

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter

Karakter merupakan salah satu elemen paling utama dalam sebuah cerita karena tanpanya cerita tidak akan dapat bergerak. Seperti kata Field (2005) bahwa karakter dan cerita merupakan hati dan jiwa dari sebuah naskah film. Sebelum menulis, pembaca harus mengetahui dengan jelas siapakah karakter ini (hlm. 46). Corbett (2013) mengatakan bahwa membuat sebuah karakter adalah sebuah usaha penulis untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai sifat manusia melalui seni bercerita. Beliau juga menambahkan bahwa sebuah karakter yang memiliki keinginan manusiawi dan tak berujung dalam kehidupan adalah hal yang paling penting dari sebuah karakter (hlm. 17). Untuk mengenal lebih jauh dan lebih dalam mengenai karakter, Egri (2009) telah merumuskan bahwa sebuah karakter memiliki dimensi-dimensi tertentu yang harus diperhatikan oleh penulis, tanpa memperhatikan dimensi-dimensi ini, sulit untuk dapat membuat karakter yang utuh (hlm. 33).

Selbo (2017) mengatakan bahwa seorang karakter haruslah tidak sempurna. Karakter harus memiliki kekurangan agar mereka mempunyai peluang untuk berkembang sepanjang film. Hal tersebut dapat membuat penonton merasa lebih dekat dengan karakter. Apabila penonton sudah merasa dekat, mereka bisa

merasa peduli, marah, khawatir, sedih terhadap karakter. Maka dari itu, penulis harus memberi karakter perjalanan yang sulit dan kompleks (hlm. 55).

2.1.1. *Wants dan needs*

Hart (2011) mengatakan bahwa elemen krusial dalam sebuah karakter adalah keinginannya yang kemudian menjalankan sebuah cerita, semakin besar keinginannya, semakin besar ceritanya (hlm. 78). Dengan memiliki keinginan, seorang karakter dapat menjalankan cerita karena mereka menjadi aktif dalam meraih keinginannya. Egri (2009) juga mengatakan bahwa seorang karakter yang penting tidak boleh hanya menginginkan sesuatu, namun mereka harus sangat menginginkannya sampai mereka akan menghancurkan atau dihancurkan dalam usahanya mencapai keinginan tersebut (hlm. 106). Hart (2011) juga menambahkan, bahwa sebuah drama menjadi menarik hanya ketika keinginan karakter utama yang begitu besar bertabrakan dengan halangan yang lebih besar lagi (hlm. 79). Menurut Cowgill (seperti yang dikutip oleh Ellis dan Samson, 2010) dalam bukunya '*Now Write! Screenwriting*', keinginan karakter atau yang disebut dengan "*desires*" merupakan *wants and needs* sebuah karakter.

Wants merupakan sebuah objektif jelas yang karakter inginkan secara sadar, sementara *needs* atau kebutuhan merupakan keinginan yang secara tidak sadar memotivasi sebuah karakter untuk melakukan sesuatu (hlm. 216). Meskipun begitu, menurut Mckee (1997) kita juga tidak boleh memperlakukan karakter kita sebagai studi kasus yang akurat dan memiliki sebab-akibat terlalu detail karena penonton juga memerlukan ruang untuk membayangkan dan memikirkan sebab-

sebab yang relevan dengan mereka. Hal tersebut hanya bisa terjadi apabila penulis juga memberi ruang di mana karakter tampak tidak rasional sehingga penonton berusaha merefleksikan dirinya dalam karakter itu untuk mengetahui sebab-sebabnya. Dengan begitu, penonton juga dapat membangun relasi dan kedekatan dengan tokoh (hlm. 378). Keinginan karakter kemudian berubah menjadi *goals* karena diikuti dengan aksi karakter untuk mendapatkannya.

Caldwell (2013, hlm. 132) menjelaskan ada beberapa fungsi dari *goals*:

1. Karakter utama memiliki obsesi untuk mendapatkan *goals*nya.
2. Karakter akan rela untuk mengorbankan segalanya, secara fisik dan emosional untuk mendapatkan *goals*.
3. *Goals* yang karakter miliki harus dapat dilihat oleh penonton. Agar penonton dapat melihat gambaran dari usaha tokoh di akhir film.
4. *Goals* yang karakter miliki harus bisa dicapai meskipun kelihatannya sulit untuk dicapai. Dengan begitu, karakter akan menemui konflik dan *obstacle* sehingga cerita dapat bergerak maju.
5. *Goals* yang karakter miliki harus seirama dengan cerita sehingga apa yang karakter inginkan tetap masuk akal.
6. Perlu ada akhir yang spesifik untuk *goals* tersebut. Agar penonton memiliki kejelasan bahwa *goals* karakter sudah atau akan tercapai.
7. *Goals* yang karakter inginkan harus membawa karakter kepada konflik.

Field (2005) menjelaskan bahwa *dramatic needs* merupakan apa yang sebenarnya karakter sangat inginkan, dapatkan, menangkan sepanjang film. Kebutuhan ini mulai terlihat ketika keinginan karakter utama bukanlah sesuatu

yang menyelesaikan masalah dan konflik tetapi malah membawa karakter jatuh. Kemudian, untuk mendapatkan kebutuhan, karakter harus menempuh pembelajaran dan penerimaan bahwa yang selama ini karakter inginkan bukanlah hal yang membawanya menuju keadaan yang lebih baik (hlm. 62).

