



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. Penulis Skenario

Rusin & Downs (2012) mengatakan, penulis skenario adalah orang yang menulis film. Ia membuat sebuah kerajinan tangan dalam bentuk bercerita yang khusus yang sekaligus juga merupakan sebuah seni (hlm. 1). Seorang penulis skenario memimpikan atau membayangkan sebuah ide, lalu ide tersebut berkulat di dalam kepalanya hingga akhirnya bisa dituangkan ke dalam sebuah skenario (McKee, 1997, hlm. 410).

Menurut Gallo (2012), keberadaan penulis skenario adalah awal kemunculan sebuah film. Tanpa usaha dan keterampilan penulis skenario, tidak akan ada cerita yang tercipta sehingga tidak akan ada film. Penulis skenario harus memasuki wilayah imajinasi yang belum terpetakan sebelumnya untuk membawa pulang sesuatu yang layak untuk disampaikan, layak untuk ditulis, dan layak untuk dibuat menjadi sebuah film. Maka dari itu, menjadi penulis skenario bukanlah hal yang mudah, bahkan justru lebih sulit dari yang orang-orang bayangkan (hlm. 7).

Mengenai bagaimana seorang penulis skenario harus menulis, Field (2005) mengatakan bahwa yang harus ditulis adalah apa yang harus direkam, bukan bagaimana cara merekamnya. Jika seorang penulis memberitahu bagaimana adegan dalam skenario harus direkam, kemungkinan besar skenario tersebut tidak akan disukai oleh sutradara. Sebab, adalah tugas seorang sutradara untuk menentukan

bagaimana sebuah adegan dalam skenario harus direkam, bukan tugas penulis skenario (hlm. 218).

Ballon (2005) mengatakan bahwa seorang penulis skenario bukan hanya harus menulis menggunakan kepalanya, tetapi juga harus menggunakan hatinya agar dapat menjadi penulis yang produktif dan sukses. Lanjutnya, menulis dari hati akan meningkatkan kreativitas dan membongkar jati diri sang penulis sehingga ia bisa menuangkan segalanya. Selain itu, menulis dari hati akan membuat sebuah skenario menjadi penuh gairah, jujur, orisinal, serta memiliki intensitas dan kedalaman emosi yang lebih (hlm. 3).

2.1.1. Proses Kerja Penulis Skenario

Dalam penjabarannya mengenai tahapan menulis skenario, Alessandra (2010) mengatakan bahwa sebuah skenario diawali dengan cerita. Kemudian cerita itu akan disusun ke dalam struktur yang jelas, lalu dari struktur tersebut dibuatlah *outline* dari cerita. Setelah itu, karakter akan masuk ke dalam dunia penceritaan hingga menghasilkan skenario draf pertama. Menariknya, ia baru memasukkan dialog pada saat merevisi skenario draf pertama. Lalu, tibalah pada saatnya skenario akan digodok habis mulai dari dialog, adegan, format, diksi, *mood*, dan emosi. Dari hasil semua pertimbangan tersebut, lahirlah draf akhir suatu skenario yang akan dipresentasikan dan dipasarkan oleh sang penulis (hlm. 1).

Sebagai seorang penulis skenario dan seorang sutradara film, Batty (2014) cenderung memilih untuk bekerja dengan instingnya lalu mempelajari keahlian baru daripada harus mengikuti aturan baku dari buku. Pada tahap awal, ia

mendalami ide dengan membaca, berpikir, berandai-andai, dan berdebat dengan orang lain untuk mengeksplorasi dunia yang masih bisa dijamah. Setelah itu, ia melanjutkan untuk mengeksplorasi dunia yang belum dijamah untuk berburu dan mengumpulkan gambar, suara, dan ide yang akan memicu proses fermentasi ide yang dapat berekspresi secara sinematik (hlm. 97).

Batty (2014) juga mengatakan bahwa ia mencoba untuk membiarkan struktur muncul dengan sendirinya dari material cerita dan menjadi respons bagi ide. Struktur tiga babak memang sudah dianggap sakral dan harus selalu ditaati bahkan saat tahap awal pengembangan cerita, Tetapi ia menyarankan untuk menikmati proses misterius dan berantakan yang justru bisa memberikan waktu bagi ide untuk berfermentasi. Untuk itu menurutnya, formula dan aturan rapi yang selalu dijadikan rahasia kesuksesan haruslah dipertanyakan kebenarannya, terutama pada tahap awal proses kreatif (hlm. 98).

