah histeria dalam individu tersebut.

Menurut Stuart dan Sundeen (1995), seseorang dapat mengatasi depresi dengan menggunakan pergerakan sumber *defence*. Pada dasarnya sumber *defence* ini sendiri berupa kemampuan penyelesaian masalah, dukungan sosial dan juga keyakinan budaya. Friedman (1998) menjelaskan fungsi mekanisme ini adalah untuk melindungi individu dari serangan atau hal yang mengancam diri individu tersebut. Selain itu mekanisme *defence* juga bermanfaat untuk menambah rasa memiliki kontrol terhadap situasi-situasi yang mencemaskan dan berupaya mengurangi perasaan takut terhadap orang yang tidak dikenal.

2.4.1 Topologi Pemikiran

Freud dalam buku Matius Ali (2017) memberikan tiga poin yang menjelaskan bahwa seni adalah pemenuh kehendak yang tidak sadar (hlm. 199). Gregory & Jess Feist (2009, hlm. 33- 36) menjelaskan bahwa bagi Freud, bagian pikiran yang paling primitif adalah *das Es* yang diartikan sebagai *Id*. Lalu tahapan kedua adalah divisi kedua adalah *das Ich*, yang diartikan sebagai *ego* dan pada bagian terakhir adalah *das Uber-Ich*, yang diterjemahkan sebagai *superego*.

1. *The Id*, adalah sebuah bagian yang membuat seseorang memikirkan sesuatu hanya untuk mencari pembelaan diri tanpa memperhatikan apakah hal itu pantas dan adil untuk orang lain. Hal ini membuat pikiran yang dihadirkan oleh *Id* biasanya akan cenderung tidak logis dan tidak punya moralitas.
2. *The Ego*, bagian yang membuat seorang individu akan memutuskan sebuah keputusan di mana ini terjadi atas tekanan *Id*, *Superego* dan dunia luar. Hal ini, membuat *Ego* menjadi bagian yang digunakan untuk menyaring tuntutan dari *Id* dan *Superego*.
3. *The Superego*, adalah sebuah bagian yang memiliki dua subsistem, hati nurani dan ego-ideal, di mana secara umum hati nurani disebut sebagai hati nurani adalah hasil dari pengalaman dengan hukuman untuk perilaku yang tidak pantas dan memberi tahu apa yang seharusnya tidak melakukannya, sedangkan ego-ideal berkembang dari pengalaman dengan imbalan dari perilaku yang tepat dan memberi tahu apa yang harus kita lakukan.

Bagian-bagian ini tentu saja tidak memiliki keberadaan teritorial yang pasti, tetapi mereka hanya merupakan konstruksi hipotetis. Ketiganya berinteraksi dengan tingkat kehidupan mental sehingga *Ego* melintasi berbagai tingkat topografi dan memiliki komponen-komponen yang sadar, tidak sadar, dan tanpa sadar, sedangkan *Superego* melewati tahap tanpa sadar dan tidak sadar dan *Id* hanya melewati tahap tidak sadar.

2.4.2 Tahapan *Defence Mechanism*

Ketika kita membahas tahapan dari *Defence Mechanism*, Gregory & Jess Feist (2009) menyatakan bahwa *Sigmund Freud* (1926) menguraikannya *Defence Mechanism* menjadi beberapa tahapan penting, yakni (hlm.40-44):

1. Represi, adalah sebuah mekanisme pertahanan yang paling mendasar. Dalam banyak kasus, represi kemudian dipertahankan seumur hidup. Maka dari itu, ingatan yang ditekan ini, bisa muncul ke permukaan bertahun-tahun setelah ditekan kembali. Menurut Freud, represi ini biasanya terjadi diantara orang yang memiliki hubungan sedarah. Pada dasarnya jika sebuah represi terjadi maka ada beberapa hal yang akan tetap terjadi, yakni:
 - a) Rasa yang terpendam sejak lama akan selalu ada sampai kapan pun.
 - b) Ketika mereka merasakan insting itu kembali maka mereka dapat memaksa pilihan mereka di alam bawah sadar mereka walau belum tentu menentukan sebuah keputusan. Di saat inilah rasa kecemasan akan hadir.

- c) Lalu ketika hal ini terjadi maka akan ada sebuah perubahan sifat dari individu tersebut, agar ia dapat menipu ego mereka untuk menyamarkan rasa kecemasan mereka.
 - d) Maka dari itu represi diartikan sebagai tahapan dari upaya individu itu untuk menyingkirkan rasa frustrasi mereka, kontak batin ataupun sebuah beban pikiran yang membuat dirinya selalu terpikirkan akan masa lalunya
2. Pembentukan Reaksi adalah tahapan di mana seseorang secara sadar mengikuti alam bawah sadarnya atas penyamaran inplusif diri mereka. Karena pada saat ini mereka akan secara nyata terlihat sangat palsu dengan apa yang mereka rasakan saat itu. Tahapan ini adalah perilaku reaktif yang dapat mengidentifikasi seseorang tersebut sudah merasakan hal itu jauh sebelum hal ini terjadi, sehingga tumbuh rasa obsesif dalam diri mereka. Saat pada bagian ini individu akan menimbulkan sebuah reaksi di mana hal ini untuk menyembunyikan situasi yang ia rasakan sebenarnya. Hal ini dilakukan agar individu ini tidak merasakan sebuah sikap tidak mengenakan dari orang lain atas sikapnya.
3. *Displacement*, pada tahapan ini bahwasannya individu akan melakukan perpindahan efek dari tahapan pembentukan reaksi, di mana saat tahapan ini mereka akan melontarkan amarah mereka bukan ke target yang dituju tetapi terhadap orang lain dengan kata lain individu melakukan pelampiasan emosi terhadap orang lain untuk meredakan emosi mereka terhadap target utama saat bertemu secara langsung. Maka dari itu di bagian ini biasanya seorang