2.1.2. 3D Character

Egri (1946) mengatakan bahwa semua benda memiliki tiga dimensi yaitu kedalaman, tinggi dan lebar. Manusia pun memiliki tiga dimensi yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa ketiga hal itu kita tidak dapat memanusiakan manusia, dengan membuat tiga dimensi sebuah karakter kita dapat menjelaskan sebab dan akibat dari karakter yang kita akan buat sehingga membuatnya semakin *believable* (hlm. 33). Egri (1946) juga mengatakan apabila kita memahami dengan benar tiga dimensi dari sebuah karakter, maka karakter kita dapat berjalan dengan sendirinya (hlm. 118). Kemudian Mckee (1997) mengatakan bahwa dimensi berarti kontradiksi antara karakter yang dalam dengan karakterisasi yang konsisten sehingga menciptakan karakter yang kuat (hlm. 378). Egri (1946) kemudian membuat pedoman untuk membuat karakter tiga dimensi dengan membaginya menjadi fisiologi, sosiologi dan psikologi (hlm. 36).

2.1.2.1. Fisiologi

Egri (1946) mengatakan bahwa dimensi pertama yang menentukan karakter secara fisik yang dapat dilihat semua orang. Poin-poin fisiologi seseorang yang dapat berbeda-beda meliputi:

1. Jenis kelamin

2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, kulit, mata.
5. Postur tubuh
6. Penampilan (ganteng, gendut, bersih, berantakan, dst)
7. Kekurangan/ cacat/ tanda lahir/ penyakit.
8. Keturunan (hlm. 36).

2.1.2.2. Sosiologi

Kemudian Egri (1946) mengatakan bahwa dimensi kedua yang menentukan latar sosial karakter yang belum tentu bisa dilihat semua orang. Poin-poin sosiologi seseorang yang dapat berbeda-beda meliputi:

1. Kelas sosial (ekonomi bawah, menengah, atas),
2. Pekerjaan (jenis pekerjaan, jam kerja, pemasukan, pandangan karakter terhadap pekerjaan dan seterusnya),
3. Pendidikan (jenis sekolah, pendidikan terakhir, pelajaran yang paling unggul dan yang paling buruk, pandangan karakter terhadap pendidikan tersebut, dan seterusnya),
4. Kehidupan keluarga orangtua (harmonis atau ada masalah, *single parent*, penghasilan dominan keluarga dari siapa, kebiasaan orang tua, sifat orang tua, komunikasi dengan orang tua, dan seterusnya),
5. Kehidupan karakter dalam berpasangan (status menikah atau belum, tertarik dengan siapa, hubungan seperti apa, harmonis atau tidak, sifat pasangan, dan seterusnya),

6. Agama,
7. Ras, kebangsaan,
8. Peran sosial dalam lingkungannya (pemimpin di lingkaran pertemanannya, pelawak di kelas, yang paling bisa diandalkan saat kerja kelompok, pemusik yang handal, dan seterusnya),
9. Pandangan karakter terhadap politik,
10. Dan kegemaran hobi (membaca buku, jalan-jalan, *shopping*, dan seterusnya) (hlm. 37).

2.1.2.3. Psikologi

Dan yang terakhir, Egri (1946) mengatakan bahwa dimensi psikologi ini merupakan hasil dari dimensi pertama dan dimensi kedua, karena kedua dimensi tersebut memberi dampak dan pengaruh cukup besar terhadap psikologi seseorang sehingga aksi-aksi mereka dalam cerita dapat dijelaskan.

Poin-poin psikologi seseorang yang dapat berbeda-beda meliputi :

1. Kehidupan seks dengan pasangan.
2. Nilai-nilai moral yang dipegang.
3. Ambisi personal/ cita-cita .
4. Frustrasi, kekecewaan.
5. Sifat (temperamental, santai, positif, optimis, pesimis, dst).
6. Pandangan dan sikap terhadap hidup.
7. Kompleksitas (fobia, obsesi, dst).
8. Extrovert/ introvert/ ambivert.
9. Kelebihan/ talenta.

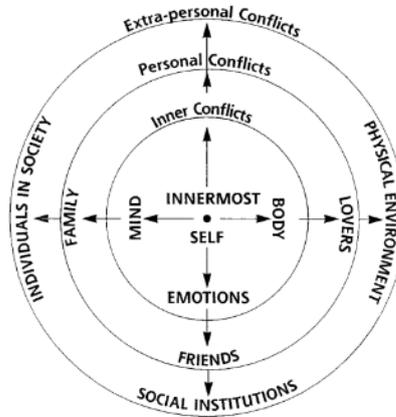
10. Kualitas pribadi (selera, imajinasi, *taste*, dst).

