



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

Mckee (1997) menjelaskan bahwa karakter bukan lagi makhluk hidup. Karakter adalah karya seni, sebagai metafor untuk sifat manusia. Karakter akan terasa *relate* oleh pembaca atau penonton jika seakan mereka nyata tapi mereka harus kebal dan melampaui yang nyata (*superior to reality*). Mckee menambahkan bahwa *True Character* hanya bisa diekspresikan melalui pilihan dalam perasaan dilema. Ketika karakter melakukan aksi dalam tekanan maka menunjukkan siapa karakter itu sebenarnya. Semakin besar tekanan pada karakter akan menghasilkan pula pilihan besar untuk dihadapi oleh karakter (hlm. 375).

Karakter adalah subjek (manusia, hewan, benda, dan yang lainnya) yang menjadi fokus utama dan menggerakkan cerita. Karakter merupakan salah satu elemen paling utama dalam sebuah cerita karena tanpanya, cerita tidak akan dapat bergerak. Field (2005) menjelaskan bahwa karakter dan cerita merupakan hati dan jiwa dari sebuah naskah film, jadi sebelum menulis, penulis harus mengetahui dengan jelas siapakah karakter yang dibuatnya (hlm. 46).

Seger (2010) menjelaskan bahwa karakter mempunyai dimensi pada cara berpikir, bertindak, dan merasakan. Pada aspek berpikir, berisikan filosofi si karakter, nilai yang dianut, sikap, dan pendirian atau sudut pandangnya. Pada aspek bertindak, berisikan aksi-aksi karakter dalam memutuskan sesuatu hal dan yang akan menjerumuskannya ke aksi lainnya. Pada aspek merasakan, berisikan susunan

emosional dan respon-respon emosionalnya. Salah satu dari tiga aspek tersebut mungkin akan ada satu yang paling menonjol, namun ketiga aspek tersebut berkontribusi dalam menciptakan sebuah karakter yang multidimensional. Seger memperdalam kembali tiga aspek karakter tersebut:

1. Aspek berpikir: Filosofi dan sikap

Karakter yang terlalu didefinisikan dengan hal filosofis dalam dirinya akan menjadi abstrak, cerewet, dan biasanya akan membosankan. Tentu saja setiap karakter yang multidimensional punya hal filosofis. Semua karakter mempunyai sesuatu yang dipegang atau dipercaya: mungkin agama, hak perempuan, pembebasan kaum *gay*, Tuhan, sosok ibu, atau pai apel. Kepercayaan dan pegangan tersebut akan mencari bentuk dramatis pada aksi-aksi karakter, apa yang karakter lakukan.

Filosofi si karakter seringkali dijumpai dengan baik pada bagaimana si karakter bersikap dalam berkehidupan. Mungkin si karakter tersebut sinis atau positif atau bersenang-senang atau agresif. Biasanya akan terlihat kebenaran tentang si karakter lewat sikap dan aksinya daripada filosofi dan pemikiran yang telah dinyatakan. Aspek sikap akan lebih mudah dijadikan aksi ketimbang aspek filosofis dari si karakter.

2. Aspek bertindak: Keputusan dan aksi

Kalau novel mungkin akan berfokus pada perasaan, sikap dan kepercayaan. Dalam naskah film panjang, fokusnya ada pada aksi. Aksi itu punya 2 bagian, yakni: keputusan untuk bertindak dan tindakannya itu sendiri.

Keputusan bertindak akan membuat pengertian tentang bagaimana pikiran karakter bekerja. Momen ketika hendak memutuskan seperti, ketika menarik pelatuk senjata, ketika berkata “iya” pada sebuah tugas, ketika hendak menyatakan komitmen terhadap suatu hubungan, merupakan momen kuat dalam mengetahui rahasia terdalam karakter. Keputusan akan menjerumuskan pada suatu tindakan. Tugas protagonis untuk membawa maju cerita melalui aksi.

3. Aspek merasakan: Kehidupan emosional dan respon emosional

Karakter punya kehidupan emosional yang menjelaskan siapa mereka, sama seperti bagaimana karakter bersikap yang akan menjelaskan siapa mereka. Sikap yang sinis akan menghasilkan rasa putus asa, depresi, menyerah pada hidup. Jadi karakter yang sinis mungkin akan menjadi murung, dingin, atau marah. Karakter yang bersikap positif mungkin akan menjadi orang yang mudah senyum, tertawa terus atau imut. Beberapa karakter punya palet emosi yang luas, seperti karakter *The Joker* dalam film *The Dark Knight*, gorila yang emosional dalam film *King Kong*.

Karakter yang tidak emosional pun pada akhirnya akan menjadi emosional jika didorong dengan cukup kuat dan jauh. Kematian seseorang terdekat dari si karakter biasanya akan menghadirkan emosi yang membludak bahkan pada karakter yang sangat tabah sekalipun (*stoic individuals*). Sebuah panggilan kematian yang sudah dekat, ancaman dari

tindakan yang mencacatkan tubuh / fisik, bisa menggertak orang yang paling kalem sekalipun.

2.1.1. Three Dimensional 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, pembuat karakter tidak bisa menilai dan mempertimbangkan karakter manusia (hlm. 33). Egri menambahkan bahwa dengan memahami tiga dimensi sebuah karakter, penulis cerita akan mampu menjelaskan berbagai alasan dalam tiap fase pada tingkah laku manusia, sehingga akan membuat penulis cerita lebih mudah dalam menciptakan karakter apapun dan melacak motivasi karakter menuju sasarannya (hlm. 35).

