



### **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 merupakan elemen terpenting dalam menyusun cerita. Cerita tidak akan berjalan jika tidak ada karakter. Tanpa karakter, tidak akan ada konflik, tanpa konflik tidak akan ada cerita, dan tanpa cerita, tidak akan ada skenario.

Menurut Milhorn (2006), karakter dan interaksi mereka, menggerakkan plot dan menciptakan ketegangan (*suspense & tension*). Selanjutnya, Milhorn menjelaskan bahwa karakter utama merupakan figur tiga dimensional. Mereka memiliki keinginan, ambisi, dan tujuan yang berubah sebagai hasil dari apa yang terjadi pada mereka. Mereka juga memiliki ketakutan, aspirasi, kekuatan dan kelemahan, rahasia dan sensitivitas tertentu, seperti layaknya orang di kehidupan nyata. (Milhorn, 2006, hlm. 7-8).

Menurut Selbo (2015), dalam bukunya yang berjudul *Screenplay: Building Story Through Character*, seorang karakter haruslah tidak sempurna. Seorang karakter harus memiliki kekurangan, sehingga berdampak pada peluang akan pertumbuhan karakter. Karakter haruslah seseorang yang dekat dengan penonton, seseorang yang bisa membuat penonton ikut merasa khawatir, sedih, marah, atau peduli terhadap karakter. Jika karakter merupakan seseorang yang sempurna dan selalu mengambil keputusan yang benar, maka penonton akan kurang merasa dekat dengan karakter.

Selbo selanjutnya menjelaskan bahwa untuk membuat naskah yang lebih baik, penulis harus ingat bahwa tidak ada yang lebih penting dari karakter. Menurut Selbo, penulis harus memberikan karakter perjalanan yang sulit dan kompleks. Yang perlu diingat, karakter protagonis yang dramatik, kebanyakan berhasil menggunakan upaya terbaiknya untuk menemukan kekuatan baru dan kesadaran akan tujuan yang ia miliki. Karakter protagonis yang tragis adalah karakter yang mengalami kegagalan, meski ia menggunakan upaya terbaiknya. (Selbo, 2015).

Dalam menulis naskah, Selbo (2015) mengatakan bahwa karakter harus memiliki satu atau lebih hubungan primer yang kuat, seperti pertemanan, percintaan, hubungan antara atasan dan rekan kerja, saingan, saudara, atau hubungan dengan orang tua. Menurut Selbo, dengan adanya hubungan primer yang kuat di dalam naskah, dapat membuat penulis fokus dengan cerita karakter utama. Adanya hubungan primer yang dimiliki karakter mendorong untuk menentukan siapa yang akan mempertanyakannya, siapa yang akan membuat karakter melihat diri mereka dengan jujur.

Selbo juga mengatakan bahwa penulis harus memberikan waktu kepada penonton untuk mengenal karakter. Penulis harus membiarkan karakter menjadi eksentrik dan memiliki pemikiran yang dalam dan asli. Selanjutnya, Selbo menjelaskan bahwa karakter harus memiliki rahasia, karena ketika karakter memiliki rahasia, hal tersebut dapat meningkatkan ketegangan, dan menciptakan ketegangan emosional, fisik, dan cerita sangat penting. (Selbo, 2015)

Selbo menekankan, bahwa ketika mengembangkan sebuah cerita, pastikan kita berfokus pada karakter terlebih dahulu. Menurut Selbo, yang paling penting adalah alasan mengapa plot tersebut terjadi kepada karakter dan apa dampaknya kepada karakter. Selbo mengatakan bahwa plot itu penting, namun jantung dari sebuah cerita adalah bagaimana seorang karakter bermanuver melalui plot dan plot adalah refleksi dari karakter. Selbo memberi contoh seperti jika seorang karakter merupakan seseorang yang kecanduan obat-obatan, maka pastikan kekurangan yang ia miliki tercermin dari tindakan yang diambilnya. Atau jika seorang karakter adalah seorang vampir yang telah banyak menjalani kehidupan, pastikan aksinya menunjukkan bahwa ia memiliki pengetahuan akan sejarah. (Selbo, 2015).

Menurut Selbo (2015), aksi dari karakter harus berbicara lebih banyak dibanding kata-katanya. Karakter akan ditentukan oleh tindakan mereka. Satu cara untuk memperlihatkan karakter adalah melalui aksi yang mereka lakukan. Penonton melihat karakter melalui tindakannya. Selanjutnya, Selbo mengatakan bahwa penulis harus membuat karakter frustrasi, artinya membuat apa yang mereka inginkan sulit untuk dicapai. Dengan begitu, karakter akan memiliki banyak akal dan menggali lebih dalam untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Menurut Caldwell (2017), karakter dalam cerita dramatik berada pada titik balik yang signifikan dalam kehidupan mereka dan dihadapkan dengan membuat pilihan-pilihan sulit yang tidak bisa mereka hindari. Caldwell menjelaskan bahwa untuk menciptakan karakter yang menarik, yang terbaik adalah melihat karakter dari dalam ke luar, memahami apa yang mendorong karakter. (hlm. 114).

Selanjutnya Caldwell menjelaskan beberapa hal yang bisa menjadi kualitas dramatik dari sebuah karakter. Yang pertama adalah karakter dramatik memiliki obsesi terhadap sesuatu. Karakter utama haruslah memiliki sebuah tekad yang kuat terhadap tujuan yang mereka miliki. McKee (seperti dikutip dalam Caldwell, 2017, hlm. 114) mengatakan bahwa obsesi dari karakter haruslah “sangat kuat untuk menopang hasrat mereka melalui konflik dan pada akhirnya mengambil tindakan yang menciptakan perubahan yang berarti dan tidak dapat diubah.”

Yang kedua, Caldwell mengatakan bahwa apa yang menjadi keinginan (*wants*) dari karakter utama berbanding terbalik dengan apa yang menjadi kebutuhan (*needs*) yang tidak ia sadari. Yang ketiga, menurut Caldwell, karakter utama memiliki kemampuan unik yang sesuai dengan kekuatan lawan yang mereka hadapi. Yang keempat, karakter utama haruslah seorang karakter yang dapat diidentifikasi oleh penonton. Penonton bisa melihat sebagian dari dirinya di dalam karakter. (hlm. 114).

Yang kelima, Caldwell (2017) menjelaskan bahwa karakter harus memiliki kekurangan atau hambatan yang mampu menahan mereka dan akhirnya menghancurkan mereka. Kekurangan disini merupakan kekurangan yang bersifat psikologis, seperti narsisisme pada Iron Man, atau kesedihan pada John Wick, namun bisa juga kekurangan yang bersifat fisik, contohnya pada karakter Stephen Hawking pada film *The Theory of Everything*. (hlm. 114).

Yang keenam, karakter utama biasanya memiliki sudut pandang yang berbeda terhadap bagaimana mereka melihat dan berinteraksi dengan dunia di

sekelilingnya. Yang ketujuh, Caldwell menjelaskan bahwa karakter memiliki suasana hati yang selalu mereka bawa, seperti senang, sedih, marah, dan ini bukan kepribadian mereka melainkan cara mereka menghadapi apa yang terjadi di dalam dunia. (Caldwell, 2017, hlm. 114).

