



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) mengatakan bahwa karakter adalah fondasi internal yang penting dalam sebuah *script* (hlm. 46). Field (2006) berkata bahwa ada empat kualitas penting yang harus diperhatikan untuk membuat karakter yang baik: (1), karakter harus mempunyai *dramatic need* yang kuat dan jelas; (2), mereka mempunyai *point of view* atau sudut pandang yang unik; (3), mereka memiliki *attitude*; dan (4) mereka mengalami perubahan atau transformasi. Empat kualitas inilah yang membentuk sebuah karakter yang baik (Field, 2006).

Field (2006) mendefinisikan *Dramatic need* sebagai sesuatu yang diinginkan atau ingin didapatkan oleh protagonis, sesuatu yang mendorong protagonis sepanjang cerita. *Point of view* adalah sudut pandang protagonis. Elemen ke tiga adalah *attitude*, yaitu sikap atau opini. Beda dengan *point of view*, *attitude* bisa diklasifikasikan menjadi benar atau salah. Memilih untuk menjadi benar secara sadar dan sengaja misalnya, adalah salah satu contoh *attitude*. Terakhir adalah *change*, sesuatu esensial bukan hanya untuk karakter *script* namun juga dalam kehidupan sehari-hari sebagai manusia. (hlm. 63).

Menurut David Corbett (2013) apabila karakter menginginkan sesuatu, maka semakin besar keinginannya, dan semakin menarik drama yang dihasilkan. Apabila manusia tidak memiliki keinginan, maka tidak ada konflik yang tercipta karena tidak ada yang menghalangi seseorang mencapai keinginannya.

Keinginan yang kuat juga mendorong manusia menjadi seseorang yang berbeda dari biasanya. Manusia terpaksa beradaptasi, berubah, dan menggali lebih dalam ke dalam diri kita. Konflik dapat mengubah keinginan seorang karakter. Adapula kasus dimana karakter mendapatkan apa yang ia mau, tapi ia sadar bahwa apa yang ia mau tidak berharga dan sesuai dengan ekspektasinya. David Corbett menggambarkan keinginan yang autentik tersebut dengan kata *core desire*. (Corbett, 2013)

Egri (2004) berpendapat bahwa agar sebuah karakter dapat dikategorikan sebagai karakter yang dibentuk dengan benar, karakter tersebut harus mengalami perubahan di dalam cerita. Karakter berubah karena dipaksa keadaan, namun perubahan tersebut harus masuk akal dan berdasarkan *3D character*. (hlm. 106).

2.1.1. Protagonis

Egri (2004) menulis bahwa karakter pivotal atau protagonis adalah seseorang yang menciptakan konflik dan membuat cerita menjadi maju. Tanpa karakter protagonis, maka tidak akan ada cerita. Karakter protagonis harus tahu apa yang ia mau, dan sangat mengingini suatu hal tersebut sedemikian rupa sampai ia bisa menghancurkan atau dihancurkan dalam usahanya menggapai tujuannya (2004: hlm. 106).

Karakter pivotal yang baik menurut Egri harus punya sesuatu yang sangat penting yang dipertaruhkan. Karakter pivotal tidak pernah menjadi karakter pivotal karena ia ingin. Ia dipaksa oleh keadaan dari dalam dan luar dirinya untuk menjadi dirinya yang sekarang.

Selanjutnya ia juga menulis bahwa karakter yang lemah tidak bisa mengangkat beban dari konflik berkepanjangan di sebuah cerita. Maka dari itu karakter harus tidak hanya memiliki keinginan yang kuat, namun karakteristik atau ciri khas yang kuat. Ia harus bisa menggerakkan cerita dan tetap menarik bagi penonton (2004: hlm. 77).

Dalam proses membuat *Hero* yang baik, Truby (2007) membaginya menjadi beberapa langkah:

1. Memenuhi kriteria protagonis

Kriteria yang harus dipenuhi bagi setiap protagonis yaitu terus menerus menarik, dapat menarik empati dari penonton, dan yang terakhir harus memiliki kebutuhan moral atau emosional. (hlm. 84)

2. Menciptakan perubahan karakter.

Nama lain dari perubahan karakter yaitu *character arc*, *character development* atau *range of change*.

3. Menciptakan antagonis.

Salah satu hubungan antar-karakter yang paling penting ialah antara protagonis dan antagonis. Antagonis juga membentuk kepribadian dari protagonis, karena protagonis selalu belajar dari antagonis. (Truby, 2007)

2.1.2. Character Arc

Gerke (2010) berpendapat bahwa untuk menciptakan fiksi yang baik maka dibutuhkan karakter yang menarik dan plot yang memuaskan. Karakter harus menjalani transformasi yang biasa disebut *character arc*, atau istilah yang Gerke

gunakan, *inner journey*. Cerita pada dasarnya adalah perjalanan bagi protagonis yang akan dieksplorasi. (hlm .112)

Menurut Gerke (2010) ada 5 fase utama dalam *character arc* sebuah karakter yang akan dibahas lebih lanjut dalam sub-bab selanjutnya:

1. *Initial condition* (termasuk “*Knot*”)
2. *Inciting event*
3. *Escalation*
4. *Moment of truth*
5. *Final State*

Lima fase ini adalah tahapan dalam perjalanan di antara dua titik: “*knot*” atau simpul dan momen kebenaran (*moment of truth*). Maka dari itu semua hal yang terjadi dalam cerita adalah persiapan untuk perjalanan tersebut, progres dalam perjalanan tersebut, dan hasil dari perjalanan tersebut (hlm.113).



Gambar 2.1. *Bagan knot dan moment of truth*

Gerke (2010) menuliskan bahwa “*knot*” adalah satu hal yang salah dengan karakter, yaitu kekurangannya, atau gaya hidup tidak sehat yang dimilikinya, atau suatu hal yang merugikan dirinya dan orang lain. Inti dari cerita adalah untuk memberi kesempatan bagi karakter tersebut untuk berubah. Penulis berperan sebagai “Tuhan” yang mengatur karakter ini. Penulis tahu persis apa yang salah dengan karakter ini, bagaimana hal itu merugikan dirinya, dan bagaimana cara

karakter sadar akan hal itu. Penulis yang memaksa karakter untuk menghadapi masalah itu (hlm. 114).