2.1.1.1. Fisiologi

Egri (1946) dimensi pertama adalah dimensi yang lebih kepada suatu penyederhanaan yakni dimensi fisiologi. Seperti ketika suatu karakter yang memiliki punggung bungkuk akan melihat dunia berbeda dengan karakter yang memiliki tubuh sempurna. Juga ketika karakter yang sakit akan melihat kesehatan sebagai pencapaian tertinggi; sedangkan karakter yang memiliki kesehatan yang baik akan meremehkan kepentingan untuk sehat. Penampilan dan *make-up* karakter akan mempengaruhi bagaimana karakter menjalani keseharian melalui pandangan dalam hidupnya. Merupakan penggambaran dimensi pertama seorang karakter yang mudah dipahami (hlm. 33). Egri menjelaskan bahwa poin-poin fisiologi seseorang meliputi:

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, mata dan kulit
5. Postur
6. Penampilan: kelebihan atau kekurangan berat badan, bersih, rapih atau tidak rapih, menyenangkan, bentuk wajah, kepala dan tungkai lengan.
7. Kecacatan: deformitas, abnormalitas, tanda lahir dan penyakit.
8. Keturunan

2.1.1.2. **Sosiologi**

Dimensi kedua yang menentukan latar sosial karakter yang belum tentu bisa dilihat semua orang. Seseorang yang lahir dan besar di sebuah rumah tangga kelas menengah ke atas yang hidup normal akan memiliki kepribadian berbeda dari seseorang yang lahir dan besar di jalanan. Dimensi ini mempelajari lingkungan karakter yang telah membentuknya sehingga memiliki cara pandang, sifat, kognitif tertentu yang sekarang ia miliki.

1. Poin-poin sosiologi seseorang yang dapat berbeda-beda meliputi:
2. Kelas sosial (ekonomi bawah, menengah, atas)

3. Pekerjaan (jenis pekerjaan, jam kerja, pemasukan, pandangan karakter terhadap pekerjaan dan seterusnya)
4. Pendidikan (jenis sekolah, pendidikan terakhir, pelajaran yang paling unggul dan yang paling buruk, pandangan karakter terhadap pendidikan tersebut dan seterusnya)
5. Kehidupan keluarga orangtua (harmonis atau ada masalah, *single parent*, penghasilan dominan keluarga dari siapa, kebiasaan orangtua, sifat orangtua, komunikasi dengan orangtua dan seterusnya)
6. Kehidupan karakter dalam berpasangan (status menikah atau belum, tertarik dengan siapa, hubungan seperti apa, harmonis atau tidak, sifat pasangan dan seterusnya)
7. Agama
8. Ras, kebangsaan
9. Peran sosial dalam lingkungannya (pemimpin di lingkaran pertemanannya, pelawak di kelas, yang paling bisa diandalkan saat kerja kelompok, pemusik yang handal dan seterusnya)
10. Pandangan karakter terhadap politik
11. Kegemaran, hobi (membaca buku, jalan-jalan, *shopping*, dan seterusnya)

2.1.1.3. Psikologi

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)

2.1.2. Jenis Karakter

Howard (1993) menjelaskan bahwa kebanyakan film diceritakan dengan cerita yang mengelilingi si protagonis tunggal. Pada keadaan dramatis umumnya “seseorang ingin sesuatu dengan sangat namun memiliki kesulitan untuk mendapatkan sesuatu hal tersebut,” yang dimaksud “seseorang” adalah si protagonis. Si antagonis dari cerita adalah kekuatan yang berlawanan, yang dimaksud “kesulitan” itu berarti penolakan aktif pada upaya-upaya si protagonis dalam meraih tujuan. Kedua kekuatan yang berlawanan ini membentuk konflik (hlm. 28).

Seger (2010) menjelaskan bahwa setiap karakter harus punya peran untuk dimainkan, sesuatu spesifik yang berkontribusi pada produksi karya. Setiap karakter sebaiknya punya alasan terkait keberadaannya dalam cerita. Karakter sering tampil lebih dari satu fungsi. Namun, pada banyak kasus, beberapa karakter tidak akan tampil dengan fungsi yang sama. Kalau beberapa karakter menghadirkan fungsi yang sama, maka efek dari karakter lainnya menjadi hilang atau melemah.

2.1.2.1. Protagonis

Menurut Webster (seperti yang dikutip oleh Egri, 1946) karakter protagonis adalah karakter yang memimpin dalam setiap pergerakan dan akibat cerita. Karakter protagonis menciptakan konflik dan membuat cerita berjalan. Egri juga menambahkan bahwa karakter protagonis tidak bisa hanya ingin sesuatu; karakter protagonis harus sangat menginginkan sesuatu sehingga

dapat menghancurkan apapun atau justru sebaliknya karakter yang dihancurkan ketika berupaya untuk memperoleh tujuannya (hlm. 106)

2.1.2.2. **Antagonis**

Egri (1946) menjelaskan bahwa karakter yang menentang karakter protagonis adalah karakter antagonis. Karakter antagonis adalah karakter yang tanpa ampun menentang progresi karakter protagonis. Karakter antagonis dalam setiap cerita diperlukan sekuat karakter protagonis dan dalam progresnya juga secepat karakter protagonis. Egri menambahkan bahwa karakter protagonis dan karakter antagonis harus merupakan lawan yang berbahaya satu sama lainnya. Kehendak dari kepribadian mereka yang saling bertentangan harus menjadi sebuah bentrokan (hlm. 113).

Corbett (2013) menjelaskan bahwa antagonis memaksa protagonis untuk bangkit melebihi dirinya sendiri, menggali kedalaman dari kehendaknya, menggali ketabahan yang ia butuhkan dan bukan hanya bertahan melainkan mengungguli, atau bercermin pada kegelapan dalam jiwanya dan menderita akibat mengalami transformasi yang akan menggiringnya ke perubahan yang kritis.

2.1.2.3. **Love Interest**

Karakter *love interest* adalah karakter yang memiliki peran sebagai kekasih atau potensi kekasih untuk karakter lain, terutama karakter protagonis. Karakter ini adalah personifikasi dari keadaan mental ideal dan

keseimbangan emosi yang diinginkan penulis untuk masa depan protagonis (Tabb, 2015, hlm. 137).