### **2.1.1. Protagonis**

Seger menjelaskan bahwa karakter utama dalam naskah adalah protagonis. Cerita dalam naskah adalah tentang protagonis melalui sudut pandang dirinya. Protagonis adalah karakter yang diharapkan untuk diikuti, mendapat empati, dan dipedulikan. Seorang karakter yang diinginkan penonton untuk menang, mencapai tujuan dan impiannya. (Seger, 1990).

Sedangkan menurut Egri (1960), menerangkan protagonis sebagai “figur-sentral.” Menurut kamus Webster yang dikutip oleh Egri, karakter protagonis adalah “karakter yang memimpin semua pergerakan atau tujuan apapun.” Menurut Egri, karakter protagonis merupakan karakter yang menciptakan konflik dan membuat cerita bergerak maju. Tanpa protagonis, maka tidak akan ada cerita. (hlm. 106).

Milhorn (2006) mengatakan bahwa karakter protagonis atau yang disebut sebagai pahlawan (*hero*) adalah karakter yang mendominasi cerita. Milhorn menjelaskan bahwa karakter protagonis merupakan karakter yang kompleks, yang biasanya memiliki 3 atribut, yaitu keinginan dan kebutuhan (*wants dan needs*), poin yang kuat (keberanian, kebijaksanaan, kegigihan, dan kebaikan) yang memberikan

potensi pada kemenangan, dan kekurangan atau kelemahan yang dapat membuatnya jatuh, kecuali kelemahan tersebut dapat ia atasi. (hlm. 8).

Menurut McKee (1997), cerita tidak boleh tentang seorang protagonis yang tidak menginginkan sesuatu, tidak bisa membuat keputusan, atau bahkan tentang seorang protagonis yang aksinya tidak memberikan dampak apapun. Seorang protagonis haruslah seseorang yang keras kepala dan memiliki tekad yang kuat untuk memenuhi tujuan (*goal*) yang ia inginkan. Tekad yang dimiliki seorang protagonis haruslah cukup kuat untuk menopang keinginannya melalui konflik dan akhirnya mengambil aksi yang menciptakan perubahan yang bermakna dan tidak dapat diubah. (hlm. 137-138).

Seperti yang Egri (1960) jelaskan, seorang karakter protagonis tidak boleh hanya menginginkan sesuatu, melainkan harus sangat ingin menginginkannya sampai ia ingin menghancurkan atau bahkan dihancurkan sebagai usaha untuk mencapai tujuannya. Menurut Egri, seorang protagonis harus mempertaruhkan sesuatu yang sangat vital. Untuk itu, tidak semua karakter bisa menjadi karakter protagonis. Karena seseorang yang ketakutannya lebih besar daripada apa yang ia inginkan, atau seseorang yang tidak memiliki gairah yang cukup besar, tidak bisa menjadi karakter protagonis. (hlm. 106-107).

Egri selanjutnya menjelaskan bahwa seorang karakter protagonis harus agresif, tanpa kompromi, bahkan kejam, baik karakter tersebut tipe yang negatif maupun positif. Karakter protagonis merupakan karakter pendorong, bukan karena ia menginginkannya, melainkan karena ada kekuatan dari dalam atau luar yang

mengharuskan ia untuk beraksi: ada sesuatu yang dipertaruhkan, misalnya kehormatan, kesehatan, uang, proteksi, balas dendam, atau gairah yang kuat. (Egri, 1960, hlm. 108).

McKee (1997) menjelaskan bahwa seorang protagonis memiliki *need & goal*, dan sadar akan hal itu. Hasrat atau keinginan yang simpel, jelas dan sadar sudah cukup. Namun, seorang karakter juga tidak hanya memiliki hasrat yang secara sadar, namun juga hasrat yang tidak disadari. Dan hasrat yang karakter sadari dan tidak sadari ini saling bertentangan. Apa yang karakter percayai ia inginkan adalah perlawanan atas apa yang sebenarnya ia inginkan secara tidak sadar. Hasrat yang dimiliki protagonis tersebut harus cukup realistis dalam hubungannya dengan kemauan dan kapasitas bagi penonton untuk mempercayai bahwa ia mampu melakukan apa yang ia lakukan dan memiliki kesempatan untuk berhasil. (hlm. 138-139).

Menurut McKee, seorang protagonis haruslah bisa mendapat empati, walaupun ia bisa jadi simpatik. Protagonis yang simpatik membuat penonton menyukai karakter tersebut, tetapi protagonis yang empatik memasuki level yang lebih dalam. McKee menjelaskan bahwa protagonis haruslah seseorang karakter yang bisa membuat penonton melihat sebagian dari diri mereka di karakter yang mereka tonton. Dengan begitu, penonton secara tiba-tiba dan naluriah, menginginkan protagonis untuk mencapai apapun itu yang menjadi hasrat atau keinginannya. (McKee, 1997, hlm. 141).

Seperti yang Seger juga jelaskan bahwa seorang protagonis mungkin memiliki beberapa sifat atau mengambil keputusan yang tidak disukai, tetapi karakter protagonis pada dasarnya menarik perhatian. Seger juga menjelaskan bahwa seorang protagonis bisa juga tidak simpatetik dan empatetik. Meskipun demikian, karakter tetap melihat film dari sudut pandangnya. Beberapa kasus, penonton juga tidak memiliki petunjuk siapa protagonis dalam film, tetapi jika karakter protagonis ditulis dengan baik, penonton akan menonton film tersebut karena hanya ingin melihat karakter utama. (Seger, 1990).

McKee (1997) juga mengatakan bahwa seorang protagonis harus memiliki kesempatan untuk mencapai keinginannya dan mencapai limitnya dalam menggapai apa yang ia inginkan untuk mengalami perubahan yang tidak bisa diubah. Menurut McKee, seorang penulis harus bisa memiliki visi yang dapat membawa ceritanya memiliki kedalaman dan rentang yang jauh. (hlm. 139-140).

### **2.1.2. Three Dimensional Character**

Egri (1960), menjelaskan bahwa semua manusia memiliki dimensi fisiologi, sosiologi, psikologi. Tanpa pengetahuan akan adanya tiga dimensi ini, kita tidak dapat menilai seorang manusia. (hlm. 33).

1. Dimensi yang pertama, yaitu Fisiologi. Egri menjelaskan setiap orang dengan bentuk fisik yang berbeda-beda akan melihat segala sesuatu secara berbeda pula antara satu dengan yang lain. Menurut Egri, penampilan fisik merupakan dimensi pertama manusia yang paling jelas. Penampilan fisik mewarnai pandangan seseorang tentang hidup dan mempengaruhi

perkembangan mental seseorang. (hlm. 33). Dimensi fisiologi menurut Egri terdiri dari:

- a. Seks.
- b. Umur.
- c. Tinggi.
- d. Warna rambut, mata, kulit.
- e. Penampilan: *good-looking*, kelebihan atau kekurangan berat badan, bersih, rapi, nyaman, berantakan. Bentuk kepala, wajah, anggota badan.
- f. Cacat: deformitas, kelaianan, tanda lahir, penyakit.
- g. Keturunan. (hlm. 36).

2. Dimensi selanjutnya adalah Sosiologi. Menurut Egri, seseorang yang lahir di ruang bawah tanah dengan seseorang yang lahir di rumah yang besar dengan lingkungan yang indah akan memiliki reaksi yang berbeda. Namun, Egri kemudian mengatakan dimensi Sosiologi juga harus menganalisa jauh sampai kepada tahap kita mengenali seseorang. Penulis harus bisa menjelaskan siapa karakter secara sosiologis. (hlm. 33-34). Dimensi sosiologis menurut Egri terdiri dari:

- a. Kelas: menengah bawah, menengah, menengah atas.