11. Kecerdasan (IQ, EQ, dst) (hlm. 37).

2.2. Teori Konflik

Drama adalah konflik. Tanpa konflik, tidak ada aksi; tanpa aksi, tidak ada karakter; tanpa karakter, tidak ada cerita; tanpa cerita, tentu, tidak ada naskah. (Field, 2005, hlm. 25). Kemudian menurut Zeem, Ruth & Schilf dalam bukunya *Encyclopedia of Screenwriting*, Konflik adalah pergulatan emosi atau fisik dari sang protagonis terhadap rintangan internal maupun eksternal (2012, hlm.30). Caldwell (2017) mengatakan bahwa konflik adalah segala sesuatu yang berada di antara tokoh utama dan goalnya. Ia bisa berupa tokoh lain, tembok fisik, atau bahkan tokoh itu sendiri (hlm. 42). Mckee (1997) kemudian membagi konflik menjadi 3 level. Mckee menjelaskan bahwa dunia dari karakter dapat dilihat sebagai lingkaran yang menyelubungi identitas atau kesadaran dari karakter itu. Lingkaran tersebut menjadi batas-batas dari konflik yang ada dalam hidup karakter. Dimulai dari lingkaran paling dalam, yaitu diri karakter sendiri, adalah konflik dengan dirinya sendiri, dengan tubuhnya, pikirannya atau emosinya.

THE THREE LEVELS OF CONFLICT



Gambar 2. 1 level konflik oleh Mckee (sumber: pribadi)

Pembagian dari 3 level konflik tersebut adalah:

1. Lingkaran paling dalam adalah diri karakter sendiri sehingga konflik yang muncul di sini adalah konflik yang memiliki unsur pikiran, tubuh dan emosi dari dirinya sendiri. Mckee menjelaskan bahwa musuh terberat manusia, seringkali adalah dirinya sendiri. Dan di sini adalah konflik manusia tersebut melawan dirinya sendiri.
2. Lingkaran kedua adalah konflik personal dengan orang terdekat. Contohnya adalah keluarga, teman dekat, atau hubungan percintaan. Ketika tokoh bertemu dengan konflik di level ini, ia akan memiliki reaksi yang tidak ia duga.
3. Di lingkaran ketiga ini, tokoh mengalami konflik dari sumber eksternal yang jauh dari dirinya. Contohnya adalah pemerintahan, korporasi, dan lain-lain.

Konflik ini juga akan menjadi hal yang membantu kita untuk melihat lebih jelas siapakah karakter kita yang sebenarnya. Seperti menurut Caldwell (2017) bahwa sosok karakter yang sesungguhnya hanya akan muncul ketika ia merespon sebuah konflik sehingga semakin besar konflik, dilema, pilihan yang harus hadapi, semakin pula penonton mengenal tokoh tersebut. Kemudian cerita juga semakin menjadi personal dan dalam. Konflik juga harus membuat penonton ragu dan penasaran, bagaimana cerita ini akan berlanjut (hlm. 45).

2.2.1. Konflik Internal

Konflik ini merupakan konflik yang berada dalam lingkaran pertama dari 3 level konflik menurut Mckee. Caldwell (2017) mengatakan bahwa konflik internal adalah konflik psikologis yang seharusnya diatasi oleh tokoh sebelum tokoh menghadapi konflik yang berada di luar/eksternal. Konflik internal hampir selalu disebabkan oleh kekurangan karakter atau trauma yang tidak sembuh (hlm. 42). Kekurangan ini kemudian akan menjadi *lie* dalam karakter tersebut yang menghalangi karakter mendapatkan goalnya. Maka dari itu, motivasi internal harus dibarengi dengan konflik internal, yang ketika berhasil dilewati, karakter akan mendapatkan harga diri yang lebih besar (Ackerman & Puglisi, 2013, hlm 20). Ackerman & Puglisi juga mengatakan bahwa kekurangan karakter tersebut bisa membuat konflik internal yang hebat. Beliau menambahkan, bahwa cara untuk mempersulit perjuangan karakter adalah dengan memberikannya keinginan dan kebutuhan yang berlawanan sehingga memaksanya untuk memilih di antara keduanya (hlm. 20).

2.3. Narsisisme

Narsisisme berakar pada mitologi dari Yunani tentang seseorang yang bernama Narcissus, orang yang mati tenggelam di kolam setelah jatuh cinta pada refleksi dirinya sendiri di kolam tersebut. Dari situ istilah narsisme terus dipelajari oleh psikolog seperti Sigmund Freud dan kini diakui sebagai sebuah penyakit mental. Narsisisme merupakan sebuah penyimpangan kepribadian di mana penderitanya memiliki kebutuhan dan keinginan khusus. Menurut Ronningstam (2005) Sampai sejak saat ini, banyak penelitian yang menunjukkan bahwa pola asuh orang tua adalah salah satu penyebab munculnya bibit narsisisme (hlm. 50).

Beberapa ciri dari narsisme secara umum menurut Campbell dan Miller (2011, hlm. 5) adalah:

1. Kecintaan pada diri yang berlebihan; melebih-lebihkan kemampuan diri.
2. Sering memfantasikan keadaan dimana dirinya memiliki kekuasaan, kesuksesan, kepopuleran tak terbatas.
3. Membutuhkan perhatian dan dikagumi secara konstan.
4. Mempunyai respon perasaan tersinggung, marah, malu, dipermalukan, atau bahkan tidak merasakan apapun saat dikritik, berbeda pendapat, atau kalah.
5. Dalam hubungan interpersonal:
 - a) Merasa layak untuk mendapat perlakuan istimewa tanpa perlu memberikan apapun

- b) Mengambil keuntungan dari orang lain untuk memenuhi hasrat atau kebutuhan lain tanpa memikirkan hak orang lain
- c) Memiliki hubungan dengan karakteristik merendahkan orang lain dan meninggikan diri sendiri
- d) Tidak memiliki empati; tidak dapat merasakan atau memahami perasaan orang lain; tidak dapat menghargai perasaan sedih orang lain.