McKee (1997) mengatakan bahwa penulis skenario yang sukses memulai proses penulisan dengan membuat *step-outline*, yaitu penjabaran cerita dalam beberapa tahap yang ditulis dalam 1 atau 2 kalimat. Penulis menjelaskan apa yang terjadi di tiap adegan, bagaimana adegan tersebut dibangun, serta bagaimana adegan tersebut berlanjut. Penulis mengidentifikasi tiap kalimat tahapan cerita tersebut, seperti *inciting incident*, klimaks babak pertama, awalan babak kedua, dan sebagainya. Semua itu diterapkan untuk plot-plot penting dan juga sub-plot (hlm. 412).

McKee (1997) menjabarkan tahap setelah *step-outline*, yaitu *treatment*, dimana penulis mengembangkan tiap *scene* dari dasar 1 atau 2 kalimat awal menjadi sebuah paragraf atau lebih berupa deskripsi momen demi momen. Di dalam *treatment*, penulis mengindikasikan apa yang dikatakan para karakter namun tidak sampai menuliskan dialog langsungnya. Melainkan, penulis menciptakan *subtext*, yaitu pemikiran dan perasaan karakter dibalik apa yang karakter katakan dan lakukan (hlm. 414-415).

Setelah *treatment* selesai, McKee (1997) mengatakan penulis bisa mulai mengubah deskripsi *treatment* menjadi deskripsi visual serta menambahkan dialog, inilah yang disebut dengan skenario. Persiapan mendalam pada *treatment* membuat dialog-dialog yang ditulis pada skenario akan menjadi dialog yang benar-benar spesifik bagi tiap karakter. Meski demikian, skenario draf pertama masih membutuhkan banyak perubahan dan revisi beberapa kali hingga penulis sampai pada draf terakhir. Semua itu harus dilalui dan penulis tidak boleh mengambil jalan pintas dari *step-outline* untuk langsung ke skenario. Skenario hasil jalan pintas tersebut bukanlah sebuah skenario, melainkan sebuah *treatment* yang sempit, tak terekplorasi dan terimprovisasi dengan baik (hlm. 416).

2.2. Skenario

Menurut Field (2005), skenario pada dasarnya selalu berhubungan pada penggambaran-penggambaran cerita. Jika perlu didefinisikan, maka skenario adalah sebuah narasi yang diceritakan dengan gambar-gambar, dialog antar karakter, deskripsi dari aksi karakter, dan ditempatkan dalam konteks struktur yang

dramatis (hlm. 19-20). Hal itu berarti bahwa setiap kata dan kalimat yang ditulis dalam sebuah skenario haruslah bersifat visual agar penceritaannya dapat tergambar dengan jelas saat skenario itu dibaca.

Trottier (2014) juga berpendapat bahwa unsur utama dari film adalah unsur visual, sehingga skenario film juga harus ditulis secara visual. Lanjutnya, skenario berfokus pada elemen visual dan aspek emosional dari *scene* yang dapat memunculkan drama. Menampilkan cerita secara visual biasanya lebih efektif ketimbang menceritakannya dengan dialog dari karakter. Bahkan meskipun dalam sebuah skenario yang ceritanya digerakkan dengan dialog karakter, sentuhan visual tetap diperlukan di dalamnya (hlm. 5-6).

Di samping harus berisikan visualisasi cerita, Ballon (2005) mengatakan bahwa skenario haruslah ditulis dalam format skenario yang benar. Format dari skenario merupakan sebuah cetak biru yang penulis skenario kembangkan untuk menggambarkan apa yang akan dilihat dan didengar oleh orang lain. Dalam skenario terkandung dialog para karakter, deskripsi karakter, lokasi dari *shot*, dan arahan adegan bagi aksi karakter (hlm. 96). Sayangnya, menurut Rusin & Downs (2012), meski skenario dianggap sebagai cetak biru dari sebuah film, skenario benar-benar hanya dianggap sebagai cetak biru yang berisikan rencana, elemen, dan struktur dari film, bukan merupakan suatu karya literatur (hlm. 1).

