



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

Karakter adalah salah satu unsur penting di dalam sebuah cerita. Menurut Mckee (1997), karakter sendiri adalah sebuah seni itu sendiri. Menurut beliau, karakter itu sendiri terbentuk berdasarkan *characterization* dan *true character*. *Characterization* adalah jumlah dari kualitas yang bisa diobservasi, kombinasi yang membuat karakter itu unik. Seperti fisik, perilaku, gaya berbicara, gestur, *sexuality*, umur, *iq*, pekerjaan, personalitas, nilai moral, dimana dan bagaimana karakter tersebut tinggal (hlm. 378). Sedangkan *true karakter* seperti menunggu dibalik topeng dari hal itu semua. Menurutnya, lain dari beberapa hal yang telah disebutkan di atas, seorang karakter dapat memiliki dan menutupi kelayalannya, kejujurannya kebaikannya, keberaniannya dan kelemahannya (hlm.378).

Karakter adalah material yang fundamental yang harus dikerjakan oleh penulis cerita dan penulis cerita harus mampu mengetahui sebuah karakter secara sepenuhnya (Egri, 1960). Beliau juga menyamakan bentuk karakteristik manusia dengan menyamakan dengan dimensi sebuah objek. Menurut beliau, dimensi karakteristik terdiri dari 3 dimensi yaitu, fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm.33). Menurut Egri, fisiologi adalah bentuk dimensi dimana seorang karakter terlihat secara menyeluruh. Menurut beliau, setiap karakter atau manusia pasti memiliki pasti memiliki perbedaan satu sama lain (hlm.33). Beberapa hal yang

ada dalam menentukan fisiologi yaitu kelamin, umur, berat-tinggi badan, warna rambut, warna kulit, warna mata, penampilan, cacat, dan keturunan.

Kemudian dimensi kedua dalam membuat sebuah karakter adalah sosiologi. Egri menjelaskan jika seseorang akan mempunyai reaksi berbeda jika membandingkan orang yang lahir di ruang bawah tanah dengan orang yang lahir di rumah besar. Menurut beliau dengan menganalisa karakter secara sosiologi, maka seorang karakter dapat dijelaskan dengan lebih baik oleh penulis (hlm.33). Hal-hal yang menentukan sosiologi yaitu kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, kehidupan rumah, agama, ras, kewarganegaraan, tempat di komunitas, pandangan politik, hiburan dan hobi.

Dimensi ketiga dalam membuat sebuah karakter adalah psikologi. Menurut Egri, dimensi psikologi adalah sebuah gabungan dari kedua dimensi sebelumnya. Gabungan dari kedua dimensi tersebut akan memberikan ambisi kehidupan, frustrasi, watak, perilaku, dan kompleks pada karakter (hlm.34). Beliau menjelaskan, tidak ada satu dimensi pun yang paling penting. Walaupun dimensi fisiologi adalah dimensi yang paling terlihat jelas, tetapi perlu ditambahi latar belakang yang membelakangi fisiologi tersebut, sehingga kedua hal tersebut akan melahirkan sebuah dimensi ketiga yang bernama kondisi mental (hlm.34). Di dalam dimensi psikologi, Egri menjabarkan hal-hal yang membentuk dimensi ini yaitu kondisi seksual, personal premis, frustrasi, watak, sikap terhadap kehidupan, kompleks, personalitas, kemampuan, kualitas, dan I.Q.

Dalam membuat karakter, penulis harus mampu mengetahui secara mendalam tentang subjeknya (Field, 2006). Menurut Field dengan mengetahui

subjek atau karakter, *goal* dari subjek atau karakter dapat ditentukan. Tetapi selain *goal*, karakter juga harus memiliki *need* dalam perjalanannya mencapai *goal* tersebut.

Di setiap cerita, karakter pasti memiliki tujuan utama atau goal yang ingin ia capai. *Goal* adalah sesuatu yang dicari dari karakter utama (Trottier, 2014). Menurut Trottier, *goal* sendiri bersifat *conscious* atau diketahui karakter. Sedangkan *need* bersifat *unconscious* atau tidak diketahui karakter. *Need* adalah sesuatu yang diperlukan karakter untuk dapat bahagia atau merasa terpenuhi kebutuhannya (hlm. 36). *Need* dapat berupa citra diri, pencarian cinta atau bahkan ingin hidup dengan kehidupan yang lebih baik. Menurut beliau *need* terkadang dapat bertentangan dengan *goal* yang dimiliki karakter, atau terkadang mendukung *goal* karakter, bahkan memotivasi.

Sehingga *need* juga dapat nantinya diketahui oleh karakter yang awalnya tidak mengetahui *need*-nya. Trottier berpendapat jika terkadang *need* dari seorang karakter tertutupi oleh *character flaw* atau kelemahan di dalam diri dari seorang karakter. Bentuk dari kelemahan tersebut sering kali menjadi oposisi dari *need* sesungguhnya yang karakter harus miliki. *Character flaw* atau kelemahan diri karakter biasanya terlihat jelas oleh para penonton (hlm. 36). Menurut beliau, bentuk dari kelemahan diri karakter tersebut dapat berupa kesombongan, rakus, dan sifat-sifat negative lainnya.

Goal setiap karakter *protagonis* pasti akan selalu menyimpang dengan *goal* karakter *antagonis*. Dalam *screenplay* pun, setiap perjalanan karakter selalu dipenuhi hal-hal yang mencoba menghalangi karakter *protagonis* dalam mencapai *goal*-nya. Hal yang mencoba menghalangi karakter *protagonis* dalam mencapai *goal*-nya dapat disebut sebagai *obstacle*. Menurut Field (2006), jika karakter memiliki *dramatic need* yang kuat, maka *obstacle* dapat diberikan agar karakter dapat mencapai *dramatic need*-nya dengan mengatasi *obstacle* – *obstacle* yang diterima karakter. Kemudian, beliau juga berpendapat jika karakter memiliki sudut pandang yang kuat dan terdapat karakter yang memiliki sudut pandang yang berbeda, maka akan menghasilkan konflik yang berkelanjutan.