Menurut Dawson (2015) Narsisisme merupakan penyakit sosial dan kultural yang kini kian marak karena perkembangan jaman. Menurut penelitian para psikolog, terdapat dua jenis narsisisme yaitu *healthy narcissism* dan *narcisistic personality disorder*. *Healthy narcissism* merupakan pandangan sehat dari seseorang mengenai dirinya sendiri yang menimbulkan kepercayaan diri yang cukup dan tidak merugikan orang lain. Namun batasan dari keduanya sangatlah tipis sehingga tidak jarang seseorang yang memiliki *healthy narcissism* berubah menjadi *narcisistic personality disorder*. Campbell dan Miller (2011) menjelaskan bahwa ada satu disfungsi fundamental yang ada pada seseorang dengan NPD (*narcisistic personality disorder*), yaitu kebutuhan intens akan validasi dan kekaguman yang kemudian menjadi sumber energi orang tersebut untuk meninggikan dirinya sendiri. Hal tersebut menjadi disfungsional karena orang dengan NPD akan menjadikannya *goal* yang mengambil alih segalanya sehingga membuat penderitanya tidak dapat mengatur emosi, kepercayaan diri, sikap ketika mereka mendapati kekecewaan karena tidak mendapatkan kebutuhannya (hlm. 32).

Ronningstam (2005) mengatakan bahwa apabila seorang narsistik mengalami kekalahan, dipermalukan dan atau kegagalan, mereka akan merasakan depresi yang akut. Depresi tersebut meliputi perasaan tidak berguna, hampa, ketidakberdayaan, ketiadaan harapan, kehilangan makna. Hal tersebut bisa merujuk ke *dysthymia*, yaitu keadaan kronis yang meliputi kebosanan, kesepian, keinginan untuk stimulus berlebihan, ketidakpuasan, kehampaan makna. Hal ini disebabkan oleh reaksi seorang narsistik saat ia harus mengalami kegagalan yang menyakiti narsismenya. Apabila orang tersebut tidak kunjung mengalami perubahan, potensi untuk mengakhiri hidupnya akan muncul (hlm. 165).

Kemudian, Campbell dan Miller (2011) meneliti bahwa *narcissistic personality disorder* tidak dapat diteliti sifat-sifatnya secara konsisten sehingga seiring perkembangan jaman, kini narsisisme memiliki dua konsep utama. Yaitu, *grandiose narcissism* dan *vulnerable narcissism*. Keduanya memiliki sifat-sifat yang berbeda dan dipengaruhi oleh banyak hal pula. Ada beberapa hal yang menjadi akar dari narsisisme yaitu, genetik, biologi dan sosial sehingga seorang dengan NPD dapat berubah dari *grandiose* menuju *vulnerable* sesuai situasi dan keadaan yang mereka hadapi (hlm. 37). Hal tersebut dikenal dengan *Oscillation* yang dikemukakan Michael L. Crowe et al dalam *Narcissism - Oxford Handbook*. Beliau mengatakan bahwa seorang narsistik dapat berubah dari *grandiose* ke *vulnerable* tergantung pada bagaimana mereka mendapatkan *self enhancement* dari validasi orang lain atau ancaman untuk ego mereka. Kedua jenis tersebut juga memiliki kesamaan dalam segi patologi interpersonal yaitu tingkah laku antisosial, agresi, dan psikopati (Vize, Collision, Crowe, et al., 2019, hlm. 26).

2.3.1. *Grandiose Narcisism*

Narsisisme tipe ini memiliki karakteristik yang dapat terlihat dengan jelas. Ciri dari orang yang memiliki *grandiose narcissism* adalah *extraversion*, sehingga mereka akan tampak menonjol dalam kehidupan sehari-hari. Mereka cenderung selalu memikirkan bagaimana mendapatkan kesuksesan yang melebihi orang lain di area tertentu, menjadi orang yang menarik, memiliki kekuatan, dan sebagainya. Gabbard (seperti yang dikutip Ronningstam, 2005) mengatakan bahwa orang dengan narsisme tipe ini akan memiliki sifat seperti *grandiose, oblivious, willful, exhibitionist, thick-skinned, or phallic*. Mereka memiliki rasa percaya diri yang tinggi karena merasa dirinya superior dari yang lain sehingga selalu mencoba untuk mengambil kendali atas segala situasi. Ego mereka sangatlah tinggi dan mereka tidak malu untuk mengatur agar semuanya berjalan sesuai keinginannya (Dawson, 2015, hlm 81).