Jadi penulis menciptakan banyak kesulitan dalam hidup karakter. Meski protagonis ingin mempertahankan *status quo* atau kondisi awal, tetapi ada suatu hal yang mendorongnya pula untuk berubah. Penulis memberikan contoh alternatif kehidupan yang lebih positif bagi protagonis tersebut, sampai pada akhirnya masalah terus meningkat (atau nama lainnya *Escalation*).

Hingga akhirnya protagonis harus memilih, di fase momen kebenaran. Sepanjang cerita protagonis sudah mencoba solusi sementara yang membuat hidupnya sedikit lebih baik, yang meningkatkan hidupnya dari *status quo* awal. Namun penulis memperlihatkan bahwa solusi-solusi sementara tersebut sebenarnya merugikan karakter tersebut dan ada opsi yang lebih baik jika karakter itu memutuskan untuk memilih jalan yang baru. (Gerke, 2010)

Seakan karakter berdiri di jalan persimpangan, ia harus mempertimbangkan antara dua alternatif yang bisa ia pilih: tetap tinggal diam seperti diri lamanya dan menderita karena konsekuensinya, atau melakukan perubahan dengan seluruh kerugian yang ada demi potensi keuntungan yang mungkin terjadi. Titik inilah yang menjadi poin utama dari seluruh cerita. Hasil dari pilihan karakter akan menentukan akhir dari cerita atau *Final State*.

Jika tujuan akhir dari *inner journey* adalah *moment of truth*, maka titik awal perjalanan adalah *knot*, yaitu awal kemunculan masalah. Maka dari itu *inner journey* akan memakan 75 persen dari seluruh cerita (hlm.115).

2.1.2.1 *Knot*

Gerke (2010) menuliskan bahwa protagonis harus memiliki masalah. Apapun itu mulai dari hal modern seperti ketergantungan terhadap narkoba atau alkohol, atau sesuatu yang lebih biasa seperti rasa cemburu atau tidak puas terhadap hidupnya. Masalah ini harus berhubungan dengan siapa protagonis ini (hlm. 119).

Ia menamai masalah ini sebagai simpul atau *knot*. Ibarat tali yang diikat dengan mulus, jika ada simpul di tempat yang salah maka bisa muncul gangguan, keterlambatan, atau bahkan bencana. Sama seperti karakter. Ia menjalani hidupnya dengan normal ketika muncul simpul salah yang terbentuk dalam tali kehidupannya. Mungkin ia melihatnya dan berusaha melepas simpul tersebut. Mungkin ia melihatnya dan tidak melakukan apa-apa. Bahkan mungkin ia tidak melihatnya dan tidak sadar akan masalah yang bermunculan dalam hidupnya. Jadi baik karakter tersebut sadar atau tidak, simpul salah itu mengganggu hidupnya (hlm. 120).

Ia juga berpendapat bahwa setiap protagonis harus memiliki simpul salah yang sesuai dengan kepribadian dirinya. Maka dari itu penting untuk memikirkan protagonis seperti apa yang akan memiliki simpul tersebut. Setelah sebuah karakter sudah terbentuk, maka barulah penulis bisa mencari simpul yang sesuai. Jika penulis sudah menemukan simpul yang sesuai, tahap selanjutnya adalah menjawab kenapa ia memiliki simpul tersebut? Tidak cukup hanya menunjukkan gejala simpul tersebut dalam cerita, tetapi alasan mengapa simpul itu muncul juga harus diketahui. Simpul ini harus mampu diangkat menjadi satu cerita yang utuh (hlm.122).

2.1.2.2. *Moment of Truth*

Menurut Gerke (2010), *moment of truth* adalah momen klimaks dimana keputusan protagonis akan mempengaruhi hidupnya, dan menjadi penguji akan perjalanan yang sudah ia lalui. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, bahwa seluruh inti dari cerita adalah untuk menghubungkan antara simpul dan momen kebenaran. Maka dari itu penting untuk menentukan dua hal ini dahulu, titik awal dan akhir, sebelum menulis apa yang terjadi di antara dua titik tersebut (hlm. 132).

Moment of truth adalah momen ketika protagonis membuat keputusannya. Selama ini ia telah mengambil jalan A. Mungkin ia akan tetap bahagia tetap pada jalurnya selama ini. Namun ada opsi kedua, B yang datang yang harus dipertimbangkan. Tetapi ada harga yang harus dibayar untuk memilih opsi kedua.

Sepanjang cerita, protagonis telah memilih keputusan-keputusan minor, momen kebenaran kecil. Semua hal ini penting, dan jika protagonis telah memilih pilihan yang salah selama perjalanan, maka ia tidak akan mencapai titik momen kebenaran yang utama. Dalam setiap momen protagonis harus memilih, ia belajar semakin banyak tentang *stake* yang ada. Ia belajar sedikit demi sedikit tentang kekurangan kondisi lamanya, dan mulai mengetahui tentang jalan lain yang mungkin lebih baik. Ia sadar akan manfaat dan harga yang harus dibayar dari kedua pilihan tersebut. Sampai akhirnya ia sadar sepenuhnya akan pilihan apa yang harus ia ambil (hlm. 134).

Beberapa hal yang harus diperhatikan menurut Gerke (2010) dalam memilih momen yang penting ini:

1. Ciptakan momen yang sesuai

Momen ini harus menjadi bentrokan antara pilihan dalam hidup protagonis: jalan lama dan jalan baru. (hlm141).

2. Pastikan kedua opsi sama-sama menarik

Portagonis terjebak dalam jalan lamanya yang menyakitinya, namun di saat yang sama juga memberinya nilai tertentu. Jika ia akan mempertimbangkan jalan baru, maka pilihan tersebut harus setidaknya sama menariknya atau lebih daripada jalan lamanya. (hlm. 141)

3. Tampilkan syarat yang harus dibayar

Momen ini tidak akan lengkap tanpa protagonis yang mengetahui ada harga yang harus dibayar jika ia memilih salah satu opsi. Misalnya jika ia melepaskan ketakutannya yang membelenggunya selama ini untuk bertindak mengejar sesuatu, itu berarti ia mempersiapkan dirinya untuk gagal lagi. (hlm.141)

4. Sisipkan *moment of truth* kecil sepanjang perjalanan

Momen ini harus didukung dengan pilihan-pilihan minor protagonis atau *moments of truth* kecil, yang akan dibahas di sub-bab *escalation* (Gerke, 2010).