2.1.1. Backstory

Backstory atau latar belakang cerita adalah hal yang terjadi pada masa lampau seorang karakter. Menurut Bell (2011), kejadian dan dinamika cerita pada masa lalu seorang karakter akan berlanjut pada masa sekarang. Menurut beliau, *backstory* seperti mengungkapkan jati diri asli dari seorang karakter (hlm.185). Pentingnya sebuah *backstory* diberikan kepada seorang karakter, juga menambah kedalaman dari karakterisasi karakter tersebut. Beliau menjelaskan dengan memberikan *backstory*, penonton atau pembaca akan mengasumsikan apa yang terjadi pada *backstory* tersebut dan juga mempengaruhi pandangan karakter akan perilaku serta keputusan dan aksi dari seorang karakter.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Weiland (2017), yang menyebut *backstory* dengan istilah *your character's ghost*. Weiland menjelaskan bahwa *your character's ghost*, adalah sesuatu yang berada di masa lalu karakter yang

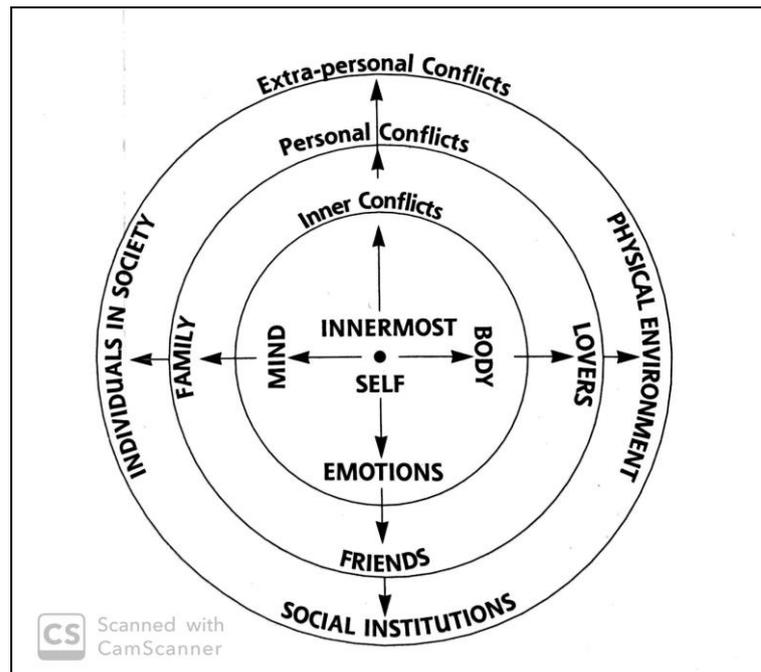
menghantui karakter. Maksud dari *ghost* ini adalah alasan karakter mempercayai sebuah *lie* (hlm. 17). Beliau menjelaskan bahwa, biasanya sesuatu tersebut adalah sesuatu yang sangat traumatik dan mengejutkan bagi karakter. Weiland memberi contoh seperti relasi yang tidak baik dengan orang tua atau kurang percaya diri (hlm.17)

Backstory memberikan alasan kepada karakter dalam bertindak selama cerita diceritakan (Seger, 1990). *Backstory* tersebut bisa berarti termasuk trauma dan kesedihan, orang-orang penting di dalam hidup mereka, masukan negatif dan positif, mimpi, dan termasuk pengaruh dari sosial dan budaya (hlm.38). Menurut beliau, *backstory* membantu penulis dalam mencari tahu perilaku dan pengalaman penting dalam membentuk suatu karakter. Dalam membuat *backstory*, maka hal yang harus pertama kali dibuat adalah karakter itu sendiri dan mulai mengerjakan cerita hidup mereka (hlm.40). Seger menjelaskan, mengetahui *backstory* sebuah karakter sama seperti mempelajari masa lalu dari teman baru (hlm.40). Seger juga menjelaskan bahwa, *backstory* juga tidak selamanya selalu muncul dalam cerita utama. Menurut beliau, *backstory* penting dalam mempelajari informasi karakter terkait, tetapi tidak diharuskan untuk dijabarkan dalam cerita utama (hlm.41).

2.2. Konflik

Menurut Field, konflik adalah hal yang paling esensial dalam sebuah naratif. Beliau mengatakan bahwa konflik dapat menciptakan tensi, ritme, kejutan dan terus membuat penonton atau pembaca ingin menemukan titik resolusi dari sebuah cerita (hlm.113). Konflik di dalam sebuah *screenplay* dapat berupa

emosional atau fisik. Konflik sendiri terdapat tingkatan, dimana digambarkan sebagai sebuah lingkaran yang memisahkan antara diri sendiri dan lingkungan interaksi dari seorang karakter (Mckee, 1997). Berikut adalah gambar yang menjelaskan tingkatan dari sebuah konflik atau *the three levels of conflict*.



Gambar 2.1. Three Levels of Conflict

(Mckee, 1997, hlm.147)

Berdasarkan gambar diatas, Mckee menjelaskan terdapat tiga lingkaran yang menjelaskan diri karakter dan lingkungan sekitar karakter serta tingkatan konflik di dalam kehidupan karakter. Pada lingkaran pertama, konflik dapat terjadi pada elemen yang berasal dari dalam dirinya seperti pikiran, tubuh dan emosi dari karakter (hlm. 145). Sebagai contoh, Mckee menjelaskan jika karakter melakukan sebuah tindakan, pikirannya mungkin tidak akan bereaksi dengan apa yang diharapkan oleh karakter. Sehingga karakter tidak tahu jika emosi dari karakter dapat menghinati karakter. Mckee menjelaskan, jika karakter antagonis

bahkan dapat berasal dari dalam diri karakter itu sendiri yang berupa perasaan dan emosi, serta pikiran dan tubuh.

Pada lingkaran kedua, menjelaskan tentang relasi karakter dengan lingkungan sosialnya. Konflik yang terjadi relasi antar karakter dapat disebut sebagai *personal conflicts*. Menurut Mckee hubungan atau relasi tersebut tidak hanya berupa hubungan dengan gelar. Dalam sebuah contoh, Mckee menjelaskan relasi guru dan murid, ketika murid telah lulus hubungan tersebut berkembang menjadi relasi pertemanan (hlm. 146). Hubungan tersebut dapat terjadi, jika penulis sudah menemukan keintiman dari suatu hubungan yang dapat berupa keluarga, teman dan kekasih. Mckee menjelaskan bahkan relasi antar orang tua dan anak sering kali tidak diperdalam, sehingga relasi tersebut tidak menemukan inti dari keintiman suatu hubungan (hlm. 146).

