

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Naskah

Penulis naskah (*script writer*) adalah seseorang yang membuat seni menulis naskah, sedangkan penulisan naskah (*script writing*) adalah sebuah seni menulis naskah yang kemudian menjadi film, acara televisi ataupun sebuah *video game*. Ballon (2005) mengatakan, sebuah naskah adalah cetak biru (*blueprint*) bagi para penulisnya serta apa yang akan dilihat dan didengar audiens. Penulis naskah harus membayangkan dirinya menjadi seorang arsitek yang sedang membangun sebuah cerita dan dunia yang baru. Cetak biru sangat membantu tujuan penulis naskah dalam mengawali penulisan naskahnya secara jelas dengan struktur yang baik dan juga membantu dalam memahami teknik-teknik penulisan naskah yang benar.

Griffith (2004) menambahkan, naskah selayaknya sebuah cetak biru yang digunakan para arsitek harus memiliki sebuah informasi supaya para kolaborator yang kemudian terlibat mengerti cara membangun hal tersebut. Informasi dari naskah harus dapat dipahami oleh produser, sutradara, para aktor, *director of photography*, *production designer*, *make-up* dan *costume*, dan kru-kru film lainnya yang berjumlah sangat banyak dalam membuat film tersebut agar yang diinginkan direalisasikan sebagai sebuah film atau acara TV (hlm. 6). Banyak film yang dikembangkan dari sebuah cerita pendek, buku novel atau bahkan sebuah pentas, namun mengadaptasikan hal tersebut menjadi sebuah naskah sangatlah

kompleks. Untuk mengadaptasikan suatu cerita harus memahami sebuah struktur, tanpa struktur maka cerita tersebut susah direalisasikan. Field (2005) menekankan tentang bahwa seluruh penulis naskah harus menyadari 1 halaman naskah jika dieksekusi menjadi 1 menit film, sehingga biasanya film panjang bisa menyentuh ratusan, tetapi hal ini bukanlah sebuah patokan yang harus diikuti semua orang.

2.2. Struktur 3 Act

Semua naskah yang baik pasti mempunyai struktur yang berupa awalan, tengah cerita dan kemudian akhir cerita. Field (2005) mengatakan, semua *screenplay* memang mempunyai sebuah awalan, tengah dan akhir cerita. Namun, hal tersebut tidaklah harus selalu berurutan karena jika harus disesuaikan dengan kebutuhan struktur yang lebih dramatis, maka urutan tersebut dapat diubah sesuai kemauan. Struktur diangan-angkan sebagai suatu tulang punggung, fondasi atau dasar dari sebuah cerita (hlm. 20-21). Tanpa struktur yang kuat, terkadang karakter yang dibuat terlihat transparan dan tidak mempunyai cerita yang solid apalagi dipercaya oleh audiensnya.

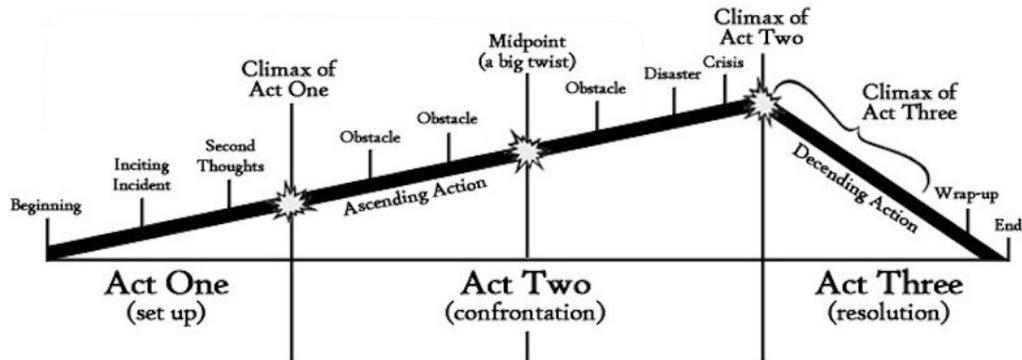
Di awal naskah, penulis naskah akan memulai dengan membangun cerita terlebih dahulu untuk menarik pembaca dan juga memberi gambaran awalan secara kasar konflik yang akan terbentuk nantinya. Kemudian saat di tengah cerita, komplikasi akan dibentuk dan perkembangan konflik pun akan terlihat hingga menuju titik kritis konflik tersebut. Akhir naskah adalah sebuah resolusi atas konflik yang terbentuk tadi, akhiran tersebut menjadi sebuah hasil baik untuk

karakter yang ada di dalam naskah, untuk para audiens dan untuk penulis naskah. Trottier (2014) juga menekankan dalam perjalanan dari *Act I* menuju *Act II* harus ada *Big Event* yang membuat *Act II* menjadi lebih solid dan biasanya *Big Event* yang menggerakkan kehidupan karakter utama. Setelah adanya perubahan besar pada *Act II*, barulah audiens kemudian maju sejalan dengan cerita menuju *Act III*. *Act III* adalah sebuah akhir yang berupa masa krisis atau puncak cerita yang membuat karakter utama mengambil aksi terakhir yang menentukan resolusi dari cerita tersebut (hlm. 29-30).