2.2. Konflik

Howard (2013) menjelaskan bahwa banyak cerita yang punya satu antagonis yang adalah orang lain “*bad guy*”. Banyak film-film efektif yang sudah dibuat dengan menyertakan cerita yang protagonis dan antagonisnya sangat jelas berbeda dan memiliki pertentangan yang aktif. Pada cerita-cerita tersebut, si protagonis punya apa yang disebut sebagai *external conflict*, yakni konflik dengan orang lain. Dan dalam cerita-cerita berkonflik eksternal yang paling baik, tetap ada elemen dari *internal conflict* dari si karakter utama (hlm. 28-29).

Menurut Mckee, dunia karakter merupakan sebuah lingkup yang menandakan keberadaan karakter. Hal ini juga mengukur seberapa tinggi konflik yang akan dialami oleh karakter. Dunia karakter terbagi menjadi 3 lapisan, *inner conflict*, *personal conflict*, dan *extra-personal conflicts* (hlm. 145-146).

1. *Inner Conflict*

Terdiri dari pikiran, tubuh, diri sendiri & emosi. Segala sesuatu yang berasal dari dalam karakter tersebut. Hal antagonistik yang terdekat dalam dunia karakter adalah perasaan, emosi, pikiran dan tubuh si karakter itu sendiri.

2. *Personal Conflict*

Merupakan hubungan sosial si karakter terhadap manusia di sekitarnya. Terdiri dari keluarga, kekasih, dan juga teman-teman. Bagian ini

mengandung hubungan-hubungan personal, perkumpulan yang lebih intim dibanding dengan sebatas peran sosial.

3. *Extra-personal Conflict*

Merupakan sumber antagonistik atau konflik yang berasal dari luar hidup karakter. Terdapat tiga elemen, konflik dengan institusi sosial dan individual (pemerintah/warga negara, korporasi/klien, gereja/umat penyembah), konflik dengan individual lainnya (polisi/kriminal/korban, bos kantor/karyawan, pelanggan/pelayan, dokter/pasien) dan konflik dengan hal yang telah dibuat oleh manusia dan dari alam (waktu, luar angkasa, semua objek di sekitarnya).

Ballon (2005) menjelaskan bahwa konflik adalah kekuatan dari segala karakter dan cerita. Tanpa konflik, karakter tidak punya pendorong, hasrat atau keputusan. Karena semua penulisan dramatis memerlukan konflik, maka cara pertama untuk menghadirkan konflik yakni dengan memberikan karakter utama sebuah tujuan beserta rintangan dan hal yang berlawanan dengan tujuan (hlm. 50).

Ballon kemudian menjabarkan tipe-tipe konflik:

1. *Man against himself*

Biasanya terdapat pada film tentang seseorang yang kecanduan alkohol, narkoba dan kecanduan lainnya. Sehingga karakter yang kecanduan tersebut berupaya untuk mengatasi kecanduannya.

2. *Man against Nature*

Biasanya konflik ini beriringan dengan film petualangan yang punya banyak adegan *action*. Tujuan dari karakter utama selalu digagalkan oleh kehadiran alam. Biasanya kesulitan berhadapan dengan alam ini berkaitan dengan persoalan hidup dan mati.

3. *Man against Man*

Seorang karakter memiliki suatu tujuan namun ada karakter lain yang menghalangi tujuannya. Ini merupakan tipe konflik yang paling populer. Biasanya konflik ini ada di film bertemakan misteri, *spy*, cerita perang. Konflik ini juga sering melibatkan cerita kecil yang personal dari keluarga.

Ballon (2005) menjelaskan bahwa dalam setiap penulisan yang baik, karakter utama dan karakter lain sebaiknya juga punya internal konflik, ketika bersamaan menghadapi konflik dengan karakter lainnya. Konflik terbaik mengandung ketiga poin di atas (hlm. 50).

Seger (2010) menjelaskan bahwa konflik adalah dasar dari suatu drama. Konflik terjadi ketika dua karakter yakni protagonis dan antagonis saling mempertahankan tujuan yang eksklusif. Dalam cerita, terdapat enam jenis konflik: *inner*, *relational*, *social*, *situational*, *cosmic*, dan *us versus them*. Naskah yang bagus memiliki jangkauan luas terhadap bermacam konflik dan memainkan lebih dari satu macam konflik.

1. *Inner Conflict*

Konflik ini terjadi ketika karakter tidak yakin dengan dirinya atau aksinya atau justru apa yang ingin mereka mau. Kadang-kadang karakter menyajikan konflik ini dengan mencurhatkan perasaan mereka ke orang lain. Kadang-kadang karakter menunjukkan konflik ini melalui *scene* senyap dan reflektif yang menunjukkan kalau mereka sedang merenung, mempersiapkan sesuatu yang terpendam dalam diri mereka. Kunci dari penggambaran *inner conflict* adalah: proyeksi konflik ke seseorang atau suatu benda. Dalam keseharian misalnya, ketika seorang suami yang baru saja kehilangan pekerjaan pulang ke rumah, suami tersebut berteriak ke istrinya dan menendang anjingnya. *Inner conflict* yang dialami suami tersebut pun terproyeksikan ke seseorang atau sesuatu hal lainnya.

2. *Relational Conflict*

Konflik ini merupakan pertemuan dinamis antara dua orang yang punya kehendak yang kuat. Kebanyakan film konfliknya adalah konflik ini karena konflik ini merupakan yang terkuat dan bentuk konflik yang paling dramatis. Dua orang yang bersamaan terlibat, kemudian konflik terbangun dan berkembang di antara mereka berdua, dan akhirnya meraih suatu konklusi yang dinamis; sesuatu yang membludak emosi, saling pukul satu sama lainnya, atau sesederhana ketika salah seorangnya meninggalkan ruangan dengan perasaan tersinggung.

3. *Societal Conflict*

Banyak film yang mengandung konflik antara si individu dengan suatu grup. Grup tersebut bisa saja sebuah sistem birokrasi, sebuah pemerintahan, sebuah geng, sebuah korporasi, sebuah pasukan bersenjata, atau sebuah keluarga. Kebanyakan dari *social conflict*, satu atau dua orang biasanya merepresentasikan grup yang lebih besar.