Pada lingkaran ketiga, dijelaskan jika konflik terjadi diluar dari diri karakter. Konflik pada lingkaran ketiga dapat disebut sebagai *extra-personal conflicts*. Pada *extra-personal conflicts*, konflik yang terjadi sangat terlihat jelas. Menurut Mckee, sumber dari antagonis sendiri dapat datang dari sosial, individual, dan hubungan dengan alam. Sebagai sebuah contoh, Mckee menjelaskan konflik yang terjadi pada sosial dapat berupa pemerintah dan rakyat (hlm. 147). Kemudian konflik yang terjadi pada individual dapat berupa dokter dan pasien. Beliau juga memberi contoh konflik yang terjadi pada alam dapat berupa bencana alam.

Menurut Ballon (2014), konflik adalah hal yang paling penting dalam penulisan skenario. Ia berpendapat jika tanpa konflik, karakter tidak akan

terdorong, tidak akan mempunyai keinginan dan keputusasaannya (hlm. 49). Ia juga menambahkan jika konflik adalah hal yang paling penting dalam membangun karakter yang menarik dan cerita yang dramatik (hlm. 50). Beliau menjelaskan bahwa konflik terbagi menjadi tiga jenis konflik. Ketiga konflik tersebut adalah *man against himself*, *man against nature*, dan *man against man*.

Konflik *man against himself*, yang berarti konflik manusia yang melawan dirinya sendiri. Ballon memberikan contoh film *28 Days*, *Traffic*, dan *Leaving Las Vegas* menggunakan konflik *man against himself* (hlm. 50). Kemudian konflik *man against nature*, yang berarti konflik manusia yang melawan alam. Menurut Ballon, konflik ini biasanya melibatkan banyak aksi seperti film *Alien*, *Planet of the Apes*, dan *Twister* (hlm. 51). Beliau juga menambahkan jika *goal* dari karakter utama selalu digagalkan oleh alam. Konflik *man against man*, yang berarti konflik manusia melawan manusia. Beliau menjelaskan konflik ini adalah jenis konflik paling populer dan biasanya *goal* karakter utama selalu bersimpangan dengan *goal* dari karakter yang lain (hlm. 51).

Kemudian Schmidt (2015) berpendapat, konflik adalah sumber dari segala pertumbuhan dan merupakan kebutuhan mutlak jika seseorang ingin hidup. Menurut beliau, penulis skenario akan sering mengalami kesulitan dalam menuliskan naskah pada saat sampai pada *act II*. Tetapi dengan adanya konflik, cerita dapat berjalan karena memang sudah seharusnya karakter utama harus dapat menghadapi konflik itu sendiri, sehingga cara-cara yang digunakan karakter utama dapat menggerakkan cerita (hlm. 27). Schmidt juga menyebutkan enam jenis konflik yang dapat digunakan dalam penulisan skenario. Konflik-konflik

tersebut adalah *rational conflict*, *situational conflict*, *inner conflict*, *paranormal conflict*, *cosmic conflict* dan *social conflict*.

Rational conflict adalah konflik antara manusia dengan manusia lainnya. Menurut Schmidt, kedua karakter tersebut biasanya adalah *protagonis* dan *antagonis* yang saling berkompetisi demi keuntungan masing-masing (hlm. 27). Sehingga goal setiap karakter akan berbeda-beda. Beliau menambahkan bahwa hanya akan ada salah satu karakter yang mendapatkan *goal*-nya dan salah satunya tidak mendapatkan *goal*-nya (hlm. 27). Beliau memberi beberapa contoh situasi yang menjelaskan *rational conflict* seperti berikut:

1. *Protagonis* ingin sukses tetapi *antagonis* ingin melihat *protagonis* gagal.
2. *Protagonis* ingin membeli sebuah properti tetapi *antagonis* ingin membeli properti yang sama dengan *protagonis*.
3. *Protagonis* dan *antagonis* ingin menikahi orang yang sama.
4. *Protagonis* ingin merubah hidupnya tetapi *antagonis* tidak ingin *protagonis* berubah (hlm. 28).

Kemudian *situational conflict* yang berarti konflik antara manusia dengan alam atau lingkungan. Schmidt berpendapat, karakter tidak akan cocok dengan kondisi lingkungan sekitarnya (hlm. 28). Sehingga karakter akan merasa jika lingkungan sekitarnya tidak menerima dirinya. Beliau juga menambahkan, biasanya karakter akan mengalami kondisi dimana hidup karakter akan terancam dan karakter harus mencari cara agar menyelesaikan masalahnya (hlm. 28). Berikut adalah beberapa contoh situasi menurut Schmidt yang dapat menjelaskan *situational conflict*:

1. *Protagonis* ingin mencari pertolongan tetapi beberapa karakter lain ingin menunggu pertolongan.
2. Karakter yang lain ingin membuka pintu dan mencoba untuk kabur tetapi *protagonis* menghentikan mereka karena ruangan tersebut dipenuhi api.
3. Seorang peselancar sedang tenggelam dan *protagonis* ingin menolongnya, tetapi *protagonis* terlalu takut karena disekitar laut tersebut terdapat banyak hiu.
4. Sebuah angin topan datang dan beberapa karakter sedang berdiskusi apa yang akan mereka lakukan, tetapi terdapat satu karakter yang hanya mementingkan properti miliknya (hlm. 28).