2.2.1. Act I

Field (2005) menjabarkan, *Act I* adalah awalan yang berisi kesatuan aksi dramatik berjumlah beberapa halaman disatukan dengan konteks dramatik yang dinamakan sebagai *set up* (hlm. 22). Penulis naskah menyiapkan cerita, mengenalkan karakter, memunculkan *premise* sebagai penjabaran mengenai cerita, ilustrasi akan situasi yang ingin dibentuk dan keadaan sekitar, serta membangun relasi karakter utama dengan karakter lainnya yang berada di dalam dunia karakter utama tersebut. Awalan yang kita buat hanya berlaku selama 1 menit dalam film pendek dan 10 menit dalam film panjang sudah harus bisa membuat audiens menentukan apakah film ini menarik untuk ditonton atau tidak (hlm. 2-3).

Three-Act Structure



Gambar 2.1. Grafik Struktur 3 Act

(Sumber: Screenplay/Syd Field, 2005)

Menurut Dancyger & Rush (2007), *premise* biasanya adalah konsep utama atau ide utama sebuah cerita. Biasanya *premise* merepresentasikan dilema karakter utama pada suatu poin masalah hidupnya, perjuangan dan hasilnya membentuk dasar naskah. Saat karakter utama telah menentukan pilihannya dan mengeksekusi pilihannya tersebut, cerita pun akan berakhir (hlm. 2-3). Pada film *In the Mood for Love* (2000) karya Wong Kar Wai, *premise*-nya adalah: Bagaimana jika seorang suami dan seorang istri mendapati pasangannya selingkuh dan keduanya memiliki ketertarikan satu sama lain? *Premise* yang menarik tentu akan membuat pembacanya akan tertarik untuk mengetahui aksi – aksi karakter utama selanjutnya dalam cerita, hal tersebut menjadi sebuah *selling point* dalam suatu naskah.

Dalam beberapa film contohnya film *Jojo Rabbit* (2019) karya Taika Waititi, sang sutradara sukses dalam membangun cerita yang dapat menarik audiens untuk tetap duduk di bangku penonton, terutama saat kita mengetahui karakter Jojo ini mempunyai teman impian macam sosok penguasa otoriter kejam yang terkenal bernama, Hitler. Beberapa menit film itu dimulai sudah menunjukkan sosok siapa karakter utama dan apa *background story* akan hidupnya dan apa pendiriannya. Hal itu sudah berupa *selling point* kepada penonton bahwa film ini layak ditonton atau tidaknya. Field (2005) selalu menekankan betapa pentingnya kurang dari 1 menit pertama dalam film pendek dan 10 menit pertama dalam film panjang sebagai penentu kemauan audiens dalam menonton filmnya. Aksi dramatik yang berada di 1-10 halaman pertama adalah hal terpenting dalam film sebagai sebuah penentuan apakah film tersebut *worth to watch* atau tidak.

Setelah awalan cerita dikembangkan, terjadilah sebuah *inciting incident* dalam cerita. Menurut Trottier (2014), sebuah *event* di mana ada kejadian yang membuat karakter utama terlihat mempunyai tujuan, hasrat, misi, keinginan atau pun suatu masalah. Merupakan salah satu *turning point* karakter utama pada awal cerita, tetapi tidak sebesar *Big Event*, walaupun ada kemungkinan bisa sebesar itu. *Inciting incident* yang ada pada awal cerita dapat disebut juga sebagai *Catalyst*. Secara detail diberitakan bahwa, pada awal cerita karakter utama mempunyai kehidupan yang seimbang dan walaupun karakter utama mempunyai sebuah masalah, masalah itu sudah ada dalam dirinya sejak lama seakan-akan hal tersebut adalah *status quo* dirinya. Kemudian, saat *the Catalyst* terjadi pada karakter

utama, barulah hidupnya kehilangan keseimbangan dan dia memiliki tujuan, misi, hasrat, keinginan serta masalah yang baru. Film pun akan menjadikan cerita mengenai bagaimana karakter utama memperbaiki hidupnya menjadi seimbang lagi. Sebuah Catalyst/Big Event yang bagus, selain dapat memberikan karakter sebuah masalah atau hasrat baru, juga sering dapat memberikan sebuah konflik utama atau *premise* dari cerita itu sendiri (hlm. 13-14).