Gallo (2012) menuturkan bahwa versi terbaik dari sebuah skenario adalah yang menyajikan kreasi sastra yang cermat, yang dirancang untuk pembaca yang sangat sedikit. Selain itu, skenario harus mengelola cerita secara dramatis agar

dapat memberikan gambaran film yang konsisten, lengkap, dan terbaca bagi pembaca. Maka dari itu, sebuah skenario secara idealnya harus tetap berada di bawah naungan kolaborasi penulis agar ceritanya tetap konsisten dan tidak akan dapat ditafsirkan secara berbeda (hlm. 8).

2.3. Konflik

Ballon (2005) mengatakan bahwa konflik karakter adalah jantung dari aspek drama untuk membuat sebuah skenario menjadi lebih hidup. Karakter dalam skenario membuat konflik dengan keputusan dan pilihan tindakan yang diambil olehnya. Skenario yang baik adalah skenario yang memiliki hubungan emosional dan konflik dalam diri karakter serta antar karakter. Maka dari itu, sangat penting untuk benar-benar memahami dunia emosi karakter agar cerita menjadi lebih menarik (hlm. 49).

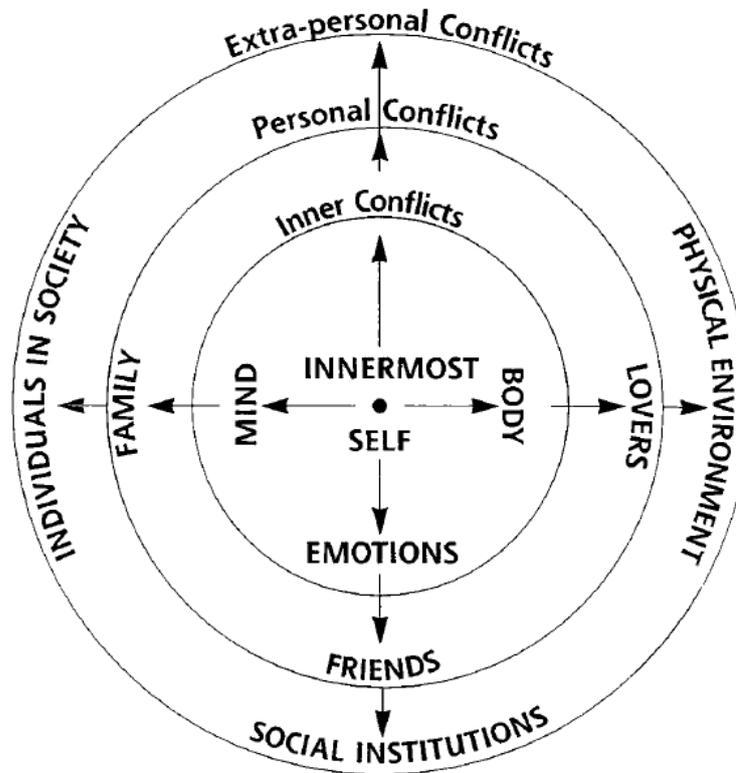
Lanjut Ballon (2005), Setiap karakter dan cerita yang menarik selalu ditopang dengan konflik, sehingga tidak akan ada cerita jika tidak ada konflik karena karakternya juga tidak memiliki hasrat dan keinginan untuk mengejar sesuatu. Untuk menghadirkan konflik, karakter utama harus memiliki *goal*, lalu karakter harus dihadang oleh hambatan dan juga musuh. Semakin besar dan semakin kompleks hambatan yang dihadapi karakter, maka semakin kuat juga konflik yang dimilikinya (hlm. 50).

Ballon (2005) juga mengatakan bahwa ada tiga jenis konflik yang bisa digunakan secara sendirian ataupun bersamaan, yang tentunya membuat cerita lebih dramatis dan menegangkan. Yang pertama adalah *man againts himself*, yaitu pergulatan karakter dengan *character's flaw* atau ketergantungan yang dimilikinya

serta berusaha mengalahkannya. Kedua, *man against nature* yang sering kali diterapkan pada film *adventure*, yaitu dimana usaha karakter dalam mencapai *goal*-nya selalu digagalkan oleh kejadian-kejadian alam. Perjuangan karakter di sini sering kali melibatkan kondisi hidup dan mati dari karakter. Ketiga, *man against man*, yaitu kondisi dimana terdapat karakter lain yang menghalangi karakter utama dalam meraih *goal*-nya. Tipe inilah yang paling sering digunakan dalam film, seperti dalam film perang, misteri, dan mata-mata. Namun, tipe konflik ini menjadi lebih dramatis ketika digunakan dalam cerita personal sederhana yang melibatkan keluarga atau pasangan (hlm. 50-51).