Mereka tidak memiliki empati akan perasaan orang lain, sehingga dapat dengan mudah mengeksploitasi atau menyiksa orang lain tanpa pikir panjang. Walaupun sangatlah arogan, mereka sangat lihai dalam menutupinya dengan kerendahan hati yang palsu. Orang dengan *grandiose narcissism* tampak seperti orang yang terlalu percaya diri dan *extrovert*. Secara gamblang, mereka adalah orang yang berisik, menonjol dan merasa lebih besar dari hidup, tetapi di sisi lain *oppressive* (Dawson, 2015, hlm 81).

2.3.2. *Vulnerable Narcisism*

Mereka sering dikenal sebagai *narcisist* yang pemalu. Mereka memiliki segala hal yang dimiliki oleh seorang *narcissist* namun berada dalam situasi di mana ia tidak dapat mewujudkannya. Maka dari itu seorang narsis selalu dalam perasaan yang berkecamuk, karena kebutuhannya yang tak terpenuhi membuat dirinya semakin merasa terpuruk. Mereka adalah pribadi yang sangatlah sensitif dan peka, terutama terhadap penolakan dan penghinaan. Dan seringkali dilihat sebagai parasit yang hidup dari orang lain karena mereka ingin sekali diberi perhatian dan diurus atau dibantu. Sementara mereka tak mau mengakui kesalahan mereka karena selalu menyalahkan orang lain agar mereka sendiri tidak dipermalukan (Dawson, 2015). Beberapa ciri mereka menurut Gabbard (seperti yang dikutip Ronningstam, 2005) adalah rasa malu yang tinggi akan ambisi dan *grandiosity*, lemah terhadap kritik, sering mengkritik diri sendiri, pesimistis dan tidak bahagia (hlm. 100).

2.3.3. *Malignant Narcisism*

Sementara itu, sebuah studi baru-baru ini muncul mengenai beberapa kasus NPD akut yang mengarah ke psikopatologi juga. Jenis narsisisme tersebut disebut *malignant narcissism*. Menurut Kernberg (1992) *malignant narcissism* merupakan kondisi di mana *superego* dari manusia memiliki disfungsi akut (hlm. 20). Kernberg (1992) juga menambahkan bahwa *malignant narcissism* adalah kondisi di mana ada agresi patologis yang intens dan mendominasi, selain itu ada juga tendensi untuk memiliki sikap antisosial, paranoid (hlm. 20). Banyak

karakteristik yang telah dipelajari, dan kebanyakan melibatkan sadisme. Stone (seperti yang dikutip oleh Ronningstam, 2005) telah meneliti bahwa ada tendensi aksi pembunuhan sebagai akibat dari *malignant narcissism*. Termasuk keinginan untuk membunuh yang muncul ketika mereka dipermalukan dan atau merasa bahwa mereka bukanlah siapa-siapa, atau mengalami penolakan dan kehilangan status sosialnya (hlm. 142). Kernberg (seperti yang dikutip Ronningstam, 2005) mengatakan bahwa *malignant narcissism* juga bisa menyebabkan seseorang memiliki tendensi menghancurkan atau menyakiti diri sendiri dan bahkan mengakhiri hidupnya sendiri (hlm. 141).

2.4. *True self dan False self*

Penderita narsisisme memiliki dua identitas yaitu identitas palsu dan identitas asli. Pada dasarnya, seorang narsisis merupakan orang yang memiliki sifat-sifat buruk. Tidak memiliki empati, manipulatif, dan sebagainya. Hal tersebut membuat mereka harus menutupinya dengan kepribadian yang baru sehingga mereka memiliki dua kepribadian yang para psikolog biasa sebut *true self* dan *false self*. (Dawson, 2015, hlm 37).

Winnicott (1960) mengatakan bahwa Identitas ini merupakan jati diri yang muncul dari seseorang ketika manusia lahir dan bertumbuh. Dalam masa pertumbuhan tersebut, manusia mengalami banyak hal (hlm. 13). *Narcissistic tendencies* akan muncul pada masa pertumbuhan tersebut, yang lama kelamaan akan berubah menjadi *NPD (Narcissistic personality disorder)*.

False self sendiri merupakan identitas yang dibentuk secara hati-hati oleh seorang narsisis. Winnicot (seperti yang dikutip Campbell dan Miller, 2011.) Identitas ini sebenarnya dibentuk oleh alam bawah sadar seorang narsisis karena mendapati dirinya berada dalam masalah, dan identitas palsu ini kemudian lahir sebagai *coping/defense mechanism* dari otaknya. Ketika *true self* seorang narcissist mulai tampak atau diserang, maka *false self* ini semakin terbentuk (hlm. 6).

2.5. Character Arc

Character arc merupakan pertumbuhan atau perubahan karakter sepanjang cerita dari awal hingga akhir. Cerita diawali dengan karakter yang memiliki berbagai kekurangan kemudian mereka menemui konflik-konflik yang mengharuskan mereka untuk berhadapan dengan '*true self*' yang penuh dengan kekurangan tersebut sehingga pada akhir cerita, karakter akan menjadi pribadi yang sudah melalui semua itu dan berkembang menjadi karakter yang baru. Perubahan tersebut bisa berwujud dalam banyak hal seperti apa yang mereka percayai, perilaku, pandangan mereka terhadap dunia, dan sebagainya. Tanpa adanya *character arc*, cerita hanyalah sebuah informasi kuantitatif (Caldwell, 142). Menurut Mckee (1997), sebuah karakter juga harus memiliki kedalaman mengenai apa yang terlihat dan apa yang sebenarnya ada dibalik itu. Jika sebuah karakter tidak memiliki itu, maka ia akan menjadi karakter yang membosankan dan datar. Maka dari itu, perlu ada perubahan karakter dari awal film hingga akhir film sehingga penulis harus merancang struktur dan karakter dengan tepat (hlm. 103).