2.2.2. Act II

Menurut Field (2005), *Act II* di mulai dengan karakter utama yang harus menghadapi banyaknya *obstacle* yang terus menghalangi dirinya untuk mendapatkan keinginan dan kebutuhan karakter utama, yang bisa disebut juga sebagai apa yang karakter menangkan, dapatkan atau hasilkan pada bagian naskah. Jika dapat mengetahui kebutuhan karakter, maka cerita akan menjadi karakter yang melewati banyaknya halangan yang ada di hadapannya untuk mendapatkan keinginan dramatik karakter itu sendiri. *Act II* adalah di mana karakter harus berusaha menghadapi permasalahan yang dibuat di hadapan karakter tersebut untuk mendapatkan keinginannya. Apa yang membuat karakter tersebut tergerak untuk mendapatkan keinginannya dan apa motivasi jelas dari karakter tersebut untuk mendapatkannya dan apa kebutuhan dramatis dari karakter. Semua drama adalah sebuah konflik, tanpa konflik tidak ada aksi, tanpa aksi menjadikan tidak adanya karakter, tanpa karakter tidak ada cerita dan jika tidak ada cerita, maka tidak ada naskah (hlm. 24-25).

Dancyger & Rush (2007) menyatakan, konflik adalah fitur utama dalam sebuah cerita. Baik dari *man vs man*, *man vs environment*, *man vs himself* menjadi sebuah potret konflik klasik yang dapat kita temukan dalam cerita. Sebuah variasi terhadap 3D karakter akan berdampak terhadap konflik yang bervariasi juga. Polaritas atau dengan kata lain sesuatu yang berlawanan secara ekstrem dapat menjadikan konflik terlihat beroperasi di layar. Maksud polaritas disini adalah bagaimana fisik atau cara berpakaian karakter berbeda dengan sikap atau perilaku karakteristik karakter tersebut (hlm. 3).

Trottier (2014) menjelaskan, pada *Act II* sudah termasuk titik tengah (*midpoint*) di mana karakter akan menghadapi suatu *major event* yang membuat karakter berkomitmen penuh pada tujuannya. Beberapa menganggapnya sebagai *the point of no return* dari sebuah cerita. Titik tengah ini bisa menjadi sebuah momen motivasi karakter utama terlihat jelas dalam mencapai tujuannya atau taruhannya lebih tinggi dari sebelumnya. Dari titik tengah ini, karakter akan mengambil aksi yang lebih kuat, bahkan aksi yang terlihat putus asa yang mengancam nilai dalam diri karakter. Terkadang ada suatu kemunduran yang dialami karakter, diikuti dengan inspirasi baru. Saat konflik cerita meningkat, laju cerita yang menjadi cepat akan menunjukkan hal yang mungkin lebih buruk dari sebelumnya (hlm. 17-18).

Ballon (2005) menambahkan, pilihan dan keputusan aksi karakter yang memicu adanya konflik. Konflik emosional adalah salah satu konflik yang

memberikan hati dan jiwa kepada suatu cerita. Karena emosional konflik penting dibangun antara relasi karakter utama dengan karakter lainnya, sebelumnya harus memahami dunia emosional karakter utama itu sendiri. Konflik adalah sebuah kekuatan dari cerita-cerita yang menarik. Tanpa konflik, karakter tidak mempunyai keinginan, hasrat, dan keputusan yang dapat menggerakkan cerita. Konflik adalah salah satu bangunan untuk cerita dan karakter yang menarik. Melalui konflik, audiens juga dapat mengetahui kepribadian karakter utama secara perlahan-lahan.

2.2.3. Act III

Field (2005) mengatakan, *Act III* adalah akhir dari penulisan naskah. Dibalut dengan konteks dramatis yang disebut sebagai sebuah resolusi. Tetapi, resolusi terkadang tidak bisa dibilang juga sebagai akhir dari cerita, melainkan sebuah solusi dari masalah yang ada di awal cerita. Semua jawaban yang ditanyakan audiens harus terjawab di bagian ini. *Act III* adalah satu kesatuan aksi yang menyelesaikan cerita. Akhir film ini adalah bagian *scene* lain yang ada pada akhir naskah (hlm. 26 – 27).

Trottier (2014) menambahkan, setelah terjadinya *the Showdown* yang kita kenal sebagai klimaks dari sebuah cerita, di mana jika pada konflik *man against man* salah satu karakter akan mengalawan karakter lainnya dan tujuan karakter terancam. Untuk mengakhiri cerita, hindari akhiran *deus ex machina*, hal ini tidak memberikan esensi dramatis atau pun akhiran yang bagus untuk sebuah cerita.

Cerita yang bagus memiliki akhiran yang memberikan sebuah resolusi bagi para karakternya dibandingkan dengan memberikan akhiran yang terbuka atau ambigu. Setelah adegan klimaks dari cerita, muncul sebuah realisasi bagi karakter terhadap dirinya dan audiens ditunjukkan secara fisik pertumbuhan karakter utama dari awal cerita hingga menuju akhir cerita. Realisasi ini hanya disebut terjadi jika memang terlihat perubahan karakter utama secara perilaku.