4. *Situational conflict*

Pada tahun 1970an, film soal bencana merupakan favorit berkepanjangan (gempa bumi: *Earthquake (1974)*, kebakaran di gedung pencakar langit: *The Towering Inferno (1974)*, bencana di pesawat: *Airport 1975 (1974)*). Di tahun 1990an, penikmat film dihadapi dengan film tentang bencana lagi (*Twister (1996)*, *Dante's Peak (1997)*, *Armageddon (1998)*).

Ketika seseorang melawan bencana alam, biasanya akan menjadi pertarungan yang tidak seimbang. Oleh karena itu, walaupun situasi bencana tersebut telah menciptakan tensi dan ketegangan, penulis naskah film akan memilih untuk menyampaikannya melalui konflik situasional yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya (relasional). Suasana bencana akan mendorong salah satu orang untuk menghasilkan ide tentang harus bagaimana dalam menghadapi bencana namun berbenturan dengan ide orang lainnya. Konflik relasional ikut berkembang seiring benturan terkait bagaimana harus menanggulangi bencana alam.

5. *Cosmic conflict*

Pada kesempatan yang langka, konflik terjadi di antara sebuah karakter dan kekuatan kosmik (Tuhan atau Iblis). Konflik adalah supernatural dan gaib, walaupun terkadang Tuhan atau Setan mungkin hadir dalam wujud manusia. Agar konflik kosmik ini terungkap jelas ke audiens film, maka karakter utama harus memproyeksikan masalahnya dengan kekuatan supernatural ke beberapa manusia (yang sudah sedemikian berkaitan dengan yang supernatural)

6. *Us versus Them Conflict*

Konflik ini ada karena dua kelompok yang saling berbeda pendapat. Dalam hal ini, setiap kelompok memiliki satu tokoh yang akan mewakili kelompok tersebut. Konflik pun akan memfokuskan diri pada si tokoh yang mewakilkan ini yakni si protagonis dan si antagonis. Konflik ini terlihat ketika ada beberapa orang yang ingin menutupi kejahatan, namun ada kelompok yang berlawanan yakni ingin mengekspos kejahatan. Maka dalam hal tersebut, *us* atau kita merupakan tokoh yang ingin melawan kejahatan, dan *them* atau mereka adalah yang harus dikalahkan.

2.3. Monster

Kawin (2012) menjelaskan bahwa monster itu fisik, tidak metafisik, dan bisa mati. Ketika monster sudah dibunuh, maka tipikal film tentang monster pun berakhir. Monster adalah penyebab dari masalah-masalah yang memotifasi *plot*, walaupun terkadang juga mewakili ancaman lainnya, seperti Godzilla yang adalah

sebagai monster raksasa dan juga sebuah gambaran dari suatu bahaya akibat radiasi, perang dan uji coba nuklir (hlm. 50).

Scott (2007) menjelaskan bahwa monster itu mungkin salah satu dari sekian banyak sajian penciptaan penting untuk merefleksikan dan mengkritik keberadaan manusia. Walaupun “monster” memiliki akar etimologis terkait – mendemonstrasikan sesuatu (*monstere*) atau sebuah peringatan (*monere*), monster sebagai metafor terus berlangsung dan menjadi ekspresi yang kuat dari imajinasi dan dari yang rasional (hlm. 1). Bloom (2010) menjelaskan bahwa pada abad ke-19, dalam novel yang ia baca dan pelajari, monster adalah manifestasi dari si protagonis (hlm. 1).

2.3.1. Jenis Monster

Young (2020) menjelaskan bahwa tubuh monster menggabungkan rasa takut dan fantasi dalam suatu proyeksi dan konstruksi yang kemudian mengungkap, memperingati, dan menggantikan sesuatu (hlm. 166). Scott (2007) menjelaskan bahwa melalui imajinasi, keburukan (*monstrosities*) akan menghasilkan wujudnya (*being*), sedangkan melalui yang rasional akan menghasilkan pencarian tentang manifestasi dari literatur, seni, sinema dan biologi. Monster memberikan suatu ruang di mana kumpulan perspektif bisa diadopsi dan bisa atau tidaknya perspektif tersebut dimainkan (hlm. 1)

Kawin (2012) menjelaskan bahwa monster tidak selalu bergantung pada kekuatan gaib. Monster itu makhluk berbahaya dan menjijikan, mungkin cacat, mungkin raksasa, mungkin tersusun dari bagian tubuh binatang atau tumbuhan yang

lain, sesuatu yang menyimpang, bukan manusia atau tidak lagi manusiawi, *a thing*. Seringkali kondisi yang tidak biasa dibutuhkan untuk penciptaan suatu monster, dan seringkali monster hanya bisa dihancurkan dengan cara yang spesial. Kawin menjabarkan jenis-jenis monster yang tidak gaib dan gaib: (hlm. 50-141)

Monster tidak gaib:

1. Transforming Monsters
2. Constructed Monsters
3. Composite Monsters
4. Giants
5. Little People
6. Animals
7. Body Parts
8. Monster from Outer Space
9. Monster from the Lab
10. Monster from Underwater
11. Plants
12. Minerals
13. Amorphous Monsters

14. Child Monsters

15. Parasites

16. Machines

17. Monster from Underground

Monster gaib:

1. Demons and the Devil

2. Doubles

3. Vampires

4. Witches

5. Ghosts

6. Zombies

7. Mummies

8. Others Back from the Dead

9. Werewolves and Other Shape-Shifters

10. Legendary Figures

11. Nameless Forces

12. Immortal Slasher

2.3.2. Tumbuhan (*plants horror*)

Keetley (2016) menjelaskan bahwa pada dasarnya, *plant horror* menandakan ketakutan manusia terhadap kebuasan (*wildness*) dari tumbuhan (*vegetal nature*), ketidakmampuan untuk dikontrol, kelebihan yang tanpa ujung, pertumbuhan yang tidak bisa dikontrol. Tanaman mengandung keheningan yang tidak dapat dimengerti, keganjilan yang tak tergantikan, di mana kultur manusia, sejak pada mulanya, diajarkan untuk menjinakkannya (hlm. 1). Bereaksi pada tujuh tesis kultur monster oleh Jeffrey Jerome Cohen, Keetley menjabarkan enam tesis yang menyarankan kenapa tumbuhan (definisi meluasnya: vegetasi, bunga, semak belukar, pepohonan) digambarkan sebagai yang “ngeri” (*monstrous*) dalam karya fiksi horor dan film:

1. Thesis 1: Tumbuhan mengandung kelainan yang mutlak

Tumbuhan ada melampaui limit luar dari yang manusia ketahui (dan apa yang sudah manusia mau ketahui): tumbuhan sangat aneh, mengandung kelainan (*Otherness*) yang mutlak. Vegetasi, tumbuhan, semak belukar, pepohonan nampak biasa dan umum namun di saat yang sama merupakan yang asing (*alien*) dalam perwujudannya dan hubungannya dengan manusia. Mengutip Marder, Keetley menjelaskan bahwa menyatakan kehadiran mereka bukan hanya sebagai yang tidak sempurna (*deficient*) namun sebagai yang asing bagi umat manusia.

Tumbuhan menjadi sebuah “thing” (julukan yang menolak kategori) pada bentuk populer di film *sci-fi horror* tahun 1951 berjudul *The Thing*

from Another World, yang menghadirkan sayuran asing “*alien*” kemudian berupaya untuk menjelaskannya dengan berbagai cara seperti “*super carrot*” dan “*intellectual carrot*”. Mengutip dari Marder lagi bahwa tumbuhan menghuni wilayah ketidakjelasan (*obscurity*) yang mutlak, berarti menjelaskan bahwa ketika yang asing “*Thing*” tampak seperti manusia (tentu saja kegagalan dari imajinasi antropomorfik (karakterisasi manusia ke makhluk bukan manusia)), yang asing berulang kali diposisikan di belakang pintu, juga para tumbuhan dalam film ini.

Keetley menghitung ada 56 ungkapan soal pintu, sebagian besar soal nasihat untuk menutup pintu. Setiap kali “*the Thing*” muncul, terjadi di belakang pintu, seringkali dengan kasar ia mendorong pintu. Ketika monster tersebut nampak lazim, kemudian mengambil wujud manusia yang bisa dikenali, selalu berangkat dari ruang yang marjinal, tidak jelas sehingga karakter manusia berupaya keras untuk bertahan, melawan dan mencegah masuk. “*The Thing*” mungkin dengan sempurna mewujudkan kehidupan tumbuhan, yang lazim dan tak lazim, yang selalu dipahami dan yang sulit dipahami, dan, di atas segalanya, sesuatu yang manusia tidak bisa dan tidak mau lihat (hlm. 6 – 9).

2. Thesis 2: Tumbuhan mengintai titik buta kita

Kebutaan pada tumbuhan sangat bergantung kepada akar pikir manusia yang cenderung percaya bahwa tumbuhan adalah makhluk tidak berbahaya dari sebuah ekosistem, dan bisa diabaikan tanpa mendapatkan

hukuman. *Plant-horror* mengeksploitasi fakta dari tidak terlihatnya tumbuhan, pasifnya tumbuhan, dan ketidakberdayaan / tidak mampu menyakiti (hlm. 9 – 12).

3. Thesis 3: Tumbuhan mengancam dengan kebuasannya, pertumbuhan tanpa tujuan

Salah satu cara menciptakan yang *monstrous* adalah dengan eksploitasi aspek aneh dan aspek yang menolak dari makhluk tersebut, hanya dengan memperbanyak aspek aneh tersebut. Tumbuhan sudah terlanjur banyak dan berkerumun. Manusia hanya perlu menyadarinya. Tumbuhan tidak hanya berkerumun besar, tumbuhan juga membajak. Pembajakan tumbuhan ini merupakan visi *apocalyptic*, melalui pertumbuhan berlebihan dari tumbuhan pada lingkungan sekitar (hlm. 13 – 16).

4. Tesis 4: Manusia mempunyai kandungan tumbuhan yang aneh (*uncanny*)

Selain perbedaan manusia dengan tumbuhan seperti yang telah dijabarkan secara garis besar melalui tradisi filosofi barat, ada juga dugaan bahwa mungkin manusia juga sama seperti tumbuhan. Tumbuhan tidak mempunyai apa yang ada di manusia, namun manusia memiliki apa yang menjadi tatanan tumbuhan. Adanya tumbuhan pada manusia mereshakan gagasan soal apa itu “manusia”, seperti pada penelitian Charles Darwin (orang yang dikenal karena teori evolusinya) yang menduga adanya nenek moyang universal (seperti semak belukar), kemudian bereaksi

menghadirkan karakter fiksi berupa tumbuhan pemakan manusia (hlm. 16 – 19).

5. Tesis 5: Tumbuhan akan memperoleh balas dendamnya

Manusia sudah membiasakan diri dengan represi pada tumbuhan. Manusia sudah sejak lama menindas tumbuhan untuk keperluan dan pelayanan diri sendiri. Sehingga, tidak heran jika kiasan paling jelas pada sentuhan *plant horror* adalah persoalan balas dendam, drama tentang tumbuhan menyerang balik si penghancur, mengeksploitasi si pengeksploitasi (hlm. 19-21).

6. Tesis 6: Horor dari tumbuhan (*plant horror*) menjadi tanda perpecahan mutlak dari yang telah diketahui

Ketika pesan umum dari narasi *plant horror* adalah kiamat yang tak terhindarkan dari balas dendam tumbuhan, tetap ada yang lain dari *plant horror*. Mengulangi dari tesis pertama bahwa tumbuhan merepresentasikan perubahan dan kelainan mutlak. Tumbuhan mewujudkan ketidakjelasan (*obscurity*) yang mendalam. Tumbuhan menghasilkan *event*, yang mengacu kepada pernyataan Alain Badiou bahwa *event* adalah kepecahan mutlak yang tidak hanya terjadi di dunia normal (sering terjadi di karya horor), namun terjadi di keseluruhan dari yang telah diketahui dan juga peraturan pokok terkait penstrukturan (hlm. 22-25).