2.1.2.3. Initial Condition

Gerke (2010) menyampaikan bahwa di awal cerita, protagonis memiliki kekurangan yang belum didiagnosa. Mungkin ia merasakan sedikit sakit untuk mencoba mencari tahu tentang kekurangannya, mungkin tidak. Seringkali karakter di tahap ini berusaha menyelesaikan masalah itu dengan caranya sendiri, tidak

perlu membicarakan hal itu ke orang lain, atau mengakui kekurangan itu ada pada dirinya.

Jika *knot* adalah masalah karakter dan seluruh inti cerita adalah untuk mengantarkan karakter ke *moment of truth*, sesuai dengan grafik sebelumnya, maka grafik dapat dilengkapi dengan lebih *detail* (Gerke, 2010).



Gambar 2.2. *Bagan lengkap inner journey*

Initial condition adalah penjelasan tentang protagonis. Dalam tahapan ini pembaca harus menemukan *knot* yang dimiliki protagonis. *Inciting incident* adalah bensin yang memulai mobil untuk melakukan keseluruhan *inner journey* protagonis. *Escalation* adalah perjuangan atau pergumulan antara cara lama dan cara baru, yang berujung ke *moment of truth*. Apa yang ditentukan oleh protagonis di momen tersebut akan menentukan *final state*, yaitu akhir dari cerita (hlm. 145).

Menurut Gerke (2010), di tahap awal ini, penulis harus berpikir seperti dokter. Bagaimana kekurangan atau penyakit dari protagonis yang belum didiagnosa ini mempengaruhi hidupnya? Bagaimana *knot* milik protagonis mengganggu hidupnya di awal cerita?

Ia mengumpamakan tahap ini seakan menangkap gambar, dimulai dari lensa yang di *zoom out* dan perlahan *zoom in*. Setiap bagian cerita dalam tahap ini harus memperlihatkan kesulitan hidup protagonis. Penulis harus

mempertimbangkan apa saja langkah logis yang akan diambil oleh protagonis untuk menghadapi kesulitan itu.

Misal seorang karakter wanita memiliki rasa takut ditinggalkan sendiri. Karena ketakutannya yang sangat besar maka ia memiliki obsesi terhadap sahabatnya. Ia rela melakukan apapun demi pacarnya agar tidak ditinggalkan. Ia selalu membuka media sosial demi merasa terhubung ke orang lain. Ia mempunyai 13 kucing peliharaan agar tidak pernah merasa sendiri. Ia menyuruh teman barunya untuk menandatangani kontrak agar tidak pernah meninggalkan dirinya. Ia masuk ke dalam semua komunitas yang ada di kotanya (Gerke, 2010).

Mungkin beberapa ide tersebut sedikit berlebihan. Maka tugas penulis adalah memikirkan semua cara karakter menghadapi masalah yang ia punya dan memilih cara apa yang masuk akal dan sesuai dengan kepribadian karakter. Namun penting untuk diketahui bahwa protagonis harus tetap menjadi pribadi yang mudah disukai oleh pembaca. *Knot* yang ia miliki tidak mendefinisikannya, melainkan hanya sebuah tahapan yang akan ia lalui (hlm 147).

2.1.2.4. *Inciting Incident*

Menurut Gerke (2010), *inciting incident* adalah cara memulai karakter dari *knot*-nya menuju *moment of truth*. Jika tidak ada kejadian apapun yang mendorongnya untuk maju, maka ia akan tetap tinggal dengan cara lamanya selamanya. Maka penulis harus menciptakan suatu kejadian yang memaksa protagonis untuk maju. Kejadian ini tidak bisa ditolak oleh protagonis, hingga protagonis harus berlajani ke arah yang tidak ia sangka, atau bahkan tidak ia inginkan sebelumnya. Karena ia tidak mampu untuk tidak masuk ke dalam perjalanan ini (hlm 163).

Protagonis menjalani hidupnya seperti biasa, ketika tiba-tiba ada suatu hal baru muncul dalam hidupnya. Ia tidak mengetahui awalnya, tetapi hal itu sebenarnya adalah tiket baginya untuk menemui jalan baru, untuk memperbaiki hidupnya dan meluruskan *knot* yang ia punya. Seakan semesta peduli kepadanya dan menginginkannya agar menjadi orang yang lebih baik (hlm. 164).

Beberapa syarat yang harus dipenuhi sebelum memulai *inciting incident* adalah 1) Pembaca tahu siapa protagonis kita, 2) Pembaca peduli ke protagonis, dan 3) Pembaca melihat sedikit *knot* yang dimiliki protagonis. Maka sangat penting untuk memulai cerita dengan *initial condition* atau *status quo* yang sudah dibahas di sub-bab sebelumnya. Seperti yang disebutkan oleh Gerke (2010), “*establishing normal before disrupting normal.*” Yang artinya adalah mendirikan normal sebelum menghancurkan normal (hlm. 165).

Kemudian agar pembaca dapat merasakan dampak dari *inciting incident* yang terjadi ke protagonis, maka pembaca harus sudah merasakan kepedulian kepada karakter. Hal ini juga dicapai dengan membangun *initial condition* yang membuat pembaca menyukai karakter. Sehingga pembaca dapat merasakan “sebelum” dan “sesudah” yang kontras dalam cerita (Gerke, 2010).

Inciting incident bisa menjadi kejadian apa saja. Namun satu hal yang menentukan jika suatu kejadian adalah *inciting incident* yang baik: Kejadian itu harus mengalihkan protagonis menuju *moment of truth*-nya. Kejadian ini juga harus terjadi dengan tidak terduga dan tiba-tiba, dan berhubungan dengan *knot* yang dimiliki karakter, meski hal itu tidak tergambar dengan jelas di awal cerita.