Inner conflict yang berarti konflik manusia dengan dirinya sendiri. Menurut Schmidt, karakter merasa tidak yakin dengan dirinya sendiri atau bahkan tidak yakin dengan keingiannya sendiri (hlm. 28). Konflik ini juga kadang susah membedakan pihak mana yang mencoba mengagalkan *goal protagonis*. Beliau menambahkan, karakter akan mengalami gangguan yang menyerang mentalnya yang datang dari pengaruh dari dalam dirinya sendiri yang kontra dengan dirinya (hlm. 28). Berikut adalah contoh situasi *inner conflict* yang dijelaskan Schmidt:

1. *Protagonis* mungkin memiliki kekurangan yang menghentikan dirinya.
2. *Protagonis* mungkin memiliki rasa bersalah atas apa yang semua dia lakukan dengan mengkaitkannya dengan agama yang *protagonis* peluk.
3. *Protagonis* mungkin tidak tahu apa yang harus dilakukan, sehingga *protagonis* tidak mengetahui nilai dan moral dirinya.

4. *Protagonis* mungkin tidak dapat mengambil keputusan hingga akhir (hlm. 28).

Paranormal conflict yang memiliki arti konflik antara manusia dengan teknologi atau posibilitas. Posibilitas yang dimaksud adalah batas yang karakter kira tidak bisa capai tetapi mungkin dapat tercapai dengan bantuan teknologi. Schmidt menjelaskan jika karakter harus dapat mengetahui akibat dari perbuatannya ketika karakter berusaha batas dari apa yang memungkinkan (hlm. 28). Beliau memberikan contoh dari situasi *paranormal conflict* yaitu:

1. Pada cerita *Dr. Frankenstein*, karakter mungkin mencoba permainan hidup dan mati.
2. Pada karakter Neo dari *The Matrix*, karakter mungkin diambil alih oleh teknologi, tidak mengetahui dimana dunia asli akan mulai dan berakhir.
3. Pada film *2001: A Space Odysee*, computer mengambil alih segalanya (hlm. 28).

Cosmic conflict yang memiliki arti konflik antara manusia dengan Tuhan atau takdir. Schmidt menjelaskan bahwa konflik ini terjadi antara karakter dan sebuah kekuatan gaib (hlm. 28). Beliau juga menambahkan contoh situasi dari konflik tersebut yaitu:

1. *Protagonis* merasa kesal dengan Tuhan karena membiarkan anaknya meninggal.
2. *Protagonis* takut menghadapi pertarungan terakhirnya, karena *protagonis* mengetahui bahwa takdirnya adalah mati.

3. *Protagonis* merasa kesal dengan apa yang ia alami di dalam hidupnya karena dirinya terus menerus menjadi korban (hlm. 29).

Social conflict yang berarti konflik antara manusia dengan kelompok manusia. Schmidt menjelaskan jika karakter mempunyai masalah dengan kelompok orang tertentu. Menurut beliau, kelompok orang tersebut dapat berupa kelompok agama, institusi, rumah sakit atau kelompok baca (hlm. 29). Beliau menambahkan jika tidak semua orang yang berada di kelompok tersebut harus terlihat. Bahkan dapat memungkinkan jika terdapat satu orang yang merepresentasikan kelompok tersebut (hlm. 29). Beliau berpendapat, karakter mungkin mencoba membuat kelompok tersebut saling menyerang atau mempelajari hal baru dengan menghadapi orang-orang dari kelompok tersebut. Berikut adalah contoh situasi yang dijelaskan Schmidt pada *social conflict* yaitu:

1. *Protagonis* mungkin memerlukan informasi dan sumber dari kelompok tertentu yang *protagonis* tidak suka.
2. Sebuah kelompok mungkin tidak menyukai *protagonis* atau paham yang diyakini *protagonis*, sehingga kelompok tersebut memberikan *obstacle* kepada *protagonis*.
3. *Protagonis* mungkin dipaksa untuk menghadapi sebuah kelompok yang sebelumnya ia salah nilai (hlm. 29).

2.3. Ketakutan

Ketakutan atau *fear* adalah sebuah emosi fundamental yang merespon terjadinya sesuatu yang bersifat ancaman (Milosevic & McCabe, 2015). Ketakutan sendiri sudah menjadi sifat alamiah makhluk hidup. Menurut (Read, 2009), ketakutan atau *fear* adalah sifat esensial dari binatang. Beliau berpendapat ketika seseorang merasa takut, rasa takut dapat memicu kecemasan (hlm.7). Kecemasan atau *anxiety* terjadi pada setiap orang dengan kapasitas yang berbeda-beda. Menurut Milosevic & McCabe, setiap orang memiliki kemampuan untuk merasakan ketakutan yang menyangkut kehilangan nyawa, tetapi rasa takut yang ditimbulkan akan bervariasi (hlm.153).

Pada awalnya rasa takut sendiri muncul pada seseorang sejak mereka dilahirkan. Menurut Marks (1987), ketakutan yang muncul pada manusia ketika 8 sampai 22 bulan pertama adalah *fears of separation* dan *strange adults*. Beliau melanjutkan jenis ketakutan yang baru akan perlahan dipelajari seiring berjalannya umur, seperti ketakutan akan kegelapan pada umur 2 tahun (hlm.109). Kemudian ketakutan yang umum terjadi selanjutnya adalah ketakutan akan binatang dan takut akan teman sebaya (hlm.109). Menurut beliau, ketakutan secara spesifik akan muncul dan akan berbeda-beda seiring dengan berkembangnya seseorang menjadi dewasa.

Menurut Jaaniste (2008), ketakutan adalah emosi yang normal yang diterima dari perasaan terancam dan umumnya berkembang dari sejak kecil. Berkembangnya ketakutan dari kecil tersebut memiliki banyak awal. Menurut beliau, ketakutan yang berkembang dari manusia sejak kecil seperti, ketakutan

akan gelap, seseorang yang asing (hlm.13). Beliau melanjutkan jika ketakutan seperti ini akan berlangsung sementara dan biasanya sudah akan terbiasa jika menginjak masa anak-anak. Beliau berpendapat, akan tetapi ketakutan intens akan berlanjut ketika remaja bahkan hingga menjadi problematika ketika dewasa (hlm.13).