2.3.3. Tujuh Tesis Kultur Monster

Cohen (1996) menjelaskan bahwa monster adalah masalah untuk studi kultural, sebuah kode atau sebuah pola atau adanya atau tidaknya yang kemudian

mengganggu apa yang sudah dibangun dan dianggap sebagai yang alamiah, bagi manusia. Tujuh tesis kultur monster adalah sebuah kumpulan peralatan: dalil-dalil yang bisa dikonfigurasi kembali tentang hubungan antara yang berbentuk ganjil (*monstrous*) dan tubuh kultural. Cohen menjabarkan tesis tersebut:

1. Tubuh Monster adalah Tubuh Kultural

Monster lahir hanya pada tumpuan metaforis, sebagai bentuk perwujudan dari momen kultural tertentu; terkait waktu, perasaan dan suatu tempat. Tubuh monster menggabungkan rasa takut, hasrat, kecemasan dan fantasi, memberikan monster kebebasan yang gaib atau aneh (*uncanny*). Tubuh yang mengerikan (*monstrous*) itu murni sebuah kultur. Sebuah konstruksi dan sebuah proyeksi, monster hadir sebagai: *monstrum* (secara etimologis: yang mengungkapkan, yang memperingatkan) sebuah figur yang mencari penyelamat (*hierophant*). Seperti sebuah huruf pada suatu halaman, monster-monster menunjukan sesuatu selain dari pada dirinya: selalu tentang pengalihan atau perpindahan dari yang sebelumnya (*displacement*), selalu menghuni kesenjangan di antara masa-masa pergolakan yang kemudian menciptakannya dan akan dilahirkan kembali (hlm. 4).

2. Monster selalu Melepaskan Diri

Selalu mendapati kehancuran dari monster, wujud materilnya membekas (jejak kaki Yeti sepanjang salju di Tibet, tulang-tulang raksasa yang terlantar di tebing berbatu), tapi monsternya sendiri menghilang atau berubah menjadi abstrak, kemudian muncul pada tempat lainnya. Dari masa

mesir kuno hingga ke masa Hollywood modern, setiap peristiwa munculnya kembali suatu monster dan tiap analisisnya sampai sekarang masih terikat pada kedua aksi terkait konstruksi dan rekonstitusi (pembangunan dan pemulihan) (hlm. 5 – 6).

3. Monster adalah Pelopor dari Krisis Kategori

Monster selalu melepaskan diri karena monster menolak kategorisasi biasa. Penolakan untuk berpartisipasi pada klasifikasi adalah sejatinya suatu monster pada umumnya: monster adalah gabungan (*hybrid*) yang mengganggu, yang permukaan tubuh luarnya kacau, menolak upaya-upaya yang merangkum mereka ke dalam bentuk strukturisasi yang sistematis.

Karena monster secara ontologis (penjelasan asal mula, *-being*) rancu (*liminality*), monster umumnya muncul di saat krisis sebagai bentuk istilah yang mempersoalkan benturan dari berbagai perbedaan, mempertanyakan pemikiran biner (dualitas, sebab-akibat) dan mengajukan krisis. Kekuatan yang menghindari dan mengacaukan ini telah mengalir pada darah monster sejak di masa klasik, walaupun upaya Aristoteles (kemudian selanjutnya Pliny, Augustine, dan Isidore) untuk membaurkan ras-ras dari yang mengerikan (*monstrous races*) ke dalam sebuah sistem epistemologis yang koheren, monster selalu menghindarinya untuk kemudian kembali ke habitat aslinya yakni di “pinggiran” (*margins of the world*: konsep tempat (*locus*) yang murni daripada yang geografis) (hlm. 6 – 7).

4. Monster Menghuni di Gerbang yang Membedakan

Monster terbuat dari tubuh yang beda dan yang lain, datang untuk tinggal di antara manusia. Dengan monster yang berfungsi sebagai yang lain (*dialectical Order*) atau sebagai sisipan istilah ketiga, monster merupakan gabungan dari yang luar (*the Outside, the Beyond*), dari berbagai tempat tempat (*loci, locus*) yang secara retorik merupakan tempat yang jauh dan berbeda namun berasal dari dalam (*originate Within*). Segala bentuk yang lain dan berbeda (*alterity*) bisa disiratkan dan dikonstruksikan melalui tubuh yang mengerikan (*monstrous*), tapi untuk sebagian besar, perbedaan terkait yang mengerikan (*monstrous*) cenderung ke wilayah kultural, politik, rasial, ekonomis, seksual (hlm. 7 – 12).

Pernyataan berlebihan terkait perbedaan kultural ke dalam penyimpangan yang mengerikan (*monstrous aberration*) itu cukup akrab dalam keseharian. Yang paling terkenal ada di Alkiab, di mana penduduk asli dari Kanaan digambarkan sebagai raksasa yang mengancam untuk menjustifikasi kolonisasi Yahudi (*Hebrew colonization*) di tanah perjanjian. Penggambaran kultur unggulan sebagai yang mengerikan (*monstrous*) membenarkan suatu pergantian atau pemindahan dari yang sebelumnya, suatu pemusnahan dengan mengajukan aksi heroik (hlm. 7 – 12).

5. Monster Mengawasi Perbatasan dari yang Mungkin

Monster menolak untuk ditangkap dengan jaring epistemologis dari yang ingin mempelajari. Melalui posisi monster yang ada di batas untuk mengetahui, monster berarti sebagai sebuah peringatan untuk tidak melakukan eksplorasi pada wilayah ketidakpastian (*uncertain demesne*). Raksasa dari Patagonia, Naga dari Orient, dan dinosaurus dari *Jurassic Park* bersama-sama menyatakan bahwa rasa ingin tahu lebih sering dihukum daripada dihargai, sehingga sebaiknya terkurung dengan aman dalam satu wilayah lokal daripada tersebar, jauh dari pengawasan negara. Monster mencegah mobilitas (intelektual, geografis, atau seksual), membatasi ruang sosial di mana individu dapat berpindah. Dengan mengambil langkah keluar dari geografis yang resmi merupakan pengambilan resiko serangan dari pengawas batas yang mengerikan (*monstrous patrol*) atau bahkan menjadi yang mengerikan (*monstrous*) (hlm. 12 - 16).