Dalam *Act III* terdapat satu klimaks yang memiliki resolusi yang akhirnya dibangun menuju akhir cerita dan menjawab pertanyaan penonton mengenai karakter mendapatkan keinginan atau kebutuhannya, atau salah satu di antara keduanya. Penonton kemudian dapat menyimpulkan apakah karakter mengakhiri cerita tersebut dengan akhir yang bahagia atau menyedihkan atau tragis. Bagian ini menggarisbawahi akan krisis konflik terpuncak dari segala konflik lainnya yang mempengaruhi aksi akhir sebuah karakter dalam film untuk menyelesaikan sebuah cerita. Poin plot ini membangun semua hal dari segi aksi serta hubungan dari adegan-adegan sebelumnya. Dalam hal ini, sebuah *big event* yang terjadi pada karakter bukan dari bom besar yang terjadi dalam cerita namun faktor besar apa yang mengubah dan memberi dampak besar pada karakter (hlm. 17- 18).

2.3. Karakter

Karakter adalah sebuah aksi, sosok seseorang didefinisikan berdasarkan apa yang Ia lakukan bukan apa yang Ia katakan. Dalam sebuah film, baik dari karakter yang menggerakkan sebuah aksi atau karakter yang digerakkan oleh sebuah aksi.

Karakter yang baik adalah jantung dan jiwa dari sebuah naskah, sebuah cerita dapat diceritakan melalui karakter tersebut dan menarik penonton untuk merasakan emosi universal yang dihasilkan dari karakter yang bersifat realistis. Tujuan utama dalam pembuatan karakter yang baik tersebut tidak lain untuk adanya rasa esensi kemanusiaan dalam karakter sehingga audiens dapat merasakan dan terinspirasi dari karakter. Membuat karakter adalah sebuah misteri dalam proses kreatif, sebuah latihan yang tidak ada hentinya. Dalam membuat karakter sangat penting untuk membangun fondasi atau latar belakang hidupnya sebelum akhirnya menambahkan esensi lain yang dapat memperkuat sosok karakter tersebut. Field (2005) menyatakan dikarenakan aksi adalah karakter, karakter yang dibuat harus karakter yang aktif dan bukan karakter yang pasif, dengan maksud karakter tidak hanya bereaksi saat terjadi sebuah kejadian atau *event* saja dan karakter tidak menghasilkan suatu kejadian lainnya (*chain reaction*). Untuk membuat karakter yang baik dibutuhkan empat hal: yang pertama, karakter harus mempunyai suatu *need* dramatis yang jelas; kedua, karakter mempunyai sebuah sudut pandang individu; ketiga, karakter mempunyai sebuah personifikasi akan sikap; keempat, sosok karakter pasti akan mengalami masa transformasi atau perubahan (hlm. 78-80).

Trottier (2014) mengatakan bahwa yang menggerakkan plot adalah karakter, bukan sebaliknya. Karakter sangat penting dalam penulisan naskah karena karakter yang mengembangkan struktur naskah tersebut. Terkadang seorang penulis terlalu memikirkan plot dan struktur cerita dibandingkan karakter

yang menghasilkan karakternya terlihat tidak berwarna dan terlihat seperti sebuah umpan atas kemauan penulis naskah (hlm. 55). Seperti yang ditekankan oleh Garfinkel (2007), bahwa karakter memberikan sebuah hati, dimensi, arah, emosi, pesan dan sebuah ketertarikan universal dalam sebuah cerita. Karakter secara umum akan dikenal sebagai sebuah protagonis atau pun *hero*. Walaupun begitu, sosok *hero* tentunya mempunyai sebuah keinginan dan kemauan (hlm. 39). Sedangkan Corbett (2013) membahas karakter sebenarnya diawali dari impresi yang terkadang terlihat tidak jelas, terkecuali jika kadang terinspirasi dari sosok seseorang yang asli atau sebuah foto barulah terdapat pandangan yang jelas (hlm. 3).

Menurut Dancyger & Rush (2007), karakter utama dalam layar adalah keutamaan para audiens untuk masuk atau tenggelam dalam cerita. Pada awal cerita yang dapat dikenali adalah yang terlihat di permukaan karakter melalui fisik dominan dan karakteristik atau sikap karakter itu sendiri. Namun, pada waktu karakter terlihat menunjukkan kelemahan (*vulnerability*), audiens dapat berempati dengan karakter dan dapat mengidentifikasi karakter lebih baik. Karakter utama secara umum adalah karakter yang terlihat energetik dan terbuka akan konflik yang dapat mendorong dirinya dalam cerita. Kemudian, perbedaan antara karakter utama dengan karakter yang lain adalah bagaimana karakter utama mengalami masa metamorfosis dalam dirinya dan karakter lainnya tidak sama sekali, melainkan dijadikan sosok kontras dari karakter utama. Interaksi karakter kedua dengan karakter utama dapat membantu menggerakkan cerita. (hlm. 4).