Inciting incident harus cukup besar sehingga tidak dapat dihindari atau kesampingkan dengan mudah, melainkan membutuhkan aksi dari protagonis.

Selain itu, *inciting incident* harus cocok dengan keseluruhan cerita secara suasana dan tujuan. Jika penulis ingin menulis fiksi ringan remaja tentang sekelompok perempuan yang suka berbelanja bersama, maka ada baiknya *inciting incident* bukan sesuatu yang menyedihkan seperti protagonis yang mengetahui ia didiagnosa dengan kanker stadium akhir (hlm. 172).

2.1.2.5. Escalation

Gerke (2010) menuliskan bahwa tugas eskalasi dalam cerita adalah menaikkan *stake* atau taruhan, memprovokasi masalah yang ada sehingga meningkat sedemikian rupa menjadi cerita yang menarik. *Inner journey* dari sebuah karakter harus memiliki eskalasi karena proses ini akan membawanya menuju puncak akhir perjalanannya, *moment of truth*-nya.

Di antara *inciting incident* dan *moment of truth* ada jarak kosong. Pendakian protagonis menuju akhir adalah jantung dari *inner journey* sang karakter, yang juga menjadi jantung cerita. Eskalasi ini terjadi dalam *Act II*, bagian tengah dalam cerita. Sesuai dengan grafik sebelumnya, terlihat betapa pentingnya fase eskalasi dalam cerita. Jika *inciting incident* memulai *character arc* dan *moment of truth* adalah kulminasinya, maka yang tersisa adalah “daging” dari cerita. Dalam tahap ini, cara lama dan cara baru dari protagonis akan bertempur melawan satu sama lain (hlm. 175).

Jika protagonis memiliki *knot* yang baik dan kuat, maka hal itu tidak bisa disembuhkan dengan mudah. Simpul kusut itu harus menjadi sesuatu yang sudah

terintegrasi dalam psikologi karakter. Dengan kata lain, simpul kusut yang baik tidak mudah diuraikan. Dalam tahap eskalasi, protagonis berusaha menyelesaikan masalah yang ada dengan beberapa alternatif. Mungkin ia sudah berhasil sementara dan mencapai ketenangan sesaat. Tapi kemudian masalah tersebut muncul kembali dan berubah dari gangguan kecil yang mengalami peningkatan menjadi gangguan besar.

Penulis harus mengikuti *inciting incident* yang ada dengan segala kesulitan yang muncul bersamanya. Seperti invasi, protagonis akan mendapatkan masalah demi masalah yang semakin besar dan nyata. Hingga akhirnya protagonis harus melakukan suatu hal yang drastis (hlm. 178).

Gerke (2010) berpendapat bahwa apapun yang terjadi di antara *inciting incident* dan *moment of truth* adalah duel antara cara lama dan cara baru dari protagonis. Ini adalah inti dari tahap eskalasi. Protagonis nyaman dengan cara lamanya. Cara baru datang dan menghantam protagonis, memaksanya berubah. Protagonis melawan balik, semakin terpuruk ke cara lamanya, menjadi lebih ekstrim. Hal ini seakan menyelesaikan masalah sementara. Tapi cara baru menyerang kembali, dengan metode yang tidak bisa diselesaikan dengan solusi protagonis sebelumnya. Konflik meningkat. Protagonis didorong dan ditekan. Hingga akhirnya protagonis mengerti apa yang harus ia lakukan dan korbankan demi menjalankan cara baru dan meninggalkan cara lama (Gerke, 2010).

Itulah *moment of truth*-nya, kesempatannya untuk berubah. Sepanjang jalan, ia sudah merasakan beberapa hal menarik yang ditawarkan jalan baru, tetapi ia belum benar-benar berani berkomitmen untuk mengambil keputusan tersebut.

Hingga titik ini yang memaksanya. Hal ini adalah hal yang ingin dicapai oleh penulis dari awal cerita. Jika *inciting incident* tidak diikuti dengan eskalasi masalah, maka protagonis bisa saja kembali ke caranya yang lama dan melupakan kejadian yang menyimpannya. Tetapi dengan tambahan masalah yang ada maka hal itu mendorongnya terus sampai ia terpaksa berubah.

Sama seperti manusia asli, Gerke (2010) berkata bahwa karakter fiksi juga harusnya tidak menyukai perubahan. Guna dari tahap eskalasi adalah untuk meyakinkan protagonis bahwa ia harus berubah. Ia tidak mampu untuk tidak berubah. Karena jika tidak, ia akan gagal untuk melampaui *knot* nya yang lama, yang menyakitinya selama ini (hlm. 179).

Kunci dari tahap ini adalah *vacillation* atau kebimbangan. Bukan berarti protagonis lemah. Hanya saja dimana sebelumnya hanya ada satu kekuatan dalam hidupnya, kini muncul kekuatan baru yang akan menantang kekuatan sebelumnya.

Setiap kali cara lama protagonis diserang oleh cara baru, ia dihadapkan oleh *moment of truth* kecil. Mungkin ia belum siap untuk berubah sepenuhnya. Tetapi ia akan berkontemplasi perubahan itu. Setiap tantangan tersebut memberi kesempatan protagonis untuk berkembang (hlm. 189).

2.1.2.6. *Final State*

Menurut Gerke (2010), tahap *Final State*, sesuai namanya, adalah tahap terakhir dari *inner journey* protagonis. Seluruh perjalanan sudah dibentuk sedemikian rupa untuk memaksa protagonis untuk merubah caranya yang lama, dan ia sudah menjalani cara baru yang menjadikannya orang lebih baik. Tetapi itu adalah kebebasan karakter untuk memilih (hlm 196).

Bagian akhirnya ini cukup simpel, yaitu penggambaran akan hidup protagonis setelah ia memutuskan untuk berubah. Protagonis akan menjadi orang berbeda, yang terlahir baru dengan seluruh kebijakannya yang ia dapatkan dari perjalannya. Tahapan ini akan diisi dengan “penebusan” karakter. Menjelaskan bahwa perjalanan protagonis itu sendiri yang mendefinisikan dirinya.