6. Takut pada Monster adalah Suatu Macam Hasrat dan Keinginan

Monster itu juga memikat perhatian. Makhluk yang menakutkan dan yang dilarang bisa membangkitkan fantasi ampuh terkait pelarian dari kenyataan; hubungan antara kengerian (*monstrousity*) dengan yang dilarang membuat monster jadi lebih menarik sebagai jalan keluar sementara dari pembatas atau ketidakleluasaan. Kemuakkan yang membludak dan daya tarik pada inti dari susunan monster menjelaskan dengan baik terkait kepopuleran kultural monster yang terus berlanjut, bukti bahwa monster jarang bisa dibendung dengan dialektik biner sederhana (tesis, anti-tesis, tanpa sintesis). Manusia mencurigai dan membenci monster namun di saat yang

bersamaan juga iri terhadap kebebasannya, dan mungkin merupakan keputusasaan yang sublim.

Melalui tubuh monster, fantasi terkait kemarahan, dominasi, dan pemutarbalikan adalah ekspresi yang aman dan diperbolehkan dalam pembatasan yang jelas dan yang selamanya di ambang tengah (*liminal space*). Kegembiraan dari suatu pelarian dari kenyataan akan mengalah pada perasaan ngeri (*horror*) hanya jika monster mengancam untuk melangkahi batas-batas ini, menghancurkan atau mendekonstruksi tembok tipis dari kategori dan kultur. Ketika dihadapkan dengan marginalisasi geografis, umum, atau untuk pengetahuan, monster bisa berfungsi sebagai kepribadian yang lain (*alter ego*), sebagai proyeksi yang menarik dan memikat dari diri yang lain (*an Other self*).

Habitat para monster (Afrika, Skandinavia, America, Venus, tempat apapun yang cukup jauh untuk dieksotiskan) tidak hanya soal wilayah yang kelam dari suatu bahaya yang tidak pasti: tempat mereka juga merupakan dunia fantasi yang menyenangkan, wilayah pembebasan. Penunjukan monster sebagai simbol dari yang berhasrat dan yang diinginkan (*desireable*) seringkali dicapai melalui pengurangan pengaruh aspek ancaman yang potensial dengan komedi dosis bebas: raksasa yang menggelegar menjadi raksasa yang kikuk (hlm 16-20).

7. Monster berada di ambang suatu pembentukan

Para monster adalah anak manusia. Mereka bisa didorong ke batas geografis dan diskursus yang jauh, tersembunyi di penghujung dunia dan di sela terlarang dari suatu pikiran, tapi para monster selalu kembali. Ketika para monster kembali, mereka tidak hanya membawa pengetahuan yang lebih lengkap terkait tempat dalam suatu peristiwa sejarah dan sejarah saat mengetahui suatu tempat, melainkan mereka membawa pengetahuan tentang diri sendiri, pengetahuan tentang manusia, dan sebuah diskursus yang semakin sakral dan suci seperti timbul dari dunia yang lain (*the Outside*). Monster bertanya soal bagaimana manusia melihat dunia, bagaimana manusia telah salah paham terkait upayanya dalam menempatkan diri. Monster meminta untuk mengevaluasi kembali asumsi kultural manusia soal ras, gender, seksualitas, persepsi terkait perbedaan, toleransi terkait ekspresi dari perbedaan. Monster bertanya soal mengapa mereka telah dibentuk (hlm. 20).

2.4. Plot

Field (2005) menjelaskan bahwa skenario film punya struktur linear awal yang menciptakan bentuk tersendiri dari suatu skenario karena struktur mengandung semua elemen individual atau pecahan-pecahan kecil dari suatu garis cerita. Field menambahkan bahwa struktur itu adalah hubungan antara beberapa bagian dengan keseluruhan. Seperti permainan catur yang terdiri dari bagian-bagian seperti: pemain, peraturan, papan main dan benda penanda (raja, menteri, kuda dan yang lainnya). Empat bagian tersebut terintegrasi dengan keseluruhan permainan catur dan hasil dari permainan tersebut. Struktur itu seperti lem yang menggandeng

cerita; yang merupakan awal, pondasi, tulang belakang dan kerangka cerita (hlm. 20-21).

Mckee (1997) mengatakan bahwa struktur merupakan seleksi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada karakter dan dirancang menjadi *sequence* strategis untuk menimbulkan emosi-emosi tertentu dan memberikan sudut pandang tertentu dalam kehidupannya (hlm.33). Mckee menambahkan bahwa fungsi dari struktur sendiri adalah untuk membuat karakter tertekan dalam dilema dan konflik yang pada akhirnya akan mengungkapkan jati diri asli sang karakter melalui aksinya, bahkan sampai ke jati dirinya yang berada di alam bawah sadar (hlm.105-106).

Gulino (2013) menjelaskan bahwa *sequence* membantu menyelesaikan satu dari berbagai persoalan utama dalam semua penulisan drama, yakni fakta bahwa sebuah drama itu adalah penemuan tiba-tiba (*contrivance*), namun penulisan tidak akan menjadi berhasil kalau seperti penemuan tiba-tiba (*contrivance*). Kehadiran *sequences*, dengan mengajukan sebuah rangkaian dari pertanyaan dramatis terhadap keseluruhan tensi dramatik, menawarkan kesempatan untuk memberikan audiens beberapa kemungkinan terkait kesan yang baik pada karya sebelum resolusi yang sebenarnya (hlm. 12 – 14). Gulino juga menjabarkan struktur 8 *sequence*:

1. Sequence A

Gulino (2013) menyatakan bahwa pada awal sebuah film, *sequence* ini memberikan penonton informasi tentang *who, what, when, where*, yang merupakan eksposisi dari cerita. *Sequence* ini penting untuk menciptakan

hook sehingga membuat penonton untuk terus menonton. Cara paling umum untuk menciptakan *hook* adalah dengan membangkitkan rasa penasaran dan menjanjikan sebuah jawaban di akhir cerita nanti. Sebuah *sequence* pertama yang efektif dapat menjelaskan bagaimana kehidupan sehari-hari karakter protagonis. *Sequence* pertama berakhir dengan *point of attack* atau *inciting incident* yang memberi penonton dan protagonis sebuah kejadian yang mengusik keseharian protagonis dan memaksanya untuk bergerak maju semakin dekat pada konflik (hlm.14).