Ketakutan di dalam film, khususnya yang bergenre horor, memiliki beberapa teori yang membahas ketakutan di dalam film. Menurut Dillard (2018), teori yang dapat dipakai tersebut adalah *societal fear theory*, *catharism*, *curiosity/fascination theory*, *sensation seeking*, *snuggle theory*, *mood management theory*, dan *relief hypothesis*. Di dalam penelitian beliau yang membahas rasa menjijikkan di dalam film horor, beliau membahas cara film horor untuk tetap menjaga penonton untuk tetap menonton film horor. Beliau berpendapat *disgust* atau rasa menjijikkan adalah emosi yang spesifik secara dimensi perilaku, kognitif, dan fisiologi. Sama halnya dengan, rasa takut yang dapat dimengerti secara perilaku/*behavior*, fisiologi, dan kognitif (Milosevic & McCabe, 2015).

2.3.1. Trauma

Menurut Rubin & Neria (2016), terdapat perbedaan antara trauma dan ketakutan. Mereka menjelaskan bahwa ketakutan adalah bentuk dari respon pada suatu kejadian, sedangkan trauma lebih menjelaskan kejadian itu sendiri atau disebut *traumatic event*. Ketakutan biasanya selalu merespon kepada *traumatic event*, tetapi itu tidak selalu permasalahannya (hlm. 303). Menurut Rubin dan Neria, penjelasan tersebut selalu mengarahkan kepada pengertian yang ambigu terhadap trauma. Karena istilah trauma dapat diartikan sebagai waktu terjadinya *traumatic*

event (kejadian itu sendiri), maupun kondisi psikososial dan kognitif dalam merasakan ketakutan selama terjadinya *traumatic event* (hasil dari kejadian) (hlm. 303).

Menurut Briere & Scott (2006), secara teknis trauma dapat merujuk hanya kepada suatu kejadian, bukan reaksi, dan harus merupakan kejadian besar yang mempengaruhi psikologi seseorang. Briere & Scott kemudian menjelaskan, trauma lebih lanjut adalah pengalaman personal dari kejadian yang melibatkan ancaman, *bully*, melihat kematian seseorang, cedera, melihat perlakuan kasar, atau ancaman pembunuhan dari orang yang dikenal (hlm. 3). Sebuah kejadian yang menyebabkan trauma kepada seseorang harus terbilang *traumatic* (hlm. 4). Briere & Scott melanjutkan bahwa kejadian tersebut harus *traumatic*, jika peristiwa tersebut sangat terkesan menjengkelkan dan setidaknya untuk beberapa waktu mempengaruhi mental individu tersebut.

2.3.2. *Anxiety Disorder*

Seperti pada penjelasan pada sebelumnya, *fear* atau ketakutan adalah hal yang mendasari sebuah *anxiety* seseorang sehingga menciptakan sebuah *phobia* pada seseorang tersebut. Pada dasarnya, *fear* atau ketakutan dan *anxiety* memiliki hal yang berbeda, walaupun *anxiety* sendiri berasal dari ketakutan. Menurut Catherall (2003), sudut pandang dari *fear* atau ketakutan itu sendiri melihat bahaya yang dirasakan pada saat itu juga atau *present*. Sedangkan *anxiety* memiliki sudut pandang yang melihat potensi bahaya yang akan terjadi (hlm. 77). Hingga akhirnya seseorang tersebut akan memiliki *phobia* tertentu, seperti yang dikemukakan oleh Milosevic & McCabe (2015).

Berdasarkan penjelasan Rector et al (2011), *anxiety* dapat dijelaskan sebagai rasa cemas atau perasaan akan sesuatu yang tidak berjalan dengan baik. Mereka memberikan contoh kejadian yang memberikan rasa *anxiety* seperti, menghadapi acara penting, ujian, interview kerja, atau menghadapi bahaya seperti suara asing di malam hari (hlm. 1). Mereka menjelaskan bahwa *anxiety* merupakan hal umum terjadi pada kehidupan sehari-hari dan bersifat sementara (hlm. 1). Mereka melanjutkan, berbeda dengan seseorang yang mengidap *anxiety disorder*, *anxiety* yang dirasakan akan terasa lebih intens dan berlangsung berjam-jam hingga berhari-hari. Hal yang menyebabkan *anxiety disorder* adalah kombinasi faktor biologis, psikologi, dan pengalaman yang menantang seperti, *traumatic-life events*, riwayat kesehatan mental keluarga, masalah masa anak-anak, alcohol dan masalah kejiwaan (hlm. 14).

Mereka juga menyebutkan 6 kategori pada *anxiety disorder*, diantaranya adalah, *panic disorder*, *phobia*, *obsessive-compulsive disorder*, *acute stress disorder*, *post traumatic stress disorder*, dan *generalized anxiety disorder*. *Panic disorder* melibatkan *panic attack* yang bersifat beberapa kali dan biasanya tidak terduga. *Panic attack* sendiri memiliki ciri jantung yang berdebar-debar, berkeringat dan gemetar (hlm. 7). Menurut mereka gejala yang terlihat adalah menghindari tempat yang menimbulkan rasa cemas, tidak berpergian, dan menghindari aktivitas berat.

Obsessive-compulsive disorder melibatkan obsesi yang berulang atau kompulsi yang cukup parah, memakan banyak waktu, dan menyebabkan tekanan stress dan gangguan yang signifikan (hlm. 10). Mereka memberikan contoh

pemikiran yang berulang sehingga menimbulkan stres seperti sudah mengunci pintu atau tidak. Gejala yang terlihat adalah mencuci, membersihkan, dan memeriksa suatu hal secara berlebihan, serta perilaku menghindari sentuhan di ruang lingkup masyarakat (hlm. 10).

Menurut mereka, *acute stress disorder* dapat didapatkan ketika seseorang mengalami atau menyaksikan *traumatic event* yang melibatkan ancaman kematian, cedera berat dan penghinaan fisik pada diri sendiri maupun orang lain. Mereka memberi contoh bentuk dari pemikiran seperti dunia yang tidak aman atau tertangkap kedua kali akan menyebabkan diri sendiri meninggal (hlm. 11). Gejala yang ditimbulkan adalah menghindari situasi yang memiliki relasi dengan trauma dan reaksi emosional yang berlebihan.