Sama seperti ketika di awal penulis merancang *scene* yang menggambarkan protagonis dalam *initial condition*, maka kini penulis dapat menuliskan *scene* baru untuk protagonis yang sudah lahir kembali. Perbandingan antara dua adegan itu akan menampilkan secara jelas perubahan apa yang sudah ia capai (Gerke, 2010).

Adegan ini tentu akan dipengaruhi oleh pilihan apa yang diambil oleh protagonis dalam *moment of truth*. Jika protagonis salah memilih, dalam arti ia memilih cara lamanya dibanding cara baru, maka adegan terakhir dalam cerita akan menampilkan dampak negatif dari keputusan tersebut.

Apapun pilihan yang diambil oleh protagonis dalam *moment of truth*, maka *final state* protagonis harus memiliki korelasi secara langsung ke kondisi awal protagonis atau *initial state*-nya. Jika di awal cerita protagonis memiliki ketakutan akan penolakan, maka di akhir cerita ia akan menjadi pribadi yang bahagia dan berani mengambil resiko, atau ia akan menjadi orang yang sangat dibelenggu oleh ketakutannya hingga ia mengambil langkah drastis demi tidak mengalami penolakan lagi (hlm. 197).

Final state adalah refleksi dan amplifikasi dari *initial condition*. Dua potensi masa depan sesungguhnya sudah ada di awal cerita. Antara protagonis di

masa depan akan menjadi orang yang sama persis di awal cerita, namun dengan sepuluh kali lipat keburukannya, atau ia akan berhasil menjadi kebalikannya 180 derajat di masa lalu (hlm. 198).

Menurut Gerke (2010), elemen yang sangat esensial untuk menyelesaikan *inner journey* protagonis adalah untuk menunjukkan keadaan emosional dari protagonis. Apakah ia bahagia sekarang, atau sedih? *Moment of truth* sudah berakhir, dan semua masalah sudah terselesaikan. Dua sisi kekuatan yang selama ini duel sudah dinyatakan sebagai pemenang di kehidupan protagonis dalam akhir cerita.

Pengulangan bisa digunakan untuk menyatakan perubahan karakter. Pengulangan ini berarti mereka ulang peristiwa yang terjadi di awal cerita, tetapi kemudian menunjukkan bagaimana karakter bertindak dengan berbeda terhadap peristiwa tersebut.

Contoh sebelumnya tentang wanita yang sangat takut ditinggal sendiri. Di awal cerita, ia bertemu dengan pria yang hendak mengajaknya kencan. Ia mengeluarkan pena dan kertas dan meminta pria menandatangani kertas tersebut. Terlihat bahwa kertas itu adalah kontrak yang bertuliskan bahwa pria itu tidak akan meninggalkan wanita itu selamanya.

Di akhir cerita, ketika karakter wanita telah menjalani perjalanan yang mengubah dirinya, adegan yang sama terjadi sebagai pengulangan. Si wanita bertemu dengan pria yang hendak mengajaknya kencan. Ia mengeluarkan pena dan kertas dan meminta pria menandatangani kertas tersebut. Namun ternyata kertas tersebut hanyalah sebuah kartu ucapan untuk teman kedua orang itu. Si pria

menuliskan namanya. Kejadian ini sangat mirip dengan adegan di awal cerita, tetapi kini si wanita sudah menjadi orang yang berbeda (hlm. 126).

2.2. Teori Perkembangan Emosi dan Intelegualitas Manusia

Menurut Wilcox (2012), psikologi perkembangan menggambarkan tingak laku yang secara kronologis umum dari sebelum kelahiran hingga kematian. Fokus dari perkembangan yang dimaksud adalah secara emosi dan intelektual. Beberapa penelitian dalam bidang perkembangan ini terutama lebih fokus pada masa bayi dan kanak-kanak awal. Studi tentang perkembangan sepanjang kehidupan manusia pada dasarnya menjelaskan situasi-situasi sosial yang terjadi serta beberapa konsekuensinya (hlm. 237).

Definisi perkembangan manusia menurut Erikson (1968) adalah dari sudut pandang konflik, baik konflik internal maupun eksternal. Ia berpendapat bahwa manusia berkembang ketika mereka berhasil menyelesaikan krisis, dan memiliki *inner unity* atau kesatuan internal yang meningkat, serta kesadaran akan penilaian yang lebih baik. Selain itu juga kapasitas untuk “melakukan sesuatu dengan baik” yang meningkat. Definisi “melakukan sesuatu dengan baik” juga sangat relatif. Bagi sebagian orang hal itu berarti mendapatkan benda kepunyaan baru, atau berhasil mempelajari keterampilan atau ilmu baru, atau ketika ia belajar untuk menyesuaikan diri secara keseluruhan atau membangkang.

Banyak hal yang memformulasikan apa kepribadian yang “sehat” dalam seseorang. Menurut Erikson (1968), hal itu adalah kepribadian yang secara aktif menguasai lingkungannya, menunjukkan sebuah bentuk kesatuan kepribadian, dan mampu menilai dunia dan dirinya secara tepat. (hlm. 92)

Salah satu teori perkembangan yang terkenal dan cukup kontroversial adalah teori psikoseksual yang dikemukakan oleh Freud. Teori ini memfokuskan ke rentang usia anak-anak. Freud berpendapat bahwa manusia dimotivasi oleh dorongan-dorongan irasional terhadap kesenangan. Menurutnya, insting anak kecil tidak dapat dihindarkan dan akan bertentangan dengan tuntutan sosial. Freud menyatakan bahwa dorongan tersebut merupakan ekspresi dari “libido” yang mendasari tingkah laku manusia.

Freud memberi nama kepada impuls-impuls dari dalam diri manusia yang tidak disadari sebagai ID. Selanjutnya EGO mulai terbentuk ketika anak berusia 6 tahun melalui proses penalaran dan pembentukan penilaian. Ego berperan sebagai mediator antara apa yang diinginkan seseorang dan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan oleh seseorang. Kemudian SUPEREGO terbentuk terakhir, sebagai internalisasi nilai-nilai dan standar dari orang tua..

Erogenous zone atau zona sensitif seksual dikategorisasikan sebagai area dari sebuah badan yang sensitif terhadap simulai. Setiap tahapan psikoseksual merepresentasikan fiksasi atau perasaan mendalam terhadap area sensitif seksual di tubuh, yakni oral, anal, phalik, latens, dan genital (hlm. 239).