- b. Pekerjaan: tipe kerja, waktu kerja, pendapatan, kondisi kerja, union atau nonunion, sikap terhadap organisasi, kestabilan bekerja.
  - c. Pendidikan: jumlah, tipe sekolah, subyek kesukaan, kemampuan.
  - d. Kehidupan rumah: kehidupan orang tua, mendapatkan kekuasaan, yatim piatu, perceraian, kebiasaan orang tua, perkembangan mental orang tua, mengabaikan sifat buruk orang tua, status pernikahan karakter.
  - e. Agama.
  - f. Ras, kewarganegaraan.
  - g. Tempat di komunitas: pemimpin antar teman, klub, olahraga.
  - h. Pandangan politik.
  - i. Hiburan, hobi: buku, koran, majalah yang karakter baca. (hlm. 36-37).
3. Dimensi yang ketiga, yaitu Psikologi, menurut Egri adalah produk dari kedua dimensi sebelumnya. Pengaruh gabungan mereka memberi kehidupan pada ambisi, frustrasi, temperamen, sikap, kompleks. Psikologi, kemudian, melengkapi ketiga dimensi tersebut. Menurut Egri, jika kita

mampu memahami aksi dari seorang individual, kita harus melihat motivasi yang memaksanya untuk bertindak seperti itu. Dimensi fisik memang penting, tetapi itu hanyalah sebagian dari keseluruhan. Kita tidak boleh lupa menambahkan latar belakang untuk gambar fisik ini. Keduanya akan melengkapi satu sama lain, bersatu, dan melahirkan dimensi ketiga, yaitu kondisi mental. (hlm. 34-35). Dimensi psikologi menurut Egri terdiri dari:

- a. Kehidupan seksual, standar moral.
- b. Personal premis, ambisi.
- c. Frustrasi, kekecewaan utama.
- d. Watak: kolerik, mudah bergaul, pesimis, optimis.
- e. Sikap terhadap kehidupan: mengundurkan diri, agresif, mengalah.
- f. Kompleks: obsesi, hambatan, takhayul, fobia.
- g. Ekstrovert, introvert, ambivert.
- h. Kemampuan: bahasa, talenta.
- i. Kualitas: imajinasi, pertimbangan, selera, sikap tenang.
- j. I.Q. (hlm. 37).

### 2.1.3. Wants & Needs

Caldwell (2017) menjelaskan bahwa elemen yang paling esensial dalam sebuah cerita adalah apa yang karakter inginkan (*wants*). *Goal* dari karakter utama merupakan tujuan yang dapat sangat jelas dilihat oleh penonton. Menurut Caldwell, penting sekali untuk membuat penonton memahami apa yang karakter inginkan sehingga penonton dapat bergerak ke arah itu dengan karakter utama mengambil tindakan untuk mencapai tujuan tersebut. (hlm. 132).

Kemudian Caldwell menjelaskan beberapa sifat dari tujuan (*goal*).

- a. Karakter utama terobsesi untuk menggapai tujuannya.
- b. Karakter pada akhirnya rela untuk mengorbankan segalanya, secara fisik dan emosional.
- c. Tujuan yang karakter miliki harus terlihat. Ketika tujuannya jelas, penonton akan melihat gambaran bagaimana pencapaian dapat terlihat di akhir. Sepanjang jalan, karakter harus melakukan sesuatu yang dapat terlihat, daripada hanya berbicara untuk melakukan hal tersebut.
- d. Tujuan yang karakter miliki harus bisa dicapai walaupun kelihatannya sulit untuk dicapai. Tujuannya cukup sulit untuk dicapai dengan begitu karakter dapat berubah saat bergerak menuju tujuan tersebut.
- e. Tujuan yang karakter miliki harus berimbang dengan cerita. Selain itu penting untuk membuat tujuan masuk akal untuk karakter inginkan.
- f. Perlu ada titik akhir yang spesifik untuk tujuan tersebut. Penonton harus diberi kejelasan bahwa tujuan karakter sudah tercapai.

- g. Tujuan yang karakter inginkan harus membawa karakter kepada konflik. *Goal* atau *wants* karakter bisa berubah seiring berjalannya cerita. (hlm. 133).

Caldwell menjelaskan bahwa sebuah cerita dibuka dengan menunjukkan apa yang karakter inginkan (*wants*) tetapi seiring berjalannya cerita, kemudian terungkap sebenarnya apa yang karakter butuhkan (*needs*). (Caldwell, 2017, hlm. 134).

Caldwell (2017) menjelaskan bahwa *need* adalah bagian dari seseorang yang rusak atau hilang dan cukup serius untuk menggelincirkan kehidupan mereka. Caldwell mengatakan bahwa di sebuah cerita, *need* menunjukkan kekuatan bawah sadar, yang memaksa karakter untuk beraksi tanpa memahami alasan sebenarnya. *Need* bisa termasuk mengatasi rasa takut, menghentikan sakit dari luka masa lalu atau mencari cinta. Hal ini kemudian diubah menjadi keinginan (*want*) eksternal, sebagai penawaran untuk mengisi kekosongan dalam dirinya. (hlm. 134).

Caldwell (2017) menjelaskan bahwa cerita dibuka dengan karakter yang tidak mengetahui apa yang sebenarnya mereka butuhkan (*need*) di dalam kehidupannya. Karakter baru akan menyadari apa yang mereka butuhkan saat cerita akan berakhir. Mereka mendapatkan kesadaran tersebut setelah melewati kesakitan yang luar biasa. Jika karakter tidak mengetahui apa yang sebenarnya ia inginkan, maka tidak akan ada *character arc* dan tidak akan ada cerita, karena solusinya sangat mudah. (hlm. 135).

Selanjutnya Caldwell (2017) menjelaskan bahwa *needs* digambarkan dengan baik dengan menghubungkan kepada sebuah kejadian di *backstory* yang

mereka miliki. Itu kemudian membentuk bagaimana mereka melihat diri mereka sendiri dan reaksi mereka. Ketika mereka mencoba mengisi lubang ini, mereka biasanya akan mencari solusi tercepat yang mereka bisa tangani. (hlm. 135).

Keputusan yang salah ini, yang membuat penonton dapat terhubung. Sayangnya, untuk karakter, reaksi ini akan selalu menghasilkan pilihan yang salah, yang mengarah kepada konflik yang tak terhindarkan. Di sisi lain, jika karakter mengambil keputusan yang benar, maka cerita tidak akan ada. (Caldwell, 2017, hlm. 135).

Caldwell menjelaskan bahwa motivasi internal karakter, secara alamiah, tidak kelihatan. Yang menjadi tantangan adalah membuat motivasi internal karakter terlihat bagi penonton. Dialog dan *flashback* paling baik digunakan karena paling berguna memberikan informasi daripada membuat drama. Kelemahan dari *flashbacks* adalah dapat mengganggu alur drama dengan meninggalkan cerita untuk pergi ke masa lalu. (hlm. 135).

Weiland menjelaskan bahwa *wants* akan selalu menjadi sesuatu yang eksternal, sesuatu yang jasmaniah. Karakter mencoba untuk mengobati kekosongan dalam dirinya dengan solusi eksterior. *Wants* dari karakter bisa berupa ingin menjadi raja, ingin dicintai atau ingin mendapatkan cukup uang untuk mandiri dan bahagia. Tidak ada yang salah dengan semuanya itu. Tetapi yang menjadi masalah, karakter mengejar tujuan yang memperbudak mereka ke *The Lie* mereka. Karakter tidak mengejar kebahagiaan dan kepuasan mereka dengan menangani *The Lie*.