Sublett (2014) berpendapat bahwa konflik merupakan kunci dari dramatisasi ide, sehingga seluruh *scene* dalam skenario haruslah *scene* yang berkonflik. Konflik adalah pertarungan yang terjadi saat dua kekuatan, biasanya dua manusia, saling menentang satu sama lain. Karakter yang satu menginginkan sesuatu sedangkan karakter lainnya menginginkan yang lain, sehingga hal tersebut dapat disebut sebagai *clash of wills*. Sering kali konflik merupakan sebuah bentuk persuasi, namun persuasi bukanlah hanya sekedar pembicaraan, bahkan perkelahian juga bisa disebut sebagai bentuk persuasi (hlm. 26-28).

McKee (1997) mengatakan bahwa setelah karakter mengalami kejadian *inciting incident*, karakter tersebut akan memasuki dunia yang diatur oleh konflik, yaitu dimana tidak akan terjadi sesuatu hal kecuali melalui konflik (hlm. 210). Dalam dunia karakter, terdapat tiga lapisan lingkaran konflik yang mengelilingi identitas karakter tersebut, yaitu *inner conflicts*, *personal conflicts*, dan *extra-personal conflicts* (hlm. 145).



Gambar 2.1. *The Three Levels of Conflicts*
(McKee, 1997, hlm. 146)

2.3.1. Konflik Internal

McKee (1997) berpendapat bahwa *inner conflicts* muncul dari elemen-elemen sifat seorang karakter, yaitu pikiran, tubuh, dan emosi. Contohnya adalah ketika karakter ingin bertindak namun pikirannya tidak bereaksi sebaik, secepat, dan secemerlang yang ia harapkan. Kemudian, tubuhnya tidak sanggup melakukan tindakan yang ingin ia ambil, begitu pun dengan emosinya. Hal-hal tersebutlah yang dapat membuat seorang karakter mendapatkan *inner conflict*, sehingga dapat dikatakan bahwa dunia antagonis terdekat bagi karakter adalah keberadaan dirinya sendiri. Selanjutnya, lingkaran kedua dan ketiga merupakan konflik yang muncul dari luar diri

karakter, dari lingkungan terdekat seperti keluarga atau pasangan, hingga hubungan dengan atasan di kantor, atau bahkan dengan alam. (hlm. 145-146).

Berbeda penyebutan dengan McKee, Ballon (2005) menyebut konflik internal karakter dengan *man against himself*, yaitu dimana karakter justru harus mengalahkan dirinya sendiri untuk mendapatkan *goal*-nya. Tentunya, cerita yang menggunakan konflik jenis ini sering kali hanya berfokus pada satu orang karakter yang memiliki *flaw* atau pun kecanduan akan sesuatu. Contohnya terdapat pada film *28 Days* yang bercerita tentang seorang yang sangat kecanduan pada alkohol. Beberapa karya William Shakespeare juga melibatkan jenis konflik ini, dimana beberapa karakter ciptaannya yaitu Othello, Macbeth, dan King Lear memiliki *flaw* tragis yang membuat mereka menderita (hlm. 50-51).

Weiland (2017) mengatakan bahwa plot/ konflik eksternal akan menyediakan metafora visual yang dramatis bagi konflik internal karakter. Keduanya harus saling menggerakkan satu sama lain dimana karakter akan menciptakan plot dan plot akan menempa karakter itu, dan hal tersebut terus berulang. Konflik internal karakter tentunya juga dapat membentuk struktur yang harmonis dalam plot (hlm. 7-8).

Corbett (2013) berpendapat bahwa setiap karakter utama akan selalu memiliki sekutu penting yang bisa hadir dalam berbagai bentuk, entah itu sebagai mentor, orang yang dicintai, *sidekick*, orang yang ahli, teman berpetualang, saudara kandung kepercayaan, maupun pelayan yang setia. Dengan segala bentuk bantuan dan kehadiran sekutu tersebut, karakter utama akan berhasil mengalahkan konflik

internalnya yang sejak awal telah ia miliki. Namun, keberhasilan tersebut baru didapat oleh karakter utama setelah karakter sekutu tersebut mati, hilang, pergi, atau semacamnya (hlm. 210).