Generalized anxiety disorder melibatkan kecemasan dan sikap khawatir yang berlebihan yang terjadi dalam beberapa hari dan pada beberapa peristiwa (hlm. 12). Mereka menjelaskan bahwa gangguan ini dapat dikatakan sulit untuk mengontrol rasa khawatir dan perasaan yang tidak yakin akan apa yang terjadi di masa depan. Gejala yang terlihat adalah menghindari berita, koran, dan menghindari aktivitas yang memiliki hubungan dengan hal yang dikhawatirkan.

Post traumatic stress disorder atau PTSD melibatkan perkembangan adalah kelainan mental yang terbentuk setelah melihat kejadian yang mengancam atau menyeramkan (Bisson et al., 2015). Menurut mereka, seseorang yang mengidap PTSD memiliki banyak resiko terhadap fisik dan mental, terutama meningkatkan kemungkinan seseorang untuk bunuh diri (hlm.1). Menurut Rubin & Neria

(2016), PTSD memiliki karakteristik respon ketakutan terhadap hal yang memiliki relasi dengan suatu kejadian. Rubin & Neira menjelaskan hal tersebut dapat memancing memori akan ingatan seseorang terhadap *traumatic event*. Gejala yang ditimbulkan pun dapat berupa mengingat kejadian, meningkatnya kewaspadaan, dan adanya upaya menghindari ancaman yang memiliki relasi dengan *traumatic event* (hlm.304).

Kemudian dalam mengkatategorikan *phobia*, perlu dilihat secara objektif sumber dari masalah sehingga dapat ditentukan *phobia* tertentu seseorang. Milosevic & McCabe menjelaskan bahwa, *phobia* muncul karena ada suatu objek atau situasi yang spesifik yang terjadi berulang-ulang. Sehingga menimbulkan suatu *phobia* tertentu pada seseorang. Hal di atas didukung oleh pernyataan Rector et al (2011) yang menjelaskan bahwa *anxiety disorder* adalah bentuk *anxiety* yang intens.

Phobia dibagi menjadi dua jenis yang berbeda, yaitu *social phobias* dan *specific phobias* (Marks, 1987). Perbedaan yang mencolok antara kedua macam *phobia* tersebut adalah cara ketakutan tersebut bersumber. *Social phobias* memiliki sumber ketakutan pada situasi yang bervariasi dimana orang sekitar memandang seseorang, tetapi bukan pada bentuk dari kerumunan (hlm.363). Sedangkan *specific phobias* memiliki sumber ketakutan yang terjadi pada objek atau situasi tertentu secara spesifik. Beliau menjelaskan contoh dari *specific phobias* yaitu seperti ketakutan pada darah, binatang, ketinggian dokter gigi dan lain-lain (hlm.372).

Menurut Milosevic & McCabe, *phobia* disebabkan oleh pengalaman. Mereka juga beberapa kali menjelaskan bahwa, *phobia* seseorang didapatkan dari rasa ketakutan seseorang yang berkembang menjadi *anxiety* dan akhirnya berakhir menjadi sebuah *phobia*. Untuk lebih detil, beliau menjelaskan jika *phobia* didapatkan seseorang dari 4 cara berikut:

1. *Conditioning*

Menurut mereka, *conditioning* adalah sebuah cara seseorang mendapatkan *phobia* ketika seseorang mendapatkan rasa sakit dari peristiwa yang menyakitkan atau peristiwa yang penghasil rasa takut (hlm.290). Pemicunya adalah pengulangan peristiwa yang membangkitkan rasa sakit atau respon ketakutan seseorang pada peristiwa tertentu.

2. *Viracious Learning*

Mereka berpendapat, *viracious learning* merupakan sebuah cara seseorang mendapatkan *phobia* ketika seseorang tersebut mengamati seseorang dengan *phobia* tertentu. Menurut mereka, ini dapat terjadi dikarenakan seseorang tersebut mengamati orang lain yang mengalami *phobia* yang intens terhadap peristiwa atau objek tertentu (hlm.290). Hal ini yang nantinya akan menyebabkan pikiran negatif terhadap orang yang mengamati, karena seseorang yang mengamati tersebut akan mempunyai pandangan yang buruk juga terhadap peristiwa atau objek tertentu.

3. *Transmission of fear producing information*

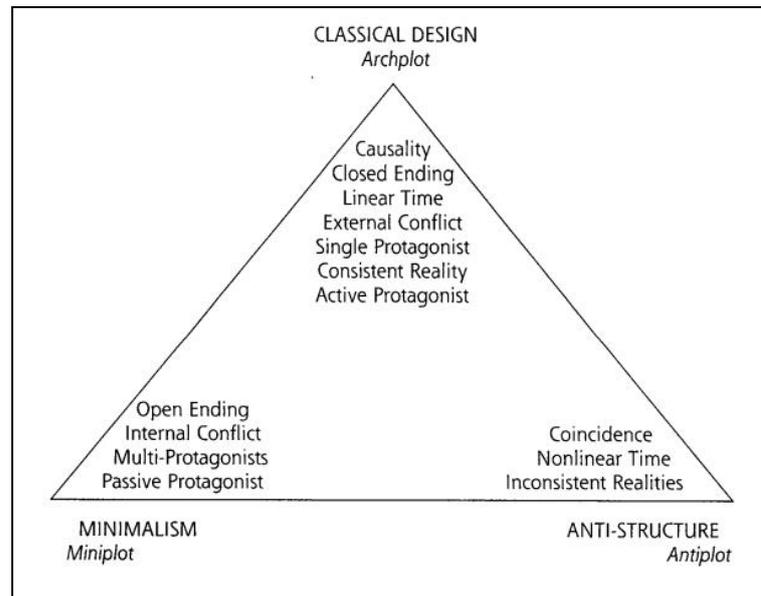
Transmission of fear producing information adalah ketika seseorang yang menerima sebuah informasi yang mempunyai kemungkinan bahaya atau seseorang yang salah mengartikan sebuah informasi dapat menyebabkan sebuah *phobia* (hlm.290).

4. *Through no prior association*

Menurut mereka, *phobia* seseorang dapat terjadi bahkan tanpa adanya objek atau bahkan pengalaman apapun. Mereka berpendapat, *phobia* seseorang dapat berkembang bahkan bukan melalui pengalaman melainkan lebih mengarah ke evolusi (hlm.290). Mereka juga memberikan contoh ketika mereka mendapatkan informasi mengenai seseorang yang memiliki *phobia*, tetapi seseorang tersebut tidak mengetahui kapan atau bagaimana *phobia* seseorang tersebut berkembang.