Tabel 2.1. Tahap-tahap Perkembangan menurut Freud

Sumber: Psikologi Kepribadian (2012) hlm. 240

Tahap	Usia	Fokus	Tingkah Laku
Oral	0-18 bulan	Mulut, bibir oral	Mencari rangsangan
Anal	18-36 bulan	Rektum	Menikmati kegiatan menahan dan mengeluarkan feses

Phallic	3-6 tahun	Alat kelamin	“Tertarik” pada alat kelamin, jatuh cinta pada orang tua yang berbeda jenis kelamin
Latensi	6-11 tahun	Diri sendiri	Penguasaan keahlian yang berkaitan dengan perkembangan
Genital	Dari masa pubertas	Orang lain	Hubungan seks yang matang

Setiap tahapan ditandai dengan konflik yang bisa membangun atau menghambat pertumbuhan seseorang. Apabila tahapan tersebut berhasil diselesaikan, maka terbentuklah kepribadian yang sehat. Namun jika ada masalah yang tidak terselesaikan dalam tahapan tertentu, maka fiksasi dapat terbentuk. Fiksasi adalah keterikatan yang obsesif terhadap sesuatu. Seseorang yang terfiksasi pada tahap oral misalnya, bisa menjadi sangat dependan terhadap orang lain atau mencari stimulasi oral melalui merokok atau makan secara berlebihan. Jika konflik tersebut belum diselesaikan, maka orang tersebut akan menjadi “*stuck*” atau terjebak dalam tahapan tersebut (hlm. 240).

Teori perkembangan manusia lain yang ditulis oleh Wilcox (2012) adalah teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget. Piaget percaya bahwa anak kecil melalui empat tahapan berbeda dalam perkembangan mental. Teori ini fokus ke cara anak mendapatkan pengetahuan dan kepintaran melalui pengalaman dan rangsangan dari dunia luar.

Tabel 2.2. Tahap-tahap Perkembangan menurut Piaget

Sumber: Psikologi Kepribadian (2012) hlm. 130

Tahapan	Usia	Fenomena perkembangan
Sensorimotorik	0-2 tahun	Pikiran terikat pada skema-skema tindakan
Preoperasional	2-7 tahun	Pikiran representasional
Concrete operasional	7-11 tahun	Bersifat intuitif, tidak logis
Formal operasional	11 tahun ke atas	Sistematik, pikiran logis, abstrak

Konstruksi pertama intelegensi menurut Piaget adalah koordinasi sensorimotorik yang hanya didasarkan pada gerakan tanpa bahasa. Proses ini terjadi sejak lahir hingga anak berusia dua tahun. Selanjutnya adalah tahapan *preoperasional* yang terjadi di usia 2-7 tahun. Pada tahapan ini anak belajar menggunakan kata dan gambar untuk merepresentasikan sebuah objek. Meski begitu, anak masih kesulitan untuk melihat dari perspektif orang lain sehingga biasanya masih sangat egosentris.

Tahap ketiga yang terjadi antara 7- 11 tahun adalah tahapan *concrete operasional* dimana anak mulai mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara logis terhadap peristiwa yang kongkrit. Anak juga mulai menggunakan logika induktif, yaitu menerapkan informasi spesifik terhadap prinsip yang lebih umum. Terakhir adalah tahap *formal operasional* yang terjadi di usia 11 tahun ke atas. Pada tahapan ini anak yang berkembang menjadi remaja mulai bisa mengerti konsep abstrak dan masalah yang bersifat hipotesis. Mereka juga mulai menggunakan logika deduktif, atau mengambil informasi spesifik dari sebuah prinsip umum. Remaja juga mampu berpikir tentang filosofi, moral, etis, dan hal lain yang menuntut kemampuan berpikir abstrak (hlm. 130).

Teori yang akan menjadi fokus utama dalam penulisan ini adalah teori Tahapan Psikososial menurut Erikson. Menurut Wilcox, Erikson adalah satu di antara sedikit teoritikus perkembangan yang membahas tentang perkembangan masa kehidupan manusia secara menyeluruh, tidak hanya fokus ke salah satu rentang usia secara eksklusif. Ia membagi tahapan psikososial menurut usia menjadi 8 kategori yang akan dibahas lebih lanjut di sub-bab selanjutnya. Meski teori Erikson dipengaruhi oleh teori Piaget, tetapi teori Erikson lebih fokus ke perkembangan manusia yang dipengaruhi oleh faktor sosial seperti interaksi sosial dan hubungan antar manusia.

2.2.1. Teori Tahapan Psikososial

Menurut Wilcox (2012), perkembangan diri merupakan hasil dari resolusi atas konflik-konflik yang terjadi antara kebutuhan individual dengan tuntutan sosial. Erikson percaya bahwa kepribadian berkembang sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah ditentukan sebelumnya oleh kesiapan individu untuk bereaksi dengan dunia sosial di sekitarnya yang semakin besar. Erikson menyimpulkan ada 8 tahapan yang memiliki konflik yang khas yang harus diselesaikan. (hlm. 242)

Tabel 2.3. Tahapan Perkembangan Psikososial menurut Erikson

Sumber: Psikologi Kepribadian (2012) hlm. 242

Masa bayi	0-18 bulan	Kepercayaan <i>versus</i> ketidakpercayaan
Masa kanak-kanak awal	18-36 bulan	Otonomi <i>versus</i> malu, keraguan
Usia bermain	3-6 tahun	Inisiatif <i>versus</i> rasa

		bersalah
Usia sekolah	6-12 tahun	Industri <i>versus</i> inferioritas
Masa remaja	13 hingga 21 tahun	Pembentukan identitas <i>versus</i> kebingungan identitas
Masa dewasa muda	20-40 tahun	Keintiman <i>versus</i> keterasingan
Masa dewasa pertengahan	40-60 tahun	Generativitas <i>versus</i> stagnasi
Usia lanjut usia	60 tahun ke atas	Integritas <i>versus</i> keputusasaan

Menurut Erikson (1968), masing-masing tahapan memiliki tantangan atau dilema yang harus dilalui. Jika berhasil, maka orang tersebut akan mendapatkan *virtue* atau kebajikan sesuai dengan tahapannya. Namun kegagalan dalam menyelesaikan sebuah tahapan dapat menghasilkan pandangan negatif terhadap orang lain dan dunia di sekitarnya, dan juga penghambatan dalam perkembangan pribadi.