2.4. Karakter

Dancyger & Rush (2013) mengatakan bahwa karakter utama yang muncul dalam film merupakan sarana utama bagi penonton untuk mengalami cerita yang disajikan. Agar penonton dapat terlibat ke dalam cerita, seorang karakter tidak cukup hanya diperkenalkan secara fisik dan perilakunya, namun juga perlu ditampilkan saat karakter mengalami perenungan, mengalami dilema, serta tampak bodoh atau rentan. Dengan begitu, penonton akan memiliki empati terhadap karakter utama dalam film (hlm. 4).

Lanjut Dancyger & Rush (2013), secara umum karakter utama selalu aktif dan terdampak oleh konflik yang cukup untuk menggerakkan cerita. Karakter utama juga akan mengalami proses metamorfosis sepanjang jalannya cerita, berbeda dengan karakter sekunder yang cenderung tidak berubah hingga akhir. Hal ini dimaksudkan agar karakter sekunder dapat menjadi tolak ukur perubahan karakter utama di awal film hingga pada akhir film. Meski demikian, karakter sekunder tetap berperan membantu menggerakkan cerita saat berinteraksi dengan karakter utama (hlm. 4).

Dancyger & Rush (2013) juga mengatakan bahwa setiap karakter, baik karakter utama maupun karakter sekunder, memiliki tujuan yang berbeda-beda. Karakter utama dihadapkan pada konflik sedangkan karakter sekunder mengambil

bagian dari setiap sisi permasalahan, namun pada umumnya tujuan-tujuan tersebut selalu sejajar dengan premis (hlm. 4).

McKee (1997) berpendapat bahwa karakter adalah sebuah bentuk karya seni, yang merupakan metafora dari sifat manusia. Penonton bisa terhubung dengan karakter hanya jika karakter tersebut nyata, namun karakter justru melebihi realita. Aspek-aspek dari karakter selalu didesain agar jelas dan dapat dikenali, tetapi manusia sebenarnya sulit untuk dimengerti. Seorang karakter memiliki sifat yang kekal dan tidak berubah, namun manusia pasti berubah-ubah. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa seorang karakter dalam film bukanlah manusia (hlm. 375).

McKee (1997) menambahkan bahwa dalam mendesain karakter harus diawali dengan penyusunan dua aspek utama, yaitu karakterisasi dan *true character*. Karakterisasi adalah kumpulan kualitas-kualitas yang dapat diobservasi dari karakter, kombinasi yang membuat karakter menjadi unik, penampilan fisik yang berpasangan dengan perangnya, gaya bicara, gestur, seksualitas, umur, IQ, pekerjaan, kepribadian, sikap, nilai-nilai, tempat tinggal, serta bagaimana ia tinggal. Sementara itu, *true character* terdapat dibalik segala topeng-topeng karakterisasi tanpa peduli seperti apa karakterisasinya. Bisa saja seorang yang dari luar kelihatan kejam padahal sangat penyayang, atau yang selalu bersikap sebagai pemberani padahal penakut. *True character* hanya akan muncul saat karakter diposisikan di dalam dilema, yaitu bagaimana ia menyikapi tekanan. Semakin kuat tekanan yang diberikan padanya, semakin nyata dan dalam pula karakter yang akan muncul (hlm. 375).

2.4.1. Tiga Dimensi Karakter

Egri (1946) mengatakan bahwa seperti setiap objek memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar, dan tinggi, manusia juga memiliki tiga dimensi yang terdiri dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa pengetahuan akan tiga dimensi tersebut, kita tidak bisa menilai seorang manusia. Karena, yang penting untuk dikenal dari karakter adalah mengapa ia menjadi karakter yang sedemikian rupa, mengapa ia berubah, dan mengapa ia berubah sesuai atau tidak sesuai dengan apa yang ia inginkan (hlm. 33).