2. Sequence B

Bagian ini merupakan bagian yang berfokus pada tensi utama pada keseluruhan film. Bagian ini akan menciptakan pertanyaan dramatis yang akan terus terbentuk sampai di akhir film. Dalam *sequence* ini protagonis akan berusaha untuk menyelesaikan masalah yang ada di *sequence* pertama. Protagonis merasa akan menyelesaikan masalahnya namun alam dan sekitarnya punya rencana yang lain. yang mengusik kesehariannya namun semua keputusannya hanya akan membawanya pada masalah-masalah yang lebih besar dan membuatnya masuk pada *lock in* di mana *stake* protagonis sudah terlalu besar untuknya pergi kabur dari masalah. *Sequence* ini menjadi akhir dari babak pertama dan sebagai jembatan masuk menuju *sequence* ketiga dan awal dari babak kedua (hlm. 15).

3. Sequence C

Dalam *sequence* ini protagonis mulai melakukan upaya untuk mendapatkan keinginannya atau menyelesaikan masalahnya dalam halangan pertamanya (biasa disebut *first obstacle*). Dalam *sequence* ini protagonis sudah berada dalam situasi *lock in* sehingga karakter sudah tidak bisa kembali ke kehidupan awalnya. Karakter mungkin dapat menyelesaikan permasalahannya namun penyelesaiannya akan membawanya ke masalah yang lebih dalam dan besar (hlm. 15).

4. Sequence D

Dalam *sequence* ini protagonis telah melakukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalahnya namun gagal, sehingga ia mencoba sebuah cara lagi yang merupakan usaha terakhirnya untuk mendapatkan keinginannya. Bagian ini merupakan usaha karakter dalam menanggulangi permasalahan yang didapatkan ketika di bagian sebelumnya. Usaha akhir protagonis tersebut akan membawanya pada *midpoint culmination* di mana film terbagi dua secara tepat, dan protagonis menyadari sesuatu yang akan mengubah jalan ceritanya. Bagian ini merupakan bagian yang sekilas menjawab pertanyaan dramatis yang dibangun oleh *sequence 2* sehingga harapannya karakter mampu menyelesaikan permasalahannya (hlm. 15-16).

5. Sequence E

Dalam *sequence* ini sang protagonis harus menghadapi masalah baru yang timbul setelah krisis di *midpoint*. Bagian ini biasanya memberikan karakter baru dan menghasilkan kesempatan baru kepada para karakter. Dalam

sequence ini biasanya muncul *subplot* atau cerita lain yang menyatu ke tubuh cerita keseluruhan (hlm. 16).

6. Sequence F

Sequence ke enam ini merupakan akhir dari babak kedua dimana protagonis akhirnya mengalami fase klimaks dalam cerita dimana protagonis menghadapi *obstacle* tersusah dan *stake* tertinggi yaitu klimaks dalam film yang akan membawanya menuju babak ketiga yaitu resolusi. Banyak yang salah memahami bahwa bagian akhir dari babak kedua ini merupakan bagian yang harus menjatuhkan harapan karakter atau merupakan titik terendah karakter, namun justru bagian ini punya kesempatan baik untuk mengeksplor relasi yang mendalam terkait tensi utama dari keseluruhan cerita (hlm. 16-17).

7. Sequence G

Sebagai resolusi tensi dramatik dari *sequence* 1 sampai 6, ternyata solusi yang diraih protagonis di klimaks bukanlah hasil akhir dari cerita, namun konsekuensi tak terduga muncul dan menjadikannya sebuah *twist* dari cerita. Protagonis kemudian dihadapkan pada sebuah masalah baru yang berbeda dengan masalah sebelumnya (hlm. 17).

8. Sequence H

Sequence terakhir dalam babak terakhir ini berisikan resolusi akhir dari sebuah film, di *sequence* ini tensi dramatik telah berakhir, terdapat berbagai

jenis *ending* yang bisa diaplikasikan di sini sesuai dengan jawaban dari pertanyaan dramatik yang muncul di *sequence* pertama (hlm. 18).

2.4.1. Dramatic Tension

Gulino (2013) menjelaskan bahwa kaitan erat antara pembagian naskah film panjang ke dalam segmen-segmen yang disebut “*acts*” dengan usaha untuk mempelajari *dramatic tension*. *Three act structures* merupakan struktur yang paling cocok untuk mengartikulasikan dan mengeksekusi *dramatic tension*. Tahap pertama dari *three act structures* mengajukan pertanyaan: akankah mendapatkan apa yang karakter inginkan? Tahap kedua mempertunjukkan permainan dari pertanyaan tersebut, mempertunjukkan pertimbangan-pertimbangannya, sebagaimana karakter berjuang melawan kesulitan ketika meraih keinginannya. Tahap ketiga menyajikan jawaban (hlm. 10-11).

Gulino menambahkan bahwa *sequence-sequence* yang baik juga memiliki *dramatic tension*, dan demikian setiap *sequence* memiliki “*three act structure*”: karakter mau sesuatu hal, sebuah rintangan, tensi akibat dari konflik antar kubu, dan resolusi yang membawa ke tensi selanjutnya. Ketika menggunakan *dramatic tension* sebagai alat utama dalam menarik perhatian penonton, maka *dramatic tension* dan tensi-tensi yang dihasilkannya merupakan *main tension*, tensi utama untuk membedakan dari berbagai tensi kecil yang hadir di setiap *scene* dan *sequence*. Tensi utama ini lah yang membuat sebuah film terasa seperti kesatuan utuh film (hlm. 11).