2.4. Plot

Menurut Mckee (1997), plot merupakan terminologi dari sebuah pola dari beberapa peristiwa yang terbentuk baik tempat dan waktu untuk membentuk sebuah cerita. Menurut beliau, plot juga merupakan alat yang dapat menavigasi arah sebuah cerita, melewati berbagai macam alur hingga menemukan alur yang tepat. Maka dari itu, penulis memiliki hak untuk memilih peristiwa dan waktu yang akan terjadi di dalam sebuah plot mereka (hlm.43). Dalam membuat sebuah plot, banyak jenis-jenis yang ada. Salah satu prinsip yang dijelaskan oleh Mckee, adalah prinsip dari *classical Design*.



Gambar 2.2. Classical Design

(Mckee, 1997, hlm.45)

Menurut beliau, *classical design* merupakan desain cerita, dimana cerita terbentuk dari *protagonis* yang aktif. Beliau melanjutkan, *protagonis* tersebut berusaha untuk melawan karakter antagonis demi mendapatkan keinginannya, melewati waktu, kekonsisten dan kausalitas yang terjadi di dunia fiksi, menuju akhir yang pasti dan tidak bisa diubah (hlm.45). Beliau menyebutkan bahwa *classical design* juga dapat disebut sebagai *archplot*. Dalam penjabarannya, Mckee membagi *archplot* menjadi beberapa elemen (hlm.45):

1. *Causality*
2. *Closed ending*
3. *Linear time*
4. *External conflict*
5. *Single protagonist*
6. *Consistent reality*
7. *Active protagonist*

Kemudian, Mckee juga menyebutkan *miniplot* atau *minimalism* sebagai bentuk lain dari *archplot* yang merupakan *classical design*. Elemen yang ada pada *miniplot* atau *minimalism* adalah sebagai berikut:

1. *Open ending*
2. *Internal conflict*
3. *Multi-protagoniss*
4. *Passive protagoniss*

Bentuk terakhir dari kedua struktur plot tersebut adalah *anti-structure*. *Anti structure* yang merupakan *classical design* memiliki elemen yang diantaranya sebagai berikut:

1. *Coincidence*
2. *Nonlinear time*
3. *Inconcsistent realities*

2.4.1. 8 Sequence

Dalam membuat sebuah cerita, Gulino (2004) menjelaskan jika *Sequences* atau bentuk dari sebuah susunan cerita akan membuat cerita lebih terstruktur, serta menjaga kondisi emosional penonton agar tetap nyaman dengan cerita. Beliau sendiri membagi susunan cerita tersebut menjadi 8 susunan cerita atau 8 *sequence*. Beliau menjabarkan, sebelum menjadi 8 *sequence*, sebuah drama terdiri dari 3 bagian (hlm. 4). Ketiga bagian tersebut secara sederhana adalah *beginning*, *middle*, dan *end* (hlm.5). Beliau melanjutkan bahwa penulisan sebuah cerita pun pada dasarnya memiliki banyak kesamaan, tetapi tugas utama dari penulis adalah menjaga focus dari penonton (hlm. 6). Kemudian, penjelasan dari 8 *sequence* yang sebelumnya telah disebutkan adalah sebagai berikut:

1. *Sequence A*

Menurut Gulino, pada bagian *sequence a*, menjelaskan *status quo* dari karakter. Beliau menjelaskan, pada bagian ini penonton diperkenalkan dengan *main character* atau *protagonis*, serta diperlihatkan kehidupannya sebelum cerita dimulai (hlm. 14). Akhir pada *sequence a*, biasanya ditandai oleh *point of attack* atau *inciting incident*. Menurut beliau, *protagonis* dihadapkan dengan kejadian atau peristiwa yang mengganggu *flow of life* atau kehidupan normal dari karakter, sehingga karakter harus bertindak sedemikian rupa demi menghadapi kejadian tersebut (hlm.14).

2. *Sequence B*

Menurut Gulino, pada *sequence b* lebih memfokuskan dalam mempersiapkan *main tension*. Situasi ini menyebabkan *protagonis* tidak bisa kembali ke *status quo*-nya, sehingga *protagonis* masuk ke dunia yang baru. *Protagonis* dihadapkan kepada masalah yang lebih besar atau dapat disebut dengan *predicament* (hlm.15). Akhir dari *sequence b* juga menandakan akhir dari *act* pertama dari sebuah cerita.

3. *Sequence C*

Pada *sequence c*, akan memperlihatkan posisi *protagonis* dalam menyelesaikan permasalahan yang berada di *sequence* sebelumnya (hlm.15). Gulino menjelaskan, *protagonis* akan cenderung memilih penyelesaian masalah yang mudah. Sehingga penyelesaian masalah sebelumnya akan mengarah kepada masalah yang lebih besar dan lebih dalam (hlm.15).

4. *Sequence D*

Gulino berpendapat pada *sequence* ini, *protagonis* akan mencoba beberapa kali untuk kembali mencapai kestabilan dari hidupnya. Akhir dari *sequence* ini biasanya memperlihatkan *first culmination* atau *midpoint culmination* dari sebuah film (hlm.16). Beliau menjelaskan bahwa, hal ini mungkin akan menunjukkan petunjuk bagi *protagonis* yang dapat berdampak baik atau mungkin buruk, sehingga kerja keras *protagonis* demi mendapatkan tujuannya selalu dihalangi oleh hal-hal yang menyulitkannya (hlm.16).

5. *Sequence E*

Pada *sequence* ini, akan diperkenalkan apa yang dinamakan subplot. Menurut Gulino, subplot adalah dimana karakter baru diperkenalkan. Beliau menjelaskan,

jika pada *sequence* ini, *protagonis* akan bertemu karakter baru dan membuatnya tidak fokus dalam mencapai tujuan awalnya. Sehingga resolusi *tension* pada *sequence* ini tidak menyudahi permasalahan utama karakter *protagonis*, tetapi membuatnya lebih rumit dan membuat pertarungan atau *stakes* lebih tinggi (hlm.16).