Egri (1946) menjabarkan bahwa dimensi pertama, yaitu fisiologi, sangat berpengaruh terhadap cara seseorang melihat dunia. Contohnya, seorang yang berpostur tubuh bungkuk akan berpandangan berbeda dengan seorang yang berpostur tubuh tegap. Begitu pula dengan seorang yang bodoh, pintar, jelek, cantik, tinggi, pendek, sehat ataupun sakit, pasti melihat dunia secara berbeda-beda. Fisik seseorang akan mempengaruhinya tanpa henti dalam memandang hidup dan dalam perkembangan mentalnya, bisa saja ia menjadi tabah karena lumpuh, atau justru menjadi sombong karena berpostur ideal. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa dimensi fisiologi merupakan set dimensi yang paling jelas terlihat (hlm. 33).

Egri (1946) melanjutkan dimensi kedua dari seorang karakter, yaitu sosiologi, ditentukan dari interaksi karakter dengan lingkungannya. Seperti misalnya seorang anak yang lahir dan tumbuh serta bermain di sudut-sudut kota yang kumuh akan berbeda dengan anak yang lahir di rumah mewah dengan segala keindahan dan kebersihannya. Lalu, hal lain yang membuatnya lebih kompleks

adalah keadaan orang tua, teman, dan lingkungan sekitar karakter yang membuat karakter terpengaruh atau justru mempengaruhinya (hlm. 33-34).

Dimensi ketiga, yaitu psikologi, merupakan hasil dari efek yang diberikan dimensi fisiologi dan sosiologi sehingga karakter memiliki ambisi, frustrasi, temperamen, sikap, serta kompleksitas hidup. Dengan demikian, dimensi psikologi melengkapi ketiga dimensi seorang karakter (hlm. 34).

Egri (1946) menjabarkan *outline* atau langkah-langkah bagaimana tiga dimensi karakter seharusnya terbentuk:

1. Fisiologi

- a. Jenis kelamin.
- b. Usia.
- c. Tinggi dan berat badan.
- d. Warna rambut, mata, dan kulit.
- e. Postur.
- f. Penampilan: cantik, tampan, kurus, gemuk, bersih, lusuh. bentuk kepala, wajah.
- g. Cacat: kelainan bentuk tubuh, abnormalitas, tanda lahir, penyakit.
- h. Keturunan.

2. Sosiologi

- a. Kelas sosial: kelas bawah, tengah, atas.
- b. Pekerjaan: jenis pekerjaan, durasi pekerjaan, gaji, kondisi pekerjaan, kecocokan dengan pekerjaan.

- c. Pendidikan: sejauh apa pendidikannya, jenis sekolah, nilai, pelajaran kesukaan, pelajaran bernilai terburuk, bakat.
 - d. *Home life*: kehidupan orang tua, pendapatan orang tua, apakah seorang yatim piatu, apakah orang tuanya bercerai, kebiasaan orang tuanya, perkembangan mental orang tuanya, keburukan sifat orang tuanya, status perkawinannya.
 - e. Agama.
 - f. Ras, Kebangsaan.
 - g. Tempat di komunitas: pemimpin, anggota bawahan dalam pertemanan, kelompok, tim olahraga.
 - h. Afiliasi politik.
 - i. Kegemaran, hobi: bacaan yang disukai, musik, film, olahraga.
3. Psikologi
- a. *Sex Life* dan standar moral.
 - b. *Personal premise* dan ambisi.
 - c. Frustrasi, kekecewaan terbesar.
 - d. Temperamen: kolerik, santai, pesimistis, optimistis.
 - e. Sikap hidup: putus asa, militan, selalu mengalah.
 - f. Kompleksitas: Obsesi, hambatan, kepercayaan takhayul, fobia.
 - g. Ekstrover, introver, *Ambivert*.
 - h. Kemampuan: penguasaan bahasa, talenta.
 - i. Kualitas: imajinasi, penilaian, rasa, ketenangan.
 - j. IQ.

Demikianlah struktur tiga dimensi karakter yang harus diketahui secara mendalam dan dibuat oleh penulis skenario (hlm. 36-37).

2.4.2. Character Arcs

Menurut Weiland (2016), *character arcs* akan muncul dari kebohongan yang dipercayai oleh karakter. Awalnya, semua hal tentang hidup karakter terlihat baik-baik saja dari luar, namun jika melihat ke dalam, sebenarnya sedang terjadi pembusukan. Namun, meski sedikit demi sedikit karakter mulai menyadari pembusukan tersebut, ia menyangkalnya dan menganggap semua baik-baik saja. Kebohongan itu bermain-main dalam kehidupan karakter dalam cerita melalui konflik antara *needs* karakter, yaitu kebenaran, dengan *wants* karakter, yaitu sesuatu yang dianggap sebagai obat untuk mengatasi kebohongannya (hlm. 18).