Weiland (2016) membagi *Character arc* ke dalam tiga tipe, yaitu:

1. *Positive Change Arc*,

Pada *arc* ini, protagonis akan memulai cerita dengan mempercayai sebuah kebohongan yang kemudian membawanya pada konflik. Dari situ, karakter dipaksa untuk menghadapi kenyataan bahwa yang mereka percayai selama ini adalah kebohongan, karakter pun harus terus maju dan berubah untuk mencapai kebenaran. Kemudian pada akhir film, protagonis akan berubah ke arah yang positif karena telah menerima kebenaran.

2. *The Flat Arc*

Pada *arc* ini protagonis akan memulai cerita sebagai karakter yang sudah mempercayai kebenaran sehingga dirinya tidak memerlukan perubahan untuk menjadi lebih positif dan berkembang sebagai karakter. Kemudian konflik yang muncul tidak akan merubah perkembangan karakter ini secara signifikan. Ada juga konflik yang memaksa karakter ini untuk merubah kebenaran yang telah dipercayainya, namun pada akhirnya dirinya akan kembali lagi pada kebenaran yang telah dipercayainya.

3. *Negative change arc*

Pada *arc* ini, protagonis mengalami perubahan yang bertolak belakang dari *positif change arc*. Protagonis pada awalnya mempercayai kebohongan yang kemudian ia sadari seiring berjalannya waktu dan seiring ia mengalami konflik. Tetapi, tidak seperti *positif change arc* yang di mana protagonisnya kemudian memutuskan untuk berubah menuju kebenaran, di sini protagonis justru tidak mau menerimanya. Mereka kemudian malah

mempercayai kebohongan yang lebih besar lagi untuk menutupi hal tersebut sehingga pada akhir cerita, protagonis berada di tempat yang lebih buruk dari awal cerita. Weiland kemudian membagi lagi *negative change arc* menjadi tiga yaitu *The Disillusionment arc*, *The Fall arc*, dan *Corruption arc*.

2.5.1. *The Lie and The Truth*

Weiland (2016), menjelaskan bahwa *the lie* adalah sebuah keyakinan khusus terhadap sesuatu yang spesifik. Hal tersebut muncul karena protagonis tidak dapat menanggung perasaan negatif yang muncul dari kenyataan atau sebuah kejadian yang membuatnya merasakan emosi negatif seperti rasa takut, malu, dipermalukan, penderitaan, dan sebagainya. Hal tersebut merupakan *ghost* yang menghantui protagonis sehingga ia membentuk kenyamanan melalui kebohongan. Ackerman & Puglisi (2013), mengatakan bahwa ketika karakter berjuang untuk melawan kekuatan antagonis atau sebuah tantangan, yang harus mengatasi dirinya sendiri dan ketakutan terbesarnya. Karakter harus mengakui luka yang dimilikinya dan melihat *lie* apa adanya. Ketika sudah bisa mengakui kesalahpahaman yang dimilikinya, *the lie* tidak akan memotivasi tindakannya sampai kepada poin dimana *the lie* tidak akan mengontrol hidupnya. Namun hal tersebut tidak terjadi pada *disillusionment arc*.

Lie akan menjadi akar dari motivasi protagonis dalam menciptakan *wants* dan *goals*. Hal tersebut akan menjadi perpanjangan dari *lie*) hingga kemudian protagonis menyadari kebenaran dan muncullah kebutuhannya yang sebenarnya,

yaitu menyadari kebohongannya dan menerima kebenaran yang pahit. *Need* dari protagonis biasanya bukan merupakan hal yang berasal dari luar, melainkan dari dirinya sendiri sehingga biasanya kebutuhan protagonis bukan merupakan sesuatu yang bisa dilihat, meskipun tidak semuanya seperti itu. Namun kebutuhan protagonis ini akan dapat menyelesaikan problem yang selama ini dihasilkan oleh kebohongan yang mereka percayai dan keinginan eksternal yang muncul dari situ. Artinya, kebutuhan utama dari protagonis sebenarnya adalah menerima *the truth* yang merupakan kebalikan dari *lie* (Weiland, 2016, hlm. 18-19)

2.5.2. *Ghost*

Bagaimana seseorang mempercayai sebuah kebohongan? Salah satunya adalah dengan meneliti pengalaman traumatis dari karakter (Weiland, 2016, hlm. 21). Dalam sebuah *character arc*, karakter utama akan mengalami perubahan entah menuju hal yang lebih baik atau buruk, namun sebelumnya harus dipahami dahulu mengapa ia perlu untuk berubah. *Ghost* merupakan alasan mengapa karakter membohongi dirinya sendiri dan merasionalisaikannya. Hal tersebut merupakan sebuah kejadian di masa lalu karakter yang menghantuinya hingga sekarang. Hal ini juga merupakan luka atau rahasia yang tak diketahui oleh orang lain karena biasanya merupakan sesuatu yang traumatis dan mengejutkan (hlm. 21). Meskipun demikian, penonton juga mungkin tidak perlu untuk menemukan *ghost* tersebut secara detil, karena mungkin saja masa lalunya juga lebih baik menjadi misteri yang nantinya akan membuat penonton penasaran (hlm. 22).