Karakter justru mencoba mendapatkan apa yang mereka inginkan di bawah kontrol *The Lie*. (Weiland, 2016).

Weiland menjelaskan *needs* karakter tidak akan berupa sesuatu yang fisik, walaupun hal itu bisa berwujud fisik atau visual pada akhir cerita. *Needs* karakter biasanya akan menjadi sebuah kesadaran atau realisasi. Dikebanyakan cerita, realisasi ini mungkin tidak merubah apapun tentang kehidupan eksternal karakter, namun akan selalu merubah perspektif tentang dirinya dengan dunia di sekitarnya, membuatnya lebih mampu mengatasi masalah eksternal yang tersisa. (Weiland, 2016).

Menurut Weiland, *needs* karakter bisa menghalangi *wants* karakter. Karakter akan sampai di titik dimana ia rela mengorbankan apa yang ia inginkan untuk mengamankan apa yang ia butuhkan. Sekalinya karakter menganut apa yang ia butuhkan (*needs*), ia akan nantinya semakin berdaya untuk mengejar apa yang ia inginkan (*wants*), memungkinkan dirinya untuk menyelaraskan tujuan dalam dan luarnya di akhir cerita. *Needs* yang karakter miliki bisa berupa belajar kerendahan hati dan kasih sayang, merangkul kebebasan spiritual, atau menemukan alasan yang layak untuk diperjuangkan. (Weiland, 2016).

#### **2.1.4. Backstory**

Zeem, Ruth, & Schilf (2012) menjelaskan *Backstory* adalah, “konteks historis untuk menjelaskan masa lalu karakter, kejadian sebelumnya yang memimpin cerita, dan/atau untuk menyajikan eksposisi untuk keuntungan penonton. Ketika diaplikasikan dengan tepat, dengan sangat halus dan rendah hati, *Backstory* dapat

menumbuhkan apresiasi penonton kepada kejadian di cerita dan menambah beban dramatik yang lebih besar kepada dilema yang dimiliki karakter.” (hlm. 9-10).

Caldwell (2017), menjelaskan bahwa *Backstory* berisikan mengenai apa yang telah terjadi pada kehidupan karakter sebelum cerita dimulai. *Backstory* fokus kepada informasi yang relevan akan kekurangan dan konflik yang dimiliki karakter. *Backstory* menyediakan konteks kepada karakter, pengalamannya, dan bagaimana mereka meraih sebuah titik di dalam kehidupannya. Informasi ini yang membuat penonton dapat mengidentifikasi karakter. (hlm. 122).

Seger menjelaskan bahwa setiap novel atau naskah fokus kepada sebuah cerita yang spesifik, yang biasa disebut sebagai *Front Story*. Tetapi karakter di *Front Story* melakukan apa yang ia lakukan dan menjadi apa adanya oleh karena masa lalunya. Masa lalu ini mungkin termasuk trauma dan krisis, orang-orang penting yang masuk ke dalam kehidupan mereka, tanggapan negatif dan positif yang ia dapatkan, mimpi dan tujuan masa kecil, dan tentu saja pengaruh dari masyarakat dan budaya. Seger menjelaskan bahwa *Backstory* menyajikan informasi kejadian masa lalu dan pengaruhnya yang berdampak pada konstruksi cerita. (Seger, 1990).

Seger menjelaskan bahwa *Backstory* membantu memahami mengapa karakter bertingkah seperti apa yang mereka lakukan. Terkadang dengan mengetahui informasi tentang masa lalu dapat membantu kita untuk memahami psikologi karakter di masa yang sekarang. Seger juga menjelaskan bahwa informasi *Backstory* bisa memberi wawasan kepada motif, aksi, dan respon karakter.

Informasi *Backstory* menunjukkan spesifik pengaruh dari masa lalu yang menciptakan karakter secara spesifik di masa sekarang. (Seger, 1990).

Seger (1990), menjelaskan terlalu banyak informasi *Backstory* akan mengganggu informasi karakter di masa yang sekarang. Menurut Seger, penonton hanya perlu memahami apa yang mendorong karakter dan merasakan masa lalu melalui tingkah laku yang karakter miliki. Semakin kaya *Backstory* yang karakter miliki, semakin kaya karakter tersebut.

Seger menjelaskan bahwa jika karakter melewati sesuatu perubahan besar atau sesuatu yang tidak biasa atau luar biasa secara signifikan di masa sekarang, *Backstory* dibutuhkan untuk membantu memperjelas aksi dan keputusan tersebut. Perubahan besar dalam kehidupan tidak terjadi begitu saja, melainkan terpengaruh karena suatu situasi yang terjadi di masa lalu. *Backstory* pada intinya merupakan kunci untuk menciptakan karakter yang masuk akal. (Seger, 1990).

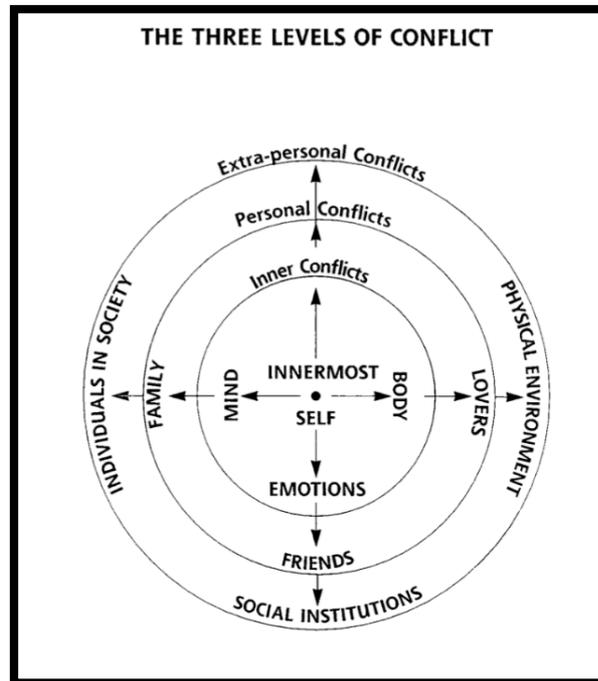
Weiland menjelaskan adanya *Character's Ghost* pada *Backstory* karakter sebagai sesuatu dari masa lalu karakter yang masih menghantuinya. Ini yang bisa disebut sebagai “luka” masa lalu. Luka inilah yang menjadi alasan karakter tidak dapat mengungkapkan *The Truth* secara sempurna dan mengabaikan kebohongan. Semakin besar *The Lie, Ghost* semakin mengejutkan dan semakin berdampak. Semakin besar *The Ghost*, semakin besar *The Lie*, semakin besar *The Arc*. (Weiland, 2016).

## 2.2. Konflik

Menurut *Encyclopedia of Screenwriting* oleh Zeem, Ruth, & Schilf (2012), konflik adalah “pergumulan fisik dan/atau emosional dari protagonis atas rintangan internal atau eksternal. Tanpa konflik, tidak ada drama, dan tanpa drama tidak ada cerita; jadi, konflik adalah kebutuhan mutlak di dalam film. Hasil akhir dari konflik di dalam cerita adalah untuk memaksa protagonis mengambil tindakan tegas dan upaya untuk mengatasinya.” (hlm. 30).