6. *Sequence F*

Akhir dari *act 2* ditandai akhir dari *sequence* ini. Menurut Gulino, akhir pada *sequence* ini juga disebut dengan *the second culmination*. Pada *sequence* ini menjelaskan *protagonis* yang sudah mengeliminasi potensi solusi yang mudah dan mencari cara yang paling susah, tetapi menyelesaikan permasalahan utama (hlm.16-17). Beliau berpendapat bahwa, pada *sequence* ini juga akan memperlihatkan kemungkinan akhir dari sebuah cerita sama halnya dengan *first culmination* yang terjadi di *sequence d* (hlm.17)

7. *Sequence G*

Sequence ini akan memperlihatkan karakter *protagonis* yang akan dihadapkan kepada dua kemungkinan, yaitu mendapatkan tujuannya atau mungkin kehilangan tujuannya. Sehingga akhir dari sebuah cerita bukan berada pada *sequence* ini (hlm.17). Gulino berpendapat cerita sering kali dapat berubah terbalik dan beliau menyebutnya dengan istilah *twist*.

8. *Sequence H*

Pada *sequence* akhir ini, Gulino menjelaskan *sequence* tersebut akan mengandung resolusi atau penyelesaian dari sebuah cerita. Menurut beliau, *tension* penonton akan terjawab secara penuh, karena sebelumnya dihadapkan oleh pertanyaan-pertanyaan yang berada di *first* dan *second culmination* (hlm.18).

2.5. *Dramatic Tension*

Schmidt (2015) menjelaskan, konflik berasal dari persepsi karakter bukan dari realitas dan perasaan karakter bukan dari fakta (hlm. 29). Beliau menambahkan, jika karakter memiliki sifat yang tenang dalam menghadapi sebuah konflik, maka tidak akan ada konflik di skenario. Kemudian, beliau juga mengatakan bahwa penggabungan konflik-konflik yang telah disebutkan dapat terjadi. Schmidt menjelaskan contoh dari penggunaan dua konflik atau lebih. Seorang remaja laki-laki yang kabur dari rumahnya keluarganya ingin tinggal bersama dengan kekasihnya (hlm. 30). Beliau menjelaskan, jika konflik yang dialami adalah *relational conflict* dengan keluarganya dan *cosmic conflict* karena merasa agama yang karakter peluk melarang tinggal bersama sebelum menikah adalah dosa.

Konflik menunjukkan perjuangan aktor dan hal tersebut menjadi konsep utama serta melihat drama sebagai konflik atau *tension* (Szilas & Richle, 2013). Menurut mereka, *dramatic tension* menjadi salah satu pembentuk cerita yang baik karena di dalam *dramatic tension* terdapat konflik itu sendiri. Di dalam penulisan naskah, konsep *tension* sering diasosiasikan dengan kurva dramatik, yang menjelaskan kapan *dramatic tension* naik atau turun (hlm. 2). Kenaikan *dramatic*

tension dapat terjadi jika konflik yang terjadi semakin besar. Mereka menjelaskan konflik dapat menguat ketika ada dua *goals* yang tidak sama (hlm. 2). tidak memiliki bentuk yang konkret (Bundy, 2004). Beliau menjelaskan persamaan *dramatic tension* dengan cahaya lampu yang memperlihatkan aliran listrik disamakan dengan sisi emosional dari sebuah drama yang dinamakan (hlm. 41).

Menurut Gulino (2004), juga merupakan sebuah alat yang sangat penting di dalam penulisan sebuah cerita. Beliau menjelaskan, *dramatic tension* berguna untuk menjaga emosional penonton selama membaca atau menonton sebuah cerita (hlm.10). Dalam pengaplikasian *dramatic tension*, perlu diketahui mengenai penulisan plot. Menurutnya, di dalam plot terdiri dari *first act*, *second act* dan *third act* (hlm.10). Di dalam *first act* akan membahas apa yang diinginkan karakter, *second act* membahas cara karakter melewati rintangan dan *third act* memberikan jawaban (hlm.11). Beliau melanjutkan penjelasannya, *dramatic tension* akan membawa penonton untuk mengekspektasi dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

2.5.1. Horor

Horor adalah sebuah bentuk dari emosi ketakutan pada diri manusia (Carroll, 1990). Menurut Carroll, horor dapat disebut *art-horror* dalam artian seni bukan dalam pengertian secara harfiah mengenai horor itu sendiri (hlm.13). Beliau menjelaskan, kata horor sendiri merupakan kata yang bersifat biasa dan digunakan masyarakat untuk berkomunikasi, serta menerima informasi. Namun, horor dalam literasi merujuk kepada suatu genre (hlm.13). Menurut beliau, genre horor adalah genre yang memakai *mirroring-effect* sebagai kunci utama dalam genre ini. Beliau

berpendapat bahwa di dalam karya fiksi horor, emosi penonton akan seperti cermin yang akan memperlihatkan sisi karakteristik positif tertentu (hlm.18).

Di dalam pembagian genre horor sendiri, menurut Mckee (1997) membagi horor menjadi 3 subgenre. Subgenre dari horor menurut pandangan Mckee adalah sebagai berikut (hlm.80):

1. *Uncanny*

Menurut Mckee, subgenre *uncanny* terlihat dari ciri-cirinya yang mempunyai penjelasan yang jelas. Beliau menjelaskan contoh dari beberapa bentuk dari subgenre *uncanny* yaitu, seperti luar angkasa, makhluk eksperimen, atau bahkan pembunuh atau *maniac* (hlm.80).

2. *Supernatural*

Mckee menjelaskan, subgenre *supernatural* adalah subgenre yang dimana sumber horornya berasal dari fenomena yang tidak dapat dijelaskan secara logis. Beliau memberikan contoh fenomena yang dapat dipakai adalah alam arwah (hlm.80).

3. *Super-uncanny*

Menurut Mckee, subgenre *super-uncanny* adalah subgenre yang akan membuat penonton menduga-duga. Beliau menjelaskan, subgenre ini akan membuat penonton terus mempertanyakan sumber dari horor tersebut (hlm.80).