2.5.3. *The Disillusionment Arc*

Pada tipe ini, secara garis besar Weiland (2016) mengatakan bahwa protagonis mempercayai kebohongan, kemudian melampaui kebohongan, namun kemudian mempercayai kebenaran yang tragis. Maka dari itu film tidak berakhir dengan *happy ending* (hlm 60). Weiland juga menambahkan bahwa *disillusionment* bisa dilihat sebagai *positive change arc* namun dengan cerita yang lebih buruk. Apabila pada *positive change arc* sang protagonis berkembang dan mendapati kebenaran maka ia akan dapat merubah hidupnya ke arah yang lebih baik. Sementara itu, pada *Disillusionment arc*, kebenaran yang protagonis pelajari bukanlah kebenaran yang menyenangkan, melainkan kenyataan pahit yang akan membuat hidupnya jatuh/lebu buruk dari keadaan di awal film (hlm. 113).

Untuk mencapai *character arc* yang baik, Weiland (2016) memberikan beberapa hal yang harus dipenuhi dalam membuat karakter, yaitu:

1. Kebohongan (*lie*)

Kebohongan ini merupakan hal yang pertama kali dipercayai oleh protagonis saat film dimulai. Kebohongan ini kemudian akan menjadi kekurangan yang membuatnya tidak bisa menerima kenyataan sesungguhnya.

2. Kebutuhan (*needs*)

Untuk dapat keluar dari kebohongan tersebut, sebuah karakter memerlukan *needs* yang berkorelasi. Kebutuhan inilah yang nantinya akan menjadi kunci apakah seorang karakter dapat menghadapi kenyataan sesungguhnya atau tidak.

3. Keinginan (*wants*)

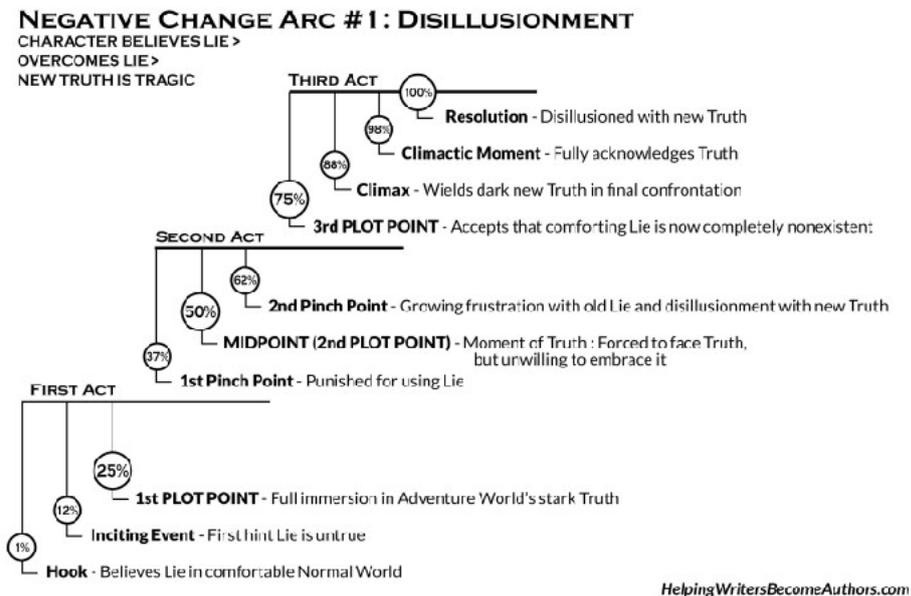
Protagonis akan memiliki keinginan yang berdasarkan pada kebohongan yang ia percayai. Kemudian keinginan ini lah yang akan mendorong karakter untuk menggerakkan cerita. Seiring berkembangnya cerita, keinginan ini kemudian membawanya pada kebenaran yang sesungguhnya. Mereka kemudian menyadari banyak hal, termasuk bahwa ada kebenaran yang lebih besar dari keinginannya.

4. Momen karakteristik

Momen karakteristik ini merupakan *hook* yang muncul di bagian awal cerita. Protagonis mempunyai momen yang menunjukkan kepada penonton mengenai kebohongan yang ia percayai, baik dan buruk, serta potensi perjalanan/*arc* yang akan datang.

5. Dunia normal

Momen karakteristik merupakan setengah dari pengenalan protagonis. Setengahnya lagi merupakan dunia normal yang berputar di sekitar protagonis. Dunia normal ini kemudian memberikan konteks pada penonton. Dunia normal ini memegang peran penting dalam membentuk *arc* karena memberikan *status quo* yang nantinya akan dirubah melalui *arc*. Tanpa itu, *arc* akan menjadi datar dan membosankan (hlm 70).