Tahapan ketiga terjadi di usia bermain yaitu “Inisiatif *versus* rasa bersalah”. Anak yang tumbuh berkembang mulai mengambil inisiatif untuk menyelesaikan tugas. Mereka juga mulai menjadi pribadi yang penasaran dan sering bertanya ke orang tua. Jika hal ini gagal dipenuhi, misal jika orang tua terlalu sering mengkritik anak, maka mereka bisa merasa bersalah dan tidak berharga. Namun jika tahapan ini berhasil, maka anak mendapat kebajikan *purpose* atau tujuan hidup (hlm.241).

Tahapan keempat yaitu “Industri *versus* inferioritas”, masa yang terjadi di usia sekolah. Anak bertemu dengan banyak orang baru di sekolah dan belajar dengan sistem struktur baru. Di tahap ini anak belajar untuk beradaptasi menjadi anggota masyarakat yang baik. Jika gagal, mereka merasa bahwa mereka tidak bisa berkontribusi dalam masyarakat dan muncul perasaan inferioritas. Jika berhasil, mereka mendapat kebajikan *competence* atau kompetensi.

Tahapan kelima terjadi di masa remaja yaitu “Identity *versus* Role Confusion”. Dalam masa pubertas, remaja pertama kalinya memikirkan tentang masa depan mereka. Mereka berpikir tentang siapa mereka dan apa yang mereka mau dalam hidup. Jika mereka berhasil menemukan jati diri mereka, mereka akan mendapat kebajikan *fidelity* atau kesetiaan, yaitu kesetiaan terhadap komitmen yang dipegang.

Tahapan kelima, “Keintiman *versus* keterasingan”, terjadi di masa dewasa muda, saat manusia yang sudah memiliki identitas diri mulai mencari koneksi antar-manusia yang dalam. Ketika orang dalam tahap ini gagal mendapatkan

hubungan yang nyata, mereka bisa merasakan keterasingan. Sedangkan orang yang berhasil akan mendapatkan kebajikan *mature love* atau cinta yang dewasa.

Tahapan ketujuh yaitu “Generativitas *versus* stagnasi” di masa dewasa pertengahan. Pada masa ini, manusia mulai memiliki prioritas untuk memikirkan apa yang akan mereka berikan ke generasi selanjutnya. Ini adalah definisi generativitas menurut Erikson. Manusia yang gagal dalam tahap ini menjadi egois, mementingkan diri sendiri, dan membosankan. Sedangkan manusia generative yang berhasil berkontribusi terhadap generasi selanjutnya mendapatkan kebajikan *care* atau kepedulian.

Tahapan kedelapan dan terakhir yaitu “Integritas *versus* keputusasaan” terjadi di masa dewasa tua. Dalam masa ini, manusia mulai melihat kembali kehidupannya. Jika mereka menemukan arti kehidupan dan keberhasilan yang mereka inginkan, maka mereka mendapat integritas. Jika mereka melihat bahwa mereka tidak suka dengan kehidupan mereka sejauh ini, mereka sadar bahwa hidup mereka sudah terlalu singkat untuk memperbaiki atau mengubah diri mereka, sehingga mereka menjadi putus asa. Jika mereka berhasil menemukan arti kehidupan yang mereka mau, maka mereka mendapat kebajikan *wisdom* (hlm 243).

2.2.1.1. Tahapan masa remaja

Menurut Erikson (1968), masa *adolescense* adalah masa transisi antara *childhood* (masa kanak-kanak) dan *adulthood* (masa dewasa). Masalah utama yang harus diselesaikan dan dijawab oleh remaja pada tahapan ini adalah, “Siapa aku dan aku bisa menjadi apa?” Karena ketakutan akan ketidakpastian peran orang dewasa

yang harus diemban, masa ini menjadi masa pencarian jati diri. (hlm. 128). Jika tahapan ini berhasil dilewati oleh remaja, maka ia akan mendapatkan kebajikan *fidelity*. *Fidelity* adalah kesetiaan terhadap komitmen yang dipegang.

Erikson (1968) juga berpendapat bahwa remaja harus mendapatkan identitas dalam dunia mereka yang semakin luas dimana sebelumnya mereka ada di dalam lingkungan keluarga yang kini berubah menjadi lingkungan masyarakat yang lebih besar dan tidak pasti. Sebagai tahapan terakhir dalam *childhood*, proses *adolescent* hanya dapat berhasil dilalui jika seorang individual dapat menukan identifikasi anak-anaknya ke identifikasi baru yang didapat dalam tahapan remaja. Proses ini didapatkan secara sosial dari teman-teman seumurnya. Identifikasi baru ini bukan lagi dikarakterisasi dari sifat kekanakan pada masa *childhood*.

Beberapa hal yang terjadi dalam tahapan remaja menurut Erikson adalah:

1. Remaja lebih memikirkan akan pendapat orang lain terhadap diri mereka dibanding apa yang mereka rasakan sendiri. Hal ini menyebabkan konflik secara internal antara apa yang mereka inginkan dan yang diharapkan masyarakat terhadap mereka (hlm. 128).
2. Remaja dipaksa dengan mendesak agar bisa memilih keputusan yang berujung pada komitmen “seumur hidup”. Remaja adalah regenerator penting dalam evolusi sosial untuk generasi selanjutnya. Dimana masa muda menawarkan energi dan kesetiiaannya terhadap nilai-nilai lama yang masih berlaku serta koreksi revolusioner terhadap nilai yang sudah kehilangan signifikansinya (hlm. 128).