Dalam perjalanan sosok karakter utama, Ballon (2005) menegaskan bahwa seorang penulis harus tahu keinginan utama karakter yang sangat diinginkan karakter tersebut, apakah karakter tersebut aktif atau pasif, apakah karakter kemudian akan berubah menuju puncak cerita karena hanya karakter utama saja yang mempunyai semua jawaban tersebut dalam cerita. Setelah itu, karakter harus mempunyai biografi personal yang dapat merefleksikan sifat-sifat, make-up serta perilaku dari sosok karakter yang dibuat dan dari biografi kemudian dapat dikembangkan menjadi latar belakang sosok karakter.

Untuk mendapatkan sumber inspirasi karakter macam apa yang harus dibuat, Corbett (2013) memberikan berbagai macam cara yang dapat dilakukan agar penulis tidak hanya membuat karakter berdasarkan cerita yang mereka buat karena hal itu dianggap bermasalah. Dikatakan bermasalah karena karakter bisa menjadi sosok dua dimensi atau *flat* dan mempunyai kesan stereotip melainkan karakter yang bersifat kompleks humanis.

2.3.1. Three Dimensional Character

Menurut Egri (2011), karakter harus mempunyai tiga dimensi, yaitu dari sisi fisiologis, psikologis dan sosiologis. Psikologis yang disebutkan Egri tidak jauh dari tiga aspek biografi emosional yang disebutkan oleh Ballon (2005), namun Egri menjelaskan aspek tersebut lebih rinci untuk menunjukkan humanisme sosok karakter yang dibuat. Dalam membuat karakter harus mempunyai kepribadian yang unik satu sama lain, jangan hanya tergantung dalam religius, moral, tata

krama, dan sebagainya, tetapi juga harus dapat membuat karakter itu berbentuk. Tanpa pengetahuan akan tiga dimensi sebuah karakter, kita tidak dapat memahami manusia sebagaimana harusnya.

Dimensi pertama yang dibahas Egri (2011) adalah fisiologis atau fisik karakter. Dijelaskan bahwa dari segi fisik, manusia mempunyai pandangan yang berbeda akan dunia. Karena orang dengan punggung yang bungkuk tentunya tidak melihat dunia yang sama dengan orang yang mempunyai fisik yang bagus. Fisik kita tentunya mewarnai pandangan hidup kita, mempengaruhi dan juga membantu untuk membuat manusia menjadi lebih toleran, menantang, rendah hati, atau menjadi sombong dan mempengaruhi perkembangan mental kita, menjadi dasar kompleks inferioritas dan superioritas. Yang kedua dalam dimensi karakter adalah sosiologis. Jika seseorang ada yang hidup di basemen selama hidupnya dan bermain di daerah jalanan yang kotor, tentu kondisi sosiologis yang dimiliki berbeda dengan orang yang hidup di sebuah rumah besar yang mewah dan bermain di tempat yang bersih. Tetapi, untuk mengetahui lebih lanjut kondisi karakter, harus mengetahui orang tua keduanya, kesukaan kedua karakter baik dari segi hobi, makanan, minuman, dan lain-lain.

Kemudian, dimensi karakter yang ketiga adalah psikologi. Aspek psikologi adalah hasil produk dari fisiologi dan sosiologi sosok karakter. Kombinasi keduanya memberikan pengaruh terhadap ambisi, frustrasi, temperamental, sikap, dan kompleks. Untuk memahami aksi sosok individual

harus mengerti apa ambisi dibalik aksi yang mereka lakukan. Apa yang menggerakkan individu tersebut untuk memilih jalan yang Ia pilih dibandingkan yang lain. Jika seorang penulis memahami ketiga dimensi ini secara utuh, maka dapat mempermudah untuk membuat seorang karakter. Untuk melihat motivasi sosok karakter dapat dilihat dari sisi fisiologis baru melihat sisi sosiologis seseorang yang akhirnya berdampak pada sisi psikologis karakter. Berikut adalah *tridimensional-character bone structure*:

1. Fisiologis

- a. Jenis kelamin
- b. Umur
- c. Tinggi dan berat badan
- d. Warna rambut, mata, kulit
- e. Postur
- f. Penampilan: *good-looking*, postur tubuh, bersih, rapi, tidak rapi.
Bentuk kepala, muka, lengan.
- g. Kekurangan: kelainan bentuk tubuh, kelainan mental, tanda lahir, penyakit.
- h. Keturunan

2. Sosiologis

- a. Kelas: bawah, atas, menengah.

- b. Pekerjaan: tipe pekerjaan, lama bekerja, penghasilan, kondisi pekerjaan, serikat pekerja atau non serikat pekerja, sikap terhadap organisasi, kesesuaian dalam pekerjaan.
- c. Pendidikan: jumlah, macam-macam sekolah, nilai, mata pelajaran favorit, mata pelajaran terburuk, bakat.
- d. Kehidupan rumah: kehidupan orang tua, pendapatan, anak yatim atau piatu, keluarga terpisah atau bercerai, kebiasaan orang tua, perkembangan mental orang tua, sifat buruk orang tua, pengabaian dari orang tua. Status perkawinan karakter.
- e. Agama
- f. Ras, kebangsaan
- g. Tempatkan di komunitas: ketua di antara teman-temannya, klub atau olahraga.
- h. Afiliasi politik
- i. Hiburan, hobi: buku, koran, majalah yang dibaca.