Gambar 2. 2 Struktur *Disillusionment arc* K.M. Weiland

(sumber: helpingwritersbecomeauthors.com)

2.5.3.1. Babak pertama

Dalam babak pertama ini terdapat beberapa plot, yaitu *hook*, *inciting event*, *1st plot point*. Weiland (2016) mengatakan bahwa pada babak ini protagonis akan menemukan bahwa yang ia percayai selama ini adalah kebohongan. Karakter akan mengetahui bahwa ternyata kenyataan sangatlah pahit dan dingin. Dari situlah para karakter akan mulai mempercayai kebohongan yang lebih buruk atau *disillusionment*. Pada babak ini *hook* merupakan momen karakteristik yang akan memberi penonton informasi penting mengenai cerita film dan karakter. Karena Penonton harus mengetahui bagaimana *lie* membentuk dunia protagonis. Hal tersebut bisa dibentuk dengan membangun dunia normal juga (hlm. 113).

Kemudian pada akhir babak pertama terdapat *plot point* pertama yang akan membawa protagonis menuju babak kedua. Pada *plot point* ini, penonton

harus mendapat petunjuk bahwa protagonis akan mendapatkan *bad ending* dan hal tersebut merupakan hal yang logis. Di sini protagonis tidak akan dapat kembali lagi ke *lie* yang ia percayai dan harus bergerak menuju babak dua. Dan hal itu juga akan digerakkan karena protagonis kini memiliki *goals* baru yang bisa dilihat oleh penonton (hlm. 121).

2.5.3.2. Babak kedua

Weiland (2016) mengatakan bahwa pada babak ini terdapat tiga plot yaitu *1st pinch point*, *midpoint*, *2nd pinch point*. Pada *1st pinch point* cerita akan berfokus pada reaksi karakter terhadap *plot point* pertama. Protagonis juga mempelajari mengenai kebenaran dan kebohongan yang ia percayai. Pada *disillusionment arc* protagonis akan semakin sulit untuk kembali mendapatkan kebohongan yang menjadi keinginannya pula. Pada babak ini, karakter juga semakin jauh dari *needs* yang akan membebaskannya. Di sini, protagonis juga mulai dihukum karena menggunakan kebohongan yang karakter percayai (hlm. 121).

Kemudian setelah melalui *1st pinch point* protagonis masuk ke bagian paling penting di mana karakter harus berhadapan dengan kebenaran sesungguhnya dan menyadari bahwa yang karakter percayai selama ini adalah kebohongan. Babak ini disebut *midpoint*. Sampai pada babak ini, protagonis masih kesulitan untuk menerima bahwa realita yang selama ini ia jalani bukanlah bagian dari kebenaran. Protagonis masih berusaha untuk membenarkan kebohongan yang karakter percayai selama ini meskipun susah payah. Namun, pada babak ini protagonis akhirnya dihadapkan pada *the moment of truth* yang membuatnya harus menyadari bahwa karakter tidak bisa lagi hidup dalam

kebohongan yang selama ini dipercayai olehnya. Karakter harus dihadapkan pada kenyataan pahit yang tidak bisa ditolakny dan tidak bisa dihindari lagi. Oleh sebab itu pada babak ini harus terjadi sesuatu yang cukup besar dan telah dipersiapkan sejak 1st *pinch point*. Setelah itu protagonis akan mengalami konflik batin yang membuatnya maju menuju 2nd *pinch point*. Pada babak tersebut, protagonis mulai menyadari kebenaran baru yang justru lebih gelap dari kebenaran yang sesungguhnya. Kebenaran baru ini justru akan menyeret protagonis kebawah lebih jauh lagi. Pada babak ini akan terjadi perubahan motif yang sebelumnya digerakkan oleh kebohongan yang karakter percayai. Kini karakter akan bergerak dengan pemahaman baru yang berbeda dari 1st *pinch point* (Weiland, 2017, hlm. 125).

2.5.3.3. Babak ketiga

Pada babak ini terdapat 3rd *plot point*, *climax*, *climatic moment*, dan *resolution*. Menurut Weiland (2016) pada 3rd *plot point*, protagonis akan berada pada titik paling rendahnya yang mengancam hidupnya atau hal yang menurutnya paling berharga. Pada babak ini protagonis akan memiliki dilema berat untuk mengejar apa yang ia mau atau apa yang ia butuhkan. Pada babak ini kebohongan yang ia dulu percayai dan membuatnya nyaman sudah tidak memiliki kekuatan lagi. Oleh sebab itu pada babak ini, protagonis kemudian membuat *new dark truth*. Yang kemudian membawanya menuju *climax* dimana protagonis akan berhadapan untuk terakhir kalinya dengan kekuatan antagonis. Karakter tidak akan lahir kembali menjadi pribadi yang lebih baik, melainkan ia akan menolak

untuk tunduk dan melawan kekuatan tersebut. Kekuatan tersebut adalah kekuatan yang menunjukkan *the truth* kepadanya (hlm. 128).

Di babak ini protagonis akan melakukan segala cara untuk mengalahkan kekuatan antagonis tersebut. Namun, seberapa besarpun usahanya, protagonis tidak akan bisa mengalahkannya arena karakter tidak dapat menerima *the truth* yang merupakan kunci agar karakter dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan bangkit dari tragedi tersebut (hlm. 132).