3. Di tengah sulitnya pencarian jati diri, remaja juga mengalami perubahan secara fisik menjadi makhluk seksual. Selain itu mereka juga harus menghadapi masalah yang belum terselesaikan dari masa kecil mereka sebelumnya. Barulah setelah itu, mereka bisa mendapatkan identitas akhir yang ideal (hlm.129).
4. Jika remaja dalam tahapan awal mengalami krisis identitas, maka ia akan mulai mencari manusia atau konsep untuk dipercayai. Hal ini disebabkan karena ia gagal memberi kepercayaan ke dirinya sendiri atau orang lain di sekitarnya, yang membuat remaja tersebut harus mencari alternatif yang lebih besar dari dirinya sendiri. Namun remaja pada dasarnya takut terhadap komitmen, sehingga sebuah paradoks terbentuk dimana remaja mengekspresikan kebutuhannya terhadap sesuatu untuk dipercayai dengan curiga dan sinis (hlm. 129).
5. Remaja sangat takut dipaksa melakukan aktivitas yang akan memermalukan dirinya atau membuatnya sadar diri. Hal ini juga bisa berujung ke paradoks, dimana remaja lebih baik melakukan sesuatu yang memalukan bagi orang dewasa dengan keinginannya sendiri, daripada dipaksa melakukan aktivitas yang memalukan bagi dirinya sendiri dan teman-temannya (hlm.130).
6. Remaja memiliki kecenderungan memilih pekerjaan tidak berdasarkan jumlah nominal yang didapat atau status, melainkan berdasarkan pada kegunaan pada bangsa dan minat mereka. Remaja memiliki dorongan yang kuat untuk “berhasil” atau membuat sesuatu bekerja dan untungnya masa

ini bertepatan dengan masa sekolah, sehingga sering kali remaja memilih untuk menganggur dibanding mendapatkan pekerjaan yang tidak mereka inginkan (hlm.130).

7. Karena ketakutan tidak memiliki identitas, maka untuk mensiasati hal tersebut remaja mengidentifikasi dirinya secara berlebihan dengan ketua dalam satu kelompok sampai titik dimana mereka kehilangan individualitasnya. Di sisi lain, klarifikasi bagi sebagian remaja dapat dicapai dengan cara yang destruktif. Remaja bisa menjadi pribadi yang intoleran dan jahat dalam mengasingkan orang lain yang “berbeda” dari warna kulit atau perbedaan suku, dari perbedaan selera dan talenta, dan bahkan sesuatu yang sangat remeh seperti gaya berpakaian dan gestur. Penting untuk memahami secara prinsip bahwa intoleransi tersebut adalah sesuatu yang dilakukan sebagai perlindungan terhadap *identity loss* atau hilangnya jati diri. Hal ini kadang tidak bisa hindari ketika remaja harus mengalami perubahan fisik secara drastis, ketika pubertas datang dan muncul dorongan untuk mencari keintiman dengan lawan jenis, dan ketika masa depan menghadapkan mereka dengan terlalu banyak pilihan dan kemungkinan yang bertentangan satu sama lain.

Remaja membantu satu sama lain dengan cara membentuk kelompok tertentu dan men-stereotipkan diri mereka sendiri dan musuh mereka. Mereka juga secara konsisten menguji kapasitas satu sama lain untuk meneruskan kesetiaan mereka di tengah konflik-konflik yang tak dapat dielakkan (hlm.128).

8. Dalam tahap ini “jatuh cinta” tidak sepenuhnya perihal seksual, melainkan usaha untuk mencapai definisi akan identitas diri sendiri dengan cara memproyeksikan gambaran diri sendiri ke orang lain. Dengan begitu, refleksi akan diri sendiri akan terlihat dan perlahan semakin jelas. Itulah mengapa cinta anak muda berisi banyak percakapan demi menemukan diri sendiri (hlm.128).
9. Masa remaja adalah masa paling menyenangkan karena remaja dapat menemukan tren teknologi, ekonomi, dan ideologi baru yang menjanjikan. Pilihan akan pekerjaan di masa depan menjadi sangat signifikan dalam tahap ini. Remaja akan mementingkan hal seperti kesenangan dan kepuasan pribadi dibanding uang dan status. Maka dari itu sebagian remaja menunda untuk bekerja ketimbang dipaksa masuk ke dalam pekerjaan yang memiliki prospek menjanjikan tetapi tidak mereka sukai. Remaja juga mungkin mencari ide dan konsep yang bisa mengubah tradisi, teknik, ataupun ideologi. Sikap ini muncul pada remaja karena keinginan mereka yang kuat untuk mendapat afirmasi dari teman-teman dan gurunya (hlm.129).
10. Bila remaja merasa lingkungannya mencoba untuk membatasi semua bentuk ekspresinya secara radikal atau ekstrim, yang membuatnya tidak bisa berkembang dan melanjutkan tahapan selanjutnya dalam hidupnya, maka mereka akan melawan layaknya seorang hewan yang terpojok berusaha melindungi hidupnya sendiri. (hlm. 130)

2.2.1.2. *Identity confusion*

Menurut Erikson (1968), *identity confusion* adalah fase yang dialami seseorang apabila gagal dalam masa remajanya. Fase ini sering kali membuat seseorang merasa putus asa berkepanjangan yang akan berujung ke *delinquency* (kenalan remaja) dan ambang *psychotic*. Banyak remaja mengalami *identity confusion* karena mereka gagal memenuhi peran yang diberikan ke mereka oleh standar remaja yang diciptakan oleh masyarakat. Para remaja dengan *identity confusion* ini sering kabur dari rumah, keluar dari sekolah, meninggalkan pekerjaan, begadang hingga larut, dan memiliki mood yang tidak stabil dan buruk (hlm.157).

Selanjutnya Erikson (1968) juga berpendapat bahwa apabila seorang remaja sudah menjadi “*deliquent*”, satu-satunya cara untuk menyelamatkannya adalah dengan berhenti memberi label nakal ke dirinya. Maka dari itu penting untuk teman-teman dan orang dewasa sekitarnya agar bisa memahami bahwa ada beberapa remaja yang memiliki kondisi khusus yang harus dimaklumi. Oleh sebab itu pula konsep *identity confusion* harus ditangani secara klinis, karena jika didiagnosa dan disembuhkan dengan benar, orang pada tahapan remaja yang semula *psychotic* dan melakukan tindakan kriminalitas tidak memiliki tingkat fatal signifikan tingkat usia lain (hlm.158).