3. Psikologis

- a. Kehidupan seks, standar moral
- b. Premis pribadi, ambisi
- c. Frustrasi, kekecewaan utama
- d. Temperamen: mudah tersinggung, mudah bergaul, pesimis, optimis.
- e. Sikap terhadap kehidupan: pasrah, militan, pengalah.

- f. Kompleks: obsesi, kepercayaan akan takhayul, fobia, hambatan.
- g. Introvert, ekstrovert, ambivert
- h. Kemampuan: bahasa, bakat.
- i. Kualitas: imajinasi, rasa, penilaian.
- j. *Intellectual Quotient* (I.Q.)

Jabaran di atas adalah struktur utama sebuah karakter, dimana untuk membuat karakter kita harus paham secara keseluruhan dasar utama apa yang dapat membuat karakter menjadi humanis dan organik sehingga karakter dapat dibangun dari hal tersebut (hlm. 33-37). Karakter yang bersifat humanis akan lebih dapat berdampak besar pada sisi emosional audiens dan dengan mudah dapat merefleksikan diri mereka di posisi karakter yang telah kita buat.

Corbett (2013) mengimplementasikan ketiga aspek dimensi karakter ini pada pembuatan karakternya, walaupun Ia lebih menggali momen-momen krusial pada karakter sehingga dapat memberi dampak emosional lebih terhadap karakternya. Corbett lebih memikirkan bagaimana dampak aksi karakter lebih mempengaruhi kepada para penonton dibandingkan hanya sebatas biografi yang deskriptif terhadap karakter. Menurutnya, aksi karakter akan memperlihatkan lebih jelas sifat serta sisi emosional karakter utama itu sendiri dan dapat menjelaskan hal yang tidak dapat diuraikan dengan perkataan saja. Dia tidak menyatakan bahwa menuliskan karakter secara deskriptif itu salah, namun Ia

hanya menegaskan bahwa sebagai penulis tidak boleh hanya berpegang teguh pada hal itu agar karakter yang kita buat lebih kuat dan realistis.

Penting juga bagi kita sebagai penulis untuk dapat menafsirkan apa maksud dari indera (*senses*) saat kita menerka-nerka watak seseorang berdasarkan penampilannya. Memang terkesan lebih stereotipikal, contoh: melihat seseorang yang berpakaian sangat minim di malam hari dengan memasang muka yang sedang menggoda kemudian dianggap bahwa Ia seorang PSK. Walaupun, ditekankan Corbett bahwa dalam pembuatan karakter tidak boleh membawa hal-hal stereotipikal karena dapat merusak esensi karakter dan beberapa aspeknya (hlm. 117-119).

Dalam dimensi psikologis, Corbett (2013) menyatakan ada beberapa hal yang mendasari psikologis seorang manusia yang dapat diimplementasikan ke dalam karakter yaitu keberanian, ketakutan, kesukaan atau cinta, kebencian, kegagalan, keberhasilan, perasaan bersalah dan pengampunan. Tingkat emosional seorang karakter kemudian dapat diuji dengan masalah atau situasi yang menimpa dirinya dan bagaimana karakter kemudian menentukan pilihannya atau cara karakter mencari cara untuk menyelesaikan masalah tersebut. Ia juga menjelaskan pilihan kepercayaan sosok karakter baik agama dan spiritual juga dapat memberikan dampak psikologis yang berbeda bagi karakter, contohnya dalam menanggapi kematian dapat membuat sosok karakter menanggapi situasi hidup atau mati dengan pilihan yang lebih berat atau pun kematian yang dimaksud

Corbett bisa digambarkan sebagai metafora, sebagaimana kematian reputasi sosok karakter di lingkungannya dapat merubah sisi psikologis karakter tersebut (hlm. 130-144).

2.4. Definisi *Self Worth*

Self worth atau dalam kata lain *self esteem* adalah suatu pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep *self esteem* sendiri baru muncul sekitar abad ke-17 dan pada abad ke-20 barulah dipercayai bahwa konsep *self esteem* dan *self worth* tidaklah sama, namun keduanya hampir menyerupai makna yang sama. *Self worth* dimaknai sebagai suatu perasaan baik terhadap diri sendiri yang pantas dihargai. Dalam buku American Psychological Association, *self worth* adalah evaluasi seorang individu terhadap dirinya sendiri sebagai sosok yang berharga atau bernilai. Perasaan positif akan *self worth* biasanya diimbangi dengan penilaian tinggi terhadap *self acceptance* dan *self esteem*. Dikatakan *self worth* mempunyai dampak langsung dalam pembentukan karakter dikarenakan *self worth* sendiri melibatkan tingkatan moral serta harga diri sosok seseorang yang membuat mereka bertindak sesuai pemikirannya. Meskipun korelasi antara *self worth* dengan tingkat perkembangan karakter, semakin dewasa seorang individu cenderung mengkritik terhadap perilaku diri. (Power & Khmelkov, 1998).