McKee (1997) membagi konflik menjadi 3 level. McKee menjelaskan bahwa level konflik adalah posisi cerita dalam hierarki perjuangan manusia. Dunia karakter bisa dibayangkan seperti rangkaian lingkaran konsentris yang mengelilingi inti dari identitas yang keras atau kesadaran, lingkaran yang menandakan level konflik akan kehidupan karakter. (hlm. 145-147).

McKee (1997) menjelaskan lingkaran bagian dalam atau level dalam sebagai diri karakter sendiri dan konflik yang timbul dari unsur-unsur sifatnya: pikiran, tubuh, dan emosi. Menurut McKee, seringkali manusia adalah musuh terbesar dirinya sendiri. McKee menjelaskan bagaimana emosi mengkhianati diri sendiri, bagaimana pikiran tidak bekerja secepat, berwawasan, atau sepintar yang dipikirkan, bagaimana tubuh tidak bereaksi seperti apa yang dibayangkan. Jadi lingkaran terdekat akan antagonisme di dunia karakter adalah adalah dirinya sendiri: emosi, pikiran dan tubuh. (hlm. 145-147).



Gambar 2.1. 3 Level Konflik oleh McKee

(Sumber: McKee, R. (1997). *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting.*)

McKee (1997) lalu menjelaskan bahwa lingkaran yang kedua yaitu konflik personal, menuliskan hubungan personal yang terjadi dalam hubungan intimasi yang personal, seperti keluarga, teman, atau hubungan percintaan. Lingkaran yang ketiga memberikan tanda akan konflik ekstrapersonal, semua sumber antagonisme di luar personal, yaitu konflik dengan institusi sosial, pemerintahan/warga negara, gereja, korporasi/klien, polisi, kriminal/korban, bos/pekerja, kostumer/pelayan, dokter/pasien, dan konflik dengan lingkungan buatan manusia ataupun lingkungan alami, ataupun konflik dengan waktu, ruang dan setiap objek di dalamnya. (hlm. 145-147).

Selanjutnya, Caldwell (2017) menjelaskan beberapa elemen konflik, di antaranya adalah bahwa konflik yang dibangun sepanjang cerita, harus berkembang dan semakin intens. Konflik harus memikat dan membuat penonton peduli. Penonton ingin mengetahui seberapa komit tokoh utama terhadap tujuannya. Konflik harus memperlakukan karakter dengan tidak baik. Konflik haruslah yang dapat dilihat oleh penonton. Konflik harus tidak mudah ditebak, karena cerita harus menyediakan kejutan yang tidak terduga. Konflik harus terpercaya, karena kebanyakan cerita mulai berantakan ketika kehilangan kontak dengan aturan dunia fiksi cerita. Konflik harus terkait dengan motivasi dan diselesaikan dengan cara yang berarti. (hlm. 43).

Menurut Caldwell, konflik yang dibuat berulang di dalam cerita akan membuat cerita kehilangan momentum dan membuat penonton tidak mempelajari sesuatu yang baru atau bahkan membuat penonton kehilangan minat. Untuk itu, konflik harus dibuat semakin naik dalam cerita dan membuat konflik semakin sulit untuk ditaklukan. (Caldwell, 2017, hlm. 44).

Menurut Caldwell (2017), membuat konflik yang sedikit demi sedikit semakin naik tidak hanya meningkatkan drama cerita, melainkan juga mengungkapkan lebih tentang karakter, nilai yang mereka punya, dan pertarungan yang juga semakin tinggi. Ketika pilihan yang harus diambil karakter semakin sulit, penonton belajar lebih banyak tentang karakter, selain itu juga membuat arti cerita semakin dalam. (hlm. 44).

### 2.2.1. Internal Konflik

Menurut Seger, internal konflik adalah ketika karakter tidak yakin pada dirinya sendiri, aksinya atau apa yang ia inginkan. (Seger, 1990). Menurut Caldwell (2017), internal konflik adalah hambatan psikologi yang harus ditangani sebelum karakter utama bisa menghadapi hambatan eksternal yang ada dihadapannya. Penonton bisa terhubung dengan ini, karena pada dasarnya semua orang memiliki ketakutan dan keraguan tentang konfrontasi. Internal konflik adalah selalu hasil dari kekurangan yang dimiliki karakter, dan ketidakamanan yang belum disembuhkan dari masa lalu. (hlm. 42).

Ackerman & Puglisi (2013) menjelaskan bahwa untuk setiap motivasi luar, seharusnya ada motivasi internal. Inilah alasan karakter ingin mencapai tujuannya (*goal*) dan ini hampir selalu, dalam beberapa hal, merupakan upaya untuk mendapatkan harga diri yang lebih besar. Motivasi internal harus ditemani dengan konflik internal: kekurangan atau *lie* yang ada dalam diri karakter yang menghalangi karakter untuk mencapai motivasi internalnya.

Ackerman & Puglisi menjelaskan bahwa kekurangan karakter (*character's flaw*) bisa menciptakan perselisihan batin yang hebat. Kemudian Ackerman & Puglisi menambahkan cara lain untuk mempersulit perjuangan ini adalah dengan memberikan karakter yang memiliki keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*) yang berlawanan, dan memaksanya untuk memilih diantara keduanya. (Ackerman & Puglisi, 2013).

### **2.3. Struktur dan Karakter**

McKee (1997) menjelaskan bagaimanapun sebuah naskah ditulis, pilihan yang dibuat di bawah tekanan akan menghilangkan topeng karakterisasi. Kita akan mengintip ke dalam sifat batin mereka dan dengan sekilas mendapat wawasan untuk memahami karakter mereka yang sebenarnya. (hlm. 102). Penulisan yang baik tidak hanya mengungkapkan karakter sejati, tetapi juga mengubah sifat batin itu menjadi lebih baik atau lebih buruk selama penceritaan. (hlm. 105).

McKee (1997) menjelaskan bagaimana karakter dan struktur bermain di dalam sebuah fiksi. Yang pertama, cerita tersebut menjabarkan karakterisasi protagonis. Yang kedua, kemudian kita dituntun ke dalam hati karakter, dimana kita melihat sifat aslinya saat dia memilih untuk mengambil satu tindakan atas tindakan lainnya. (hlm. 105).

Kemudian yang ketiga, McKee (1997) menjelaskan bahwa sifat yang dalam ini bertentangan atau sangat kontras dengan penampilan yang ditampilkan karakter dari luar. Kita merasa bahwa karakter tidak seperti apa yang terlihat dari luar. Yang keempat, setelah mengungkap sifat batin dari karakter, cerita kemudian memberikan tekanan yang semakin besar kepada karakter sehingga membuatnya dihadapkan kepada posisi yang sulit. Kemudian yang kelima, McKee menjelaskan bahwa sampai pada akhirnya di klimaks cerita, pilihan-pilihan ini sangat mengubah kemanusiaan karakter. (hlm. 105).

McKee (1997) mengatakan bahwa fungsi struktur adalah untuk memberikan tekanan kepada karakter secara memaksa ke dalam dilema yang

semakin sulit di mana mereka harus membuat pilihan dengan risiko yang semakin sulit, yang kemudian secara bertahap mengungkapkan sifat sejati mereka, bahkan sampai ke alam bawah sadar. (hlm. 105).