individu akan melampiaskan emosi yang sebenarnya di tunjukan dari Id, karena superego apa yang ingin dikehendai adalah salah maka ego bekerja untuk menemukan cara lain untuk melepaskan energi psikis tersebut, maka terjadilah sebuah pelampiasan. Dalam kasus ini, seorang individu akan mencoba melepaskan emosi terhadap orang lain.

4. *Fixation*, tahapan ini adalah tahapan di mana individu akan melindungi diri dari rasa kecemasannya dengan mengalihkan diri mereka kepada suatu tindakan atau kegiatan agar ego mereka mereda dan menjadi lebih tenang, hal ini juga bisa membuat seseorang itu melakukan penyangkalan untuk memperpanjang masalah tersebut. Di saat tahap inilah superego berperan untuk memberikan sebuah pilihan keputusan terhadap individu tersebut.
5. Regresi, hal ini adalah sebuah tahap pembalikan dari seorang individu yang merasa stres dan merasa cemas akan apa yang ia rasakan saat ini. Tahapan ini membuat individu tersebut akan mencoba kembali ke perilaku sebelumnya, agar rasa-rasa yang mengganguanya hilang sedikit demi sedikit. Tahapan seperti ini akan membuat keputusan individu tersebut terkesan kaku dan kekanak-kanakan, sebab membuat mereka mencoba masuk kembali ke zona aman mereka dan tidak mengatasi permasalahan yang terjadi.

Karena itulah tahapan ini disebut sebagai akibat secara umum dari seorang individu ketika mereka merasakan frustrasi dan efek dari tahapan ini adalah ia akan dapat mengingat kejadian-kejadian di masa lalunya yang cukup berperan penting dalam hidupnya. Hal ini dipicu dari sesuatu yang memancing ingatan-ingatan itu timbul kembali.

6. Proyeksi, adalah sebuah tahapan di mana seseorang merasakan suatu tindakan yang menurut secara umum tidak masuk akal, pada umumnya yang akan terjadi adalah rasa paranoid seseorang terhadap pasangan ataupun keluarga. Hal ini biasanya membuat individu merasakan sebuah delusi kuat tentang kecemburuan dan pengkhianatan. Hal inilah yang akan membuat individu memiliki sebuah pemikiran lain yang menyebabkan ia menjadi memiliki sebuah masalah baru dengan orang yang berbeda dari target utama. Tahap ini juga membuat individu menjadi sedikit melenceng dari rasa stresnya yang sebelumnya dan mengalihkannya terhadap permasalahan baru.

Maka dari itu tahapan ini di sebut sebagai manipulasi perasaan, yang di mana biasanya kita akan mengartikan sesuatu yang berbanding kebalik dengan apa yang kita rasakan. Kondisi seperti ini terjadi karena individu mencoba untuk mengurangi kecemasan karena ia harus mencoba menerima kenyataan akan kejelekan dari sifat individu itu sendiri. Bisa dibilang bahwa pada tahap ini tahap pengelakan serta penyangkalan terjadi bersamaan.

7. *Introjection*, tahapan ini adalah sebuah langkah di mana individu melakukan penghindaran terhadap permasalahan yang terjadi semenjak ia mengetahui apa yang sebenarnya terjadi, agar orang-orang disekitarnya tidak terkena

imbas dari rasa depresi yang ia alami saat itu. Maka di tahap ini pada umumnya individu tersebut memilih untuk menghilang sejenak untuk menenangkan diri dan ia menjadi seseorang yang sangat berbeda dari sebelumnya, seperti orang yang sebelumnya pasif menjadi seorang yang aktif, lalu juga seperti orang yang selalu menerima, kini ia menjadi seseorang yang sering memberontak. Hal ini disebut juga perubahan doktrin pada alam bawah sadar seseorang yang mengalami sebuah rasa depresi atau mengalami sebuah kecemasan. Ini membuat diri mereka menjadi seseorang yang tidak semestinya atau bisa disebut menjadi diri yang palsu.

8. Supresi, tahapan ini adalah langkah dari individu tersebut belajar dari segala masalah yang ia terima sebelumnya dari rasa kecemasan yang ia rasakan tersebut. Karena hal tersebut individu akan mengalami sebuah proses pengendalian diri di mana ia akan mengalihkan dorongan-dorongan pikiran negatif yang saat itu mereka alami dan mencoba untuk menahan perasaan secara pribadi dan mencoba menyembunyikan hal tersebut. Supaya dirinya bisa memperbaiki segala kerusakan yang terjadi atau masalah yang hadir yang berasal dari rasa kecemasan dari individu itu sendiri.