Sedangkan untuk definisi *self esteem* itu sendiri dalam buku American Psychological Association adalah sebagai sejauh mana kualitas seseorang dan karakter dalam diri yang dilihat positif. Merefleksikan cerminan diri seseorang

terhadap pencapaian akan kemampuan dan nilai-nilai dari dirinya, serta cara orang lain menanggapi diri mereka. Sedangkan definisi *self acceptance* adalah rasa yang relatif objektif tentang kemampuan dan pencapaian seseorang bersamaan dengan pengetahuan akan batasan seorang individu tersebut.

Jika *self esteem* disebut sebagai perasaan serta kepercayaan diri seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri, *esteem* adalah sebuah opini yang menguntungkan atau rasa hormat seseorang terhadap individu lain. Hal tersebut dapat berdampak dalam *self worth* seseorang, begitu pula dengan *self acceptance* yang merujuk terhadap bagaimana seorang individu dapat menerima dirinya secara apa adanya atau dalam kata lain *unconditional*. Seorang individu yang percaya terhadap *self esteem* beserta *self acceptance* dirinya, dapat dikatakan bahwa dirinya mempunyai *self worth* yang tinggi. Yang dapat mengukur *self worth* seseorang ialah, suatu pencapaian hidup yang dapat memberi diri seseorang suatu nilai yang berarti kepada orang lain dan diri seseorang tersebut mempercayai hal itu.

Menurut Dr. Christina Hibbert (2013), *self esteem* adalah sesuatu yang kita pikirkan dan rasakan dan percayai tentang diri sendiri. *Self worth* adalah pengakuan terhadap diri sendiri bahwa kita lebih hebat dari segala halnya. Suatu perasaan di mana kita mengetahui bahwa diri seseorang bernilai, mudah dicintai, berguna dalam kehidupan ini, dan mempunyai nilai lebih yang tidak dapat dijelaskan. Kernis (2003) menambahkan bahwa, *self esteem* yang optimal adalah pemikiran terbaik sebagai perbedaan variabel individu dengan kata lain sesuatu

yang dimiliki kita sendiri tetapi tidak dengan orang lain, bahkan pemikiran ini pun menjadi sebuah kompetisi sendiri antar individu.

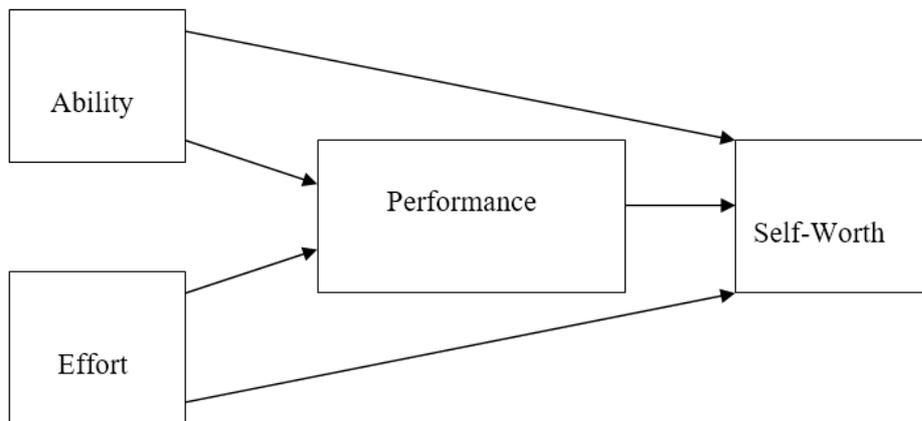
2.4.1. Teori *Self Worth*

Teori *self worth* menyatakan prioritas utama seorang individu adalah mencari *self acceptance* dan *self acceptance* tersebut biasa ditemukan dalam suatu pencapaian (Covington & Beery, 1976) . Dapat dipahami secara logis, pencapaian biasanya dapat dilakukan saat seseorang berkompetisi dengan orang lain dan kompetisi tersebut dapat membantu seseorang merasakan dirinya mempunyai pencapaian yang bagus, yang menghasilkan perasaan bangga dan juga akhirnya menguatkan penerimaan diri seseorang tersebut secara pribadi. Covington menjelaskan bahwa permainan antara nilai manusia dan keberhasilan mendapatkan adanya kemungkinan 2 perspektif, keberhasilan dan kemampuan, perspektif ini lah yang dilihat oleh anak-anak dari awal dan kemungkinan tinggi dibawa hingga ke jenjang dewasa. Model *self-worth* menggarisbawahi perasaan ketidakadaan harga diri seseorang dari rasa inkompeten yang muncul (Covington, 1984).