Kemudian, fungsi karakter menurut McKee adalah untuk memberikan kualitas kepada cerita terhadap karakterisasi yang diperlukan untuk memerankan pilihan secara meyakinkan. Menurut McKee, karakter harus memberikan kombinasi kualitas yang memungkinkan kepada penonton untuk dapat mempercayai bahwa karakter dapat dan akan melakukan apa yang ia lakukan ke dalam cerita. (McKee, 1997, hlm. 106).

Menurut McKee (1997), karakter dan struktur saling mengikat. Struktur cerita dibuat dari pilihan yang karakter buat dalam tekanan dan aksi yang ia pilih untuk ambil, sedangkan karakter adalah makhluk yang berubah oleh bagaimana ia harus bertindak di bawah tekanan. Jika mengganti salah satu di antaranya, berarti yang lain juga harus diganti. Jika mengubah rangkaian kejadian, karakter juga harus diubah. Begitupula jika mengganti karakter yang dalam, harus juga menemukan kembali struktur cerita untuk mengekspresikan karakter yang berubah. (hlm. 106).

#### **2.4. Character Arcs**

Menurut Zeem, Ruth, & Schilf (2012), *Character Arc* adalah “perjalanan keseluruhan yang dilewati setiap individu karakter saat berlangsungnya cerita, memungkinkan penonton mendapatkan keuntungan dari melihat perkembangan atau kemunduran karakter yang terungkap.” (hlm. 14).

Menurut Caldwell (2017), *Character Arc* merupakan perubahan atau pertumbuhan karakter selama cerita berjalan. Cerita diawali dengan karakter yang memiliki kekurangan, kemudian konflik yang mereka jumpai mengharuskan mereka untuk menghadapi kesalahan dan kekurangan mereka. Pada akhir cerita, karakter menjadi pribadi yang berbeda. Yang berubah adalah perilaku, apa yang mereka percayai, dan bagaimana mereka melihat dunia. Caldwell menjelaskan bahwa jika tidak ada *Character Arc*, maka tidak akan ada dramatik cerita. Jika karakter tetap sama dari awal hingga akhir cerita, maka itu bukanlah sebuah drama melainkan hanya sebuah informasi kuantitatif. Yang menarik perhatian penonton adalah perubahan. (hlm. 142).

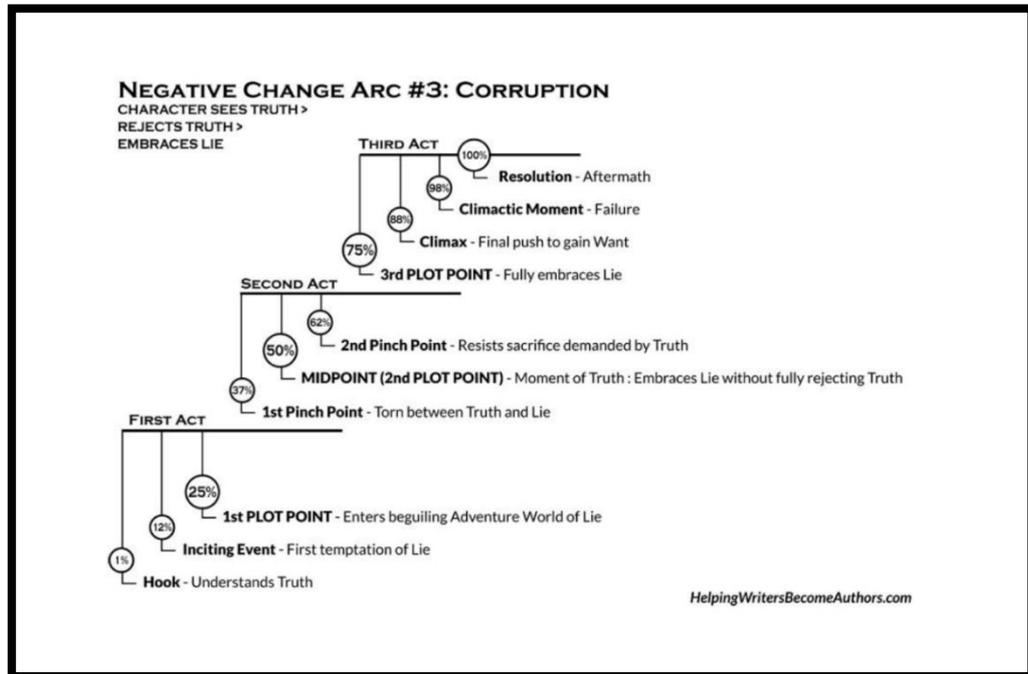
Caldwell (2017) menjelaskan bahwa *Character Arc* secara langsung terhubung dengan keinginan dramatik. Jika karakter menginginkan sesuatu, mereka harus berubah untuk mendapatkannya. Menurut Caldwell, *Character Arc* sangat fundamental sehingga tidak jarang *Character Arc* menjadi tema dari sebuah cerita. (hlm. 143).

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

1. *Positive Change Arcs*, dimana protagonis akan memulai cerita dengan berbagai tingkat ketidakpuasan dan penolakan pribadi. Sepanjang jalannya cerita, karakter akan dipaksa untuk menantang apa yang ia percayai tentang dirinya dan dunia, sampai pada akhirnya menaklukkan *inner demons* yang ia miliki dan berakhir dengan menjadi berubah ke arah yang positif.

2. *The Flat Arc*, dimana karakter memulai cerita sebagai seorang pahlawan dan tidak memerlukan pertumbuhan personal yang nyata untuk menambah kekuatan batin sebagai upaya untuk mengalahkan antagonis. Sepanjang cerita, karakter ini tidak mengalami perubahan yang terlalu banyak, membuatnya sebagai *arc* yang “statis” atau “flat”. *Flat Arc* yang justru mengubah sekelilingnya, memicu pertumbuhan yang menonjol untuk karakter-karakter minor.
  
3. *Negative Change Arc*, yaitu *arc* yang memiliki variasi dibanding *Character Arc* yang lain. Secara level permukaan, Weiland menjelaskan bahwa *Negative Change Arc* adalah *Positive Change Arc* yang dibalik. Daripada seorang karakter yang bertumbuh dari kesalahannya menjadi seseorang yang lebih baik, *Negative Change Arc* justru mempresentasikan seorang karakter yang justru berakhir di tempat yang lebih buruk dari tempat awal ia memulai cerita.

### 2.4.1. Corruption Arc



Gambar 2.2. Struktur *Corruption Arc* oleh K. M Weiland

(Sumber: Weiland, K. (2017). *Creating Character Arc Workbook: The Writer's Reference to Exceptional Character Development and Creative Writing*)

*Corruption Arc* merupakan salah satu variasi dari *Negative Change Arc* yang dibuat oleh Weiland. Weiland membagi *Negative Change Arc* menjadi 3 variasi. 2 variasi lainnya adalah *The Dissilunsioment Arc* dan *The Fall Arc*. Ketiganya memiliki perbedaan yang mendasar. *The Disillunsioment Arc* pada dasarnya tidak negatif, hanya saja karakter bergerak dari pandangan yang positif ke pandangan yang negatif. *The Truth* atau kebenaran yang ia dapatkan tidak seindah yang karakter pikirkan, justru yang ia dapatkan adalah kebenaran yang tragis. (Weiland, 2016).

Lain lagi dengan *The Fall Arc*, dimana karakter pada awalnya sudah percaya dengan *The Lie* dan akan menolak setiap kesempatan untuk merangkul *The Truth* dan akan jatuh lebih dalam ke dalam dosanya sendiri. Biasanya karakter dalam cerita akan menarik orang lain untuk ikut jatuh bersama dirinya. Karakter akan berakhir pada kegilaan atau kematian. (Weiland, 2016).