Teori ini menjabarkan ada 4 elemen utama yang masuk dalam model *self worth*, yaitu:

1. Kemampuan (*Ability*)
2. Usaha (*Effort*)
3. Kinerja (*Performance*)
4. *Self Worth*

Dalam empat model teori *self-worth* ini dijelaskan bahwa *ability*, *performance* dan *effort* berkaitan erat dengan *self-worth* dan *effort* sangat berkaitan dengan *performance*.



Gambar 2.2. Diagram Elemen Teori *Self-worth*

(Sumber: Researchgate/Ibrahim Al-Harthy, 2016)

Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan seseorang dalam mengerjakan sesuatu hal secara psikis atau dalam kata lain talenta diri seseorang. Usaha dalam artian hasil suatu kegiatan baik secara psikis atau mental seseorang dalam melakukan sesuatu dan kinerja yang dimaksud adalah proses melakukan suatu kegiatan atau dalam kata lain menunjukkan usaha seseorang dalam hal tersebut. Ketiga elemen di atas berkesinambungan satu sama lain untuk menentukan suatu level pencapaian *self worth* itu sendiri. Hal ini membantu dalam memahami apa sesungguhnya *self worth*, namun sangat disayangkan bahwa kebanyakan *self worth* berpusat pada pencapaian seseorang dan penghargaan yang kemudian didapatkan atas pencapaian tersebut.

2.4.2. Memahami *Self Worth*

Ada beberapa cara yang ditekankan Covington pada guru-guru sekolah dasar agar muridnya memahami *self worth* itu sendiri dan bagaimana para guru dapat menjaga hal tersebut di dalam diri para muridnya dari situasi-situasi yang tidak memungkinkan. Situasi yang mengancam *self worth* umumnya adalah saat mereka menunjukkan kemampuan rendah yang mereka miliki, dan kemampuan terendah tersebut muncul saat kita menunjukkan performa yang buruk walaupun sudah mengeluarkan usaha yang lebih. Konsekuensi dari hal ini, menarik usaha menawarkan sisi efektif akan penyamaran performa yang buruk dan kemampuan rendah yang akan melindungi individu dari perasaan dipermalukan. Akhirnya *self-worth* pun dapat dipertahankan (Covington & Omelich, 1985). Hal ini pun dapat diterapkan untuk individu-individu lainnya bukan hanya kepada anak-anak yang duduk di sekolah dasar saja.



Gambar 2.3. Diagram siklus *Self-Worth, Performance dan Results, Self-Approval*

(Sumber: Mastering Difficult Conversations/Cathy Byrnes, 2013)

Selain itu, strategi lainnya untuk menghindar dari kegagalan adalah *excuses* atau sebuah alasan. Dengan adanya alasan ini, contohnya dengan *setting* dimana sebuah murid mempunyai tujuan yang tidak realistis yang sangat tinggi ataupun penundaan dalam pelaksanaan sesuatu – yang menjadikan alasan murid tersebut “gagal dengan hormat”. Tetapi, hal ini tidak selamanya ampuh, Covington menambahkan hal ini dapat kemudian merusak adanya kemungkinan keinginan seseorang untuk belajar atau bekerja lebih baik lagi. Covington (1989, 2009) menyatakan, orang memiliki kebutuhan yang melekat untuk menjaga *self-worth* mereka dan penilaian diri atas nilai dari orang lain. Oleh karena itu banyak muncul strategi-strategi yang dikemukakan untuk menghindar dari penyebab yang dapat mempengaruhi *self-worth* diri kita sendiri dan untuk meyakinkan diri sendiri bahwa diri mereka kompeten (Covington, 2009).

Covington (1984) sendiri menyatakan, teori *self worth* adalah kemampuan seseorang dalam mendapatkan sesuatu sangat erat kaitannya dengan bagaimana kemudian orang tersebut memandang dirinya (hlm. 4). Ada sisi dimana seseorang melindungi *self worth* dan citra dirinya, bahkan jika hal tersebut melanggar hasil akhir atas pencapaian seseorang tersebut. Secara singkatnya, sulit untuk mengetahui apakah seseorang akan memilih untuk belajar dan melanjutkan suatu masalah yang sulit atau akan memilih untuk mundur untuk melindungi citra dirinya sendiri. Bahkan, saat seseorang sangat bergantung dengan *self esteem*, maka jika gagal dalam mendapatkan sesuatu atau gagal dalam mencapai suatu keinginan, seseorang tersebut dapat merasakan kehilangan *self worth* (Crocker &

Nuer, 2003, hlm. 4). Untuk mendapatkan *self esteem* yang optimal, tidak seharusnya manusia merubah dirinya menjadi seseorang yang lain ataupun menghilangkan kemungkinan *self worth* yang dimiliki.