*The Corruption Arc*, dimana *Character Sees Truth > Rejects Truth > Embraces Lie*. Karakter akan memulai cerita dengan dunia yang sudah mengetahui dan merangkul *The Truth*. Akan tetapi, ia terlena dan terbawa dengan *The Lie*. Bibit dari *The Lie* tersebut sudah terpendam pada diri karakter, walaupun *The Truth* sudah berada tepat di hadapannya. *The Corruption Arc* pada dasarnya merupakan karakter yang baik atau memiliki potensi untuk menjadi baik tetapi menyingkirkan kesempatan tersebut dan secara sadar memilih jalan yang gelap. (Weiland, 2016).

Weiland (2016) menjabarkan tahapan dalam menyusun *Negative Change Arc: Corruption Arc* sebagai berikut:

#### **2.4.1.1. Babak Pertama**

Weiland (2016) menjelaskan bahwa babak pertama digunakan untuk mengembangkan *The Truth* dan *The Lie*. Penonton harus memahami bagaimana *The Lie* membentuk dunia karakter dan bagaimana karakter terhubung dengan *The Lie* secara personal. Penulis harus memperlihatkan *stakes* yang dimiliki karakter, baik bagi semua karakter di dalam cerita, atau pengorbanan apa yang ia dapatkan jika ia memilih *Truth* atau *Lie*. Menurut Weiland, apapun keputusan yang dibuat karakter, haruslah keputusan yang sangat sulit untuk ditentukan. Apapun yang ia

pilih, hasilnya akan membuat ia harus mengorbankan atau malah justru mendapatkan sebuah nilai yang luar biasa.

Weiland menjelaskan keputusan besar pertama yang ia lakukan, yang membuat karakter keluar dari *Normal World* yang ia miliki, tidak akan terjadi sampai akhir dari babak pertama. Menurut Weiland, babak pertama digunakan untuk memperlihatkan pertarungan akan ketidaknyamanan karakter dan apa yang menuntunnya ke peluang yang akan membawanya jauh dari *The Truth*. (Weiland, 2017).

Weiland menjelaskan bahwa pada *Corruption Arc*, karakter akan memulai dengan dunia normal yang relatif indah. Dunia yang ia jalani sudah diberkati dengan kebenaran. Meskipun banyak kekurangan, akan tetapi dunia yang karakter tempati menyediakan tempat yang menyenangkan untuk bertumbuh. (Weiland, 2017).

Pada poin ini, penulis memperkenalkan jati diri karakter. Penulis tidak hanya fokus pada kepribadian karakter, namun juga potensi yang dimiliki karakter, termasuk hubungannya dengan *The Lie*. Weiland menjelaskan bahwa walaupun karakter diperkenalkan di awal cerita sebagai seseorang yang normal tanpa ada masalah, namun penonton juga harus sudah bisa merasakan adanya “kegelapan” yang dapat menyebabkan masa depan karakter hancur. (Weiland, 2016).

Pada babak pertama, terdapat *The Hook*, *The Inciting Incident*, dan *The First Plot Point*. Weiland menjelaskan bahwa *The Hook*, adalah poin dimana karakter utama berada di *Normal World* dan mengerti akan *The Truth*. *The Inciting Incident*,

adalah dimana karakter pertama kali bertemu dengan konflik, selain itu juga memberikan godaan kepada karakter bahwa *The Lie* dapat melayani protagonis lebih baik daripada *The Truth*. (Weiland, 2016).

Weiland mengatakan bahwa pada tahap *1<sup>st</sup> Plot Point*, karakter berada di tempat yang cukup positif, sesuatu yang baik dan menarik terjadi pada kehidupan karakter. Karakter bisa jadi mengambil keputusan yang tepat, salah satunya ada potensi untuk memimpinnya keluar dari *The Lie*. Namun, tidak peduli seberapa positif kondisi karakter pada *1<sup>st</sup> Plot Point*, itu harus selalu dirundung oleh pertanda buruk yang akan datang. Menurut Weiland, jika sesuatu yang buruk akan terjadi di akhir cerita, penonton harus sudah siap dengan hal tersebut. Penonton harus bisa merasakan bahwa itulah satu-satunya hasil yang logis. (Weiland, 2017).

#### **2.4.1.2. Babak Kedua**

Weiland (2016) menjelaskan bahwa karakter akan di dorong keluar dari *Normal World* ke dalam dilema baru dan aneh, dimana ia akan dipaksa untuk menghadapi *The Lie*. Karakter akan belajar lebih banyak tentang *The Lie* dan akan diberikan kesempatan untuk menyadari kekuatan *The Lie* akan dirinya. Pada babak kedua, karakter akan semakin terlena dengan kegelapan daripada melawannya. Karakter akan mengambil beberapa keputusan, yang nantinya memperkuat perbudakannya terhadap *The Lie*. (hlm. 136).

Weiland (2017) menjelaskan bahwa pada babak kedua, terdiri dari *1<sup>st</sup> Pinch Point*, *Midpoint*, dan *2<sup>nd</sup> Pinch Point*.(hlm. 170). Weiland menjelaskan pada bagian pertengahan dari babak kedua, poin ini adalah tentang reaksi karakter terhadap *Plot*

*Point* Pertama. Karakter akan bergerak maju menuju sesuatu yang sangat ia inginkan, tetapi ia dirugikan dalam beberapa hal. Weiland menjelaskan bahwa hal ini dikarenakan karakter kekurangan informasi tentang antagonis atau tujuan itu sendiri. (Weiland, 2016, hlm. 137).

Pada poin ini pula karakter belajar lebih banyak tentang *The Truth & The Lie*. Pada *Corruption Arc*, karakter akan belajar lebih banyak tentang kekuatan *The Lie*. Ia menyadarinya, jika hanya secara tidak sadar, sebagai jalan untuk mendapatkan apa yang ia inginkan. Saat obsesinya terhadap apa yang ia inginkan semakin tinggi, karakter akan mulai dan terus menerus merangkul *The Lie* dan menolak *The Truth*. (Weiland, 2016, hlm. 137).

Pada titik *Midpoint*, Weiland (2016) menjelaskan bahwa semuanya berubah. Pada poin ini karakter bergerak maju ke arah *The Lie*, namun pergerakannya semakin lambat dan tidak dapat diubah. (hlm. 138). Di *Midpoint*, karakter mengambil tindakan yang tidak bisa diperbaiki atau mengalami wahyu yang sangat jelas yang akan membuatnya meluncurkan dirinya ke babak kedua dengan serangkaian tindakan berbasis *The Lie* yang kuat. Pada poin ini, penulis perlu menampilkan momen di mana karakter dengan jelas disajikan dengan *The Truth* dan kesempatan untuk mengikutinya. (Weiland, 2017, hlm. 213).

Kemudian pertengahan kedua di babak kedua, karakter akan dengan sangat agresif menempuh jalan untuk mengejar apa yang ia inginkan. Walaupun dia masih akan mengalami secercah kebenaran (terutama dalam bentuk perlawanan dan

teguran dari karakter pendukung), dia sudah melepaskan belenggu tersebut. (Weiland, 2017, hlm. 195).

Kebenaran tidak lagi menjadi penghalang pribadi antara dirinya dengan tujuannya yang didorong oleh kebohongan. Apapun yang menjadi *The Lie* karakter pada awalnya, dia sekarang akan mulai tumbuh menjadi manifestasi terburuknya. Jika dia melawan nafsu di awal cerita, dia sekarang akan turun ke perzinahan atau bahkan pemerkosaan. Jika dia bergumul dengan kebencian, dia mungkin akan merencanakan pembunuhan. (Weiland, 2016, hlm. 139-140).

Weiland menjelaskan bahwa babak kedua adalah jantung pada *Negative Change Arc*. Jika babak pertama adalah soal perkenalan dan *set up* tempat tertinggi yang ia tempati sebelum ia jatuh dan babak ketiga adalah tempat dimana ia jatuh, babak kedua adalah ketika karakter mengalami kejatuhan tersebut. Menurut Weiland, Ini adalah tahap yang membuktikan *The Lie* dan *The Truth* cerita dan meyakinkan pembaca tentang realisme devolusi dari karakter. (Weiland, 2016, hlm. 141-142).

#### **2.4.1.3. Babak Ketiga**

Weiland (2016) menjelaskan bahwa *Negative Change Arc* adalah soal kegagalan dan tentang menghancurkan diri sendiri dan mungkin juga orang lain. Karakter akan menolak untuk menyadari kesalahannya ataupun merangkul kesempatan untuk bertumbuh dari kesalahan tersebut. (hlm. 143). Babak ketiga terdiri dari *3<sup>rd</sup> Plot Point*, *Climax*, *Climactic Moment*, dan *Resolution*.

Menurut Weiland (2016), pada *3rd Plot Point*, kehidupan karakter terancam atau kehidupan orang yang ia cintai terancam. Pada *3rd Plot Point*, *The Lie* yang dengan keras kepala dianutnya di sepanjang cerita sekarang membuatnya tidak berdaya. Intinya, dia kekurangan satu senjata yang diperlukan untuk melawan dan mengalahkan *The Lie*, yaitu *The Truth*. Satu-satunya pilihannya adalah menyerahkan dirinya lebih dalam lagi ke dalam cengkeraman *The Lie* dalam upaya meyakinkan dirinya sendiri bahwa dia telah memilih jalan yang benar. (hlm. 143-144).

Weiland menjelaskan bahwa karena karakter tidak memiliki *The Truth*, hal itu membuat karakter menghabiskan awal babak ketiga (sebelum klimaks) bertekad untuk menyerang kekuatan antagonis dan meraih hal yang ia inginkan dengan cara apapun yang ia bisa. Dia akan melakukan sejumlah kejahatan dan dosa. Tidak ada ruginya lagi dan tidak ada pedoman moral untuk membimbingnya. (Weiland, 2017, hlm. 200).

Menurut Weiland (2017), klimaks adalah saat segalanya akhirnya dan sepenuhnya berantakan. Keputusan terakhir karakter dipakai *The Lie* untuk mendapatkan apa yang ia inginkan, akan mendapatkan dua kemungkinan hasil:

1. Dia memperoleh kemenangan eksternal yang jelas, di mana dia mampu mengklaim hal yang ia inginkan, tetapi di mana kesuksesannya hampa.
2. Dia kehilangan pertempuran dalam dan luar. Ketidakmampuannya untuk melengkapi dirinya dengan *The Truth* atau kebenaran membuatnya gagal dalam konflik terakhirnya. (hlm. 202).

Weiland mengatakan bahwa *The Lie* yang menjadi pergumulan karakter di awal cerita, dan bagaimana karakter berjuang dengan itu, harus menunjukkan suatu kejelasan di klimaks. (Weiland, 2016, hlm. 147).

Weiland menjelaskan pada adegan akhir atau bagian resolusi harus menyampaikan keadaan akhir karakter. Entah itu kematian, kegilaan, perang, kehancuran atau pemenjaraan. Apa pun yang karakter temukan pada akhirnya harus terwakili dalam motif akhir cerita, sebagai kontras yang jelas dengan bagaimana cerita dimulai. (Weiland, 2017).

Pada babak resolusi, ketika karakter berada di tempat yang lebih buruk dari awal cerita, penulis juga harus memberikan petunjuk akan adanya kemungkinan untuk sebuah harapan baru sekarang setelah pengaruh “kegelapan” telat muncul. (Weiland, 2017).

#### **2.4.2. Lie & Truth**

Weiland (2016), menjelaskan *The Lie* sebagai suatu keyakinan khusus, sesuatu yang kurang di dalam hidupnya, sebuah alasan yang membuat perubahan dalam hidupnya menjadi penting. Menurut Ackerman & Puglisi (2013), dalam bukunya *The Negative Trait Thesaurus: A Writer's Guide to Character Flaws*, *The Lie*, adalah kebohongan yang karakter percayai tentang dirinya sendiri. (hlm. 27).

Seorang karakter bisa berpikir bahwa ia layak mendapatkan apa yang ia dapatkan, atau bahwa ia tidak layak akan kasih sayang, cinta atau kebahagiaan, dan lain-lain. Menyalahkan diri sendiri dan perasaan malu biasanya tertanam dalam *The Lie*, menghasilkan ketakutan yang memaksa mereka untuk mengubah perilakunya

untuk menjaga dirinya agar tidak tersakiti lagi. (Ackerman & Puglisi, 2013, hlm. 27).

Weiland menjelaskan bahwa karakter pada dasarnya merupakan pribadi yang tidak lengkap. Karakter memiliki beberapa kesalahpahaman yang ia pegang mengenai dirinya, dunia atau mungkin keduanya. Kesalahpahaman ini yang akan memberikan rintangan secara langsung bagi kemampuan dirinya untuk memenuhi tujuan plotnya. (Weiland, 2016, hlm. 14).

Apa yang karakter inginkan (*wants*), yang karakter butuhkan (*needs*), dan hantu (*ghost*) dari masa lalunya, pada dasarnya sama dengan *Positive Change Arc*, namun yang membedakan adalah bagaimana karakter berurusan dengan *ghost* sepanjang jalannya cerita yang secara signifikan berbeda, dimana mereka memilih untuk menguasai kekuatan akan *ghost* tersebut daripada mengatasi atau melawannya seperti *Positive Change Arc*. (Weiland, 2016).

Weiland (2017) menjelaskan bahwa pada *Corruption Arc*, *The Lie* yang dipercayai oleh karakter pada akhirnya adalah mengenai sesuatu yang karakter sudah miliki namun karakter remehkan. Apapun yang pada akhirnya ia remehkan, pada dasarnya, adalah *The Truth* atau kebenaran. Ada sesuatu yang baik secara obyektif di dalam hidupnya yang akan ia anggap remeh. Lebih parahnya lagi, karakter akan rela mengorbankan sesuatu yang baik (dan kebenaran yang melekat pada dirinya) untuk mengejar janji palsu yang berasal dari *The Lie*. (hlm. 170).

Ackerman & Puglisi (2013), menjelaskan ketika karakter berjuang untuk melawan antagonis atau sebuah tantangan, ia harus mengatasi dirinya sendiri dan

ketakutan terbesarnya. Untuk menjadi pulih dan penuh, ia harus mengakui luka yang ia miliki dan melihat *The Lie* sebagaimana adanya. Ketika ia sudah bisa melepaskan kesalahpahaman yang ia miliki, *The Lie* tidak akan memotivasi tindakannya sampai kepada poin dimana *The Lie* tidak akan mengontrol hidupnya.