Weiland (2016) menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis dasar dari *character arcs*, yaitu *the positive change arc*, *the flat arc*, dan *the negative change arc*. Di antara ketiganya, yang paling umum diterapkan adalah *the positive change arc*, yaitu dimana protagonis akan memulai cerita dalam ketidakpuasan dan penolakan pribadi. Lalu, cerita akan berjalan seiring protagonis menantang pemahamannya akan dirinya dan dunia hingga ia berhasil mengalahkan dirinya sendiri serta mengakhiri *character arcs*-nya dengan berubah secara positif (hlm. 3).

The flat arc memiliki karakter yang secara keseluruhan sudah dapat disebut sebagai karakter yang lengkap karena mereka tidak membutuhkan pertumbuhan pribadi yang nyata sebagai modal untuk mengalahkan antagonis eksternal. Oleh karena itu, karakter jenis ini hanya mengalami sedikit perubahan dan justru menjadi

katalisator untuk perubahan bagi dunia cerita di sekitarnya, sehingga membuat adanya busur *character arcs* dalam karakter menjadi minor (hlm. 3).

The negative change arc disebut Weiland (2016) sebagai jenis yang paling banyak memiliki variasi, namun pada dasarnya hanya merupakan kebalikan dari *the positive change arc*. Karakter justru akan berakhir pada keadaan yang lebih buruk dari keadaannya di awal cerita alih-alih berakhir dalam keadaan yang lebih baik (hlm. 3).

2.4.2.1. Positive Change Arc

Weiland (2016) mengatakan bahwa *positive change arc*, secara sederhana, merupakan perubahan prioritas dari karakter protagonis. Pada awalnya protagonis menyangkal suatu kekurangan dalam dirinya, kemudian ia “bertarung” dengan dirinya sendiri, menang, dan mengakhiri *arc*-nya dengan perubahan ke arah yang lebih baik. Protagonis menyadari alasan bahwa ia tidak mendapatkan apa yang ia inginkan adalah karena salah satu dari dua alasan berikut:

- a. Protagonis menginginkan hal yang tidak tepat.
- b. Metode moral yang ia lakukan guna mendapatkan apa yang ia inginkan sama sekali salah (hlm. 2).

Weiland (2016) menjabarkan beberapa babak dalam merancang *positive change arc* bagi protagonis. Berikut babak-babak yang disusun oleh Weiland:

1. *The Lie Your Character Believes*

Karakter protagonis mungkin saja memiliki hidup yang buruk, atau mungkin justru hidupnya cukup baik. Tetapi ada sesuatu yang membusuk di balik apa yang nampak dari sang protagonis, yaitu *the lie*. Pada awal cerita, protagonis memiliki sesuatu yang kurang dalam dirinya, sesuatu tersebutlah yang membuat ia perlu berubah. Ketidaklengkapan itu bukan berasal dari hal eksternal, melainkan dari dalam dirinya sendiri.

Protagonis menyembunyikan kesalahpahaman-kesalahpahaman yang amat kuat tentang dirinya sendiri, tentang dunia, atau bahkan tentang keduanya. Pada babak selanjutnya, kesalahpahaman ini akan memunculkan hambatan bagi protagonis untuk mengejar tujuannya. Protagonis tidak akan menyadari bahwa ia memiliki masalah tersebut pada *Act 1*. Protagonis mungkin tidak merasakan adanya kekurangan dalam dirinya atau bahkan memang menyangkal *the lie* yang ada dalam dirinya. Ketika sampai pada *inciting incident* dan atau *the first plot point*, barulah sang protagonis merasa terguncang dan penyangkalannya tentang *the lie* mulai goyah. *Act 1* adalah tempat bagi penulis untuk memperkenalkan *the lie* dan menentukan posisi protagonis dalam *normal world*-nya.

The lie sendiri dapat dideteksi ketika protagonis terlihat menunjukkan salah satu (atau lebih) gejala berikut:

- a. Ketakutan.
- b. Luka mendalam.

- c. Ketidakmampuan untuk memaafkan.
- d. Rasa bersalah.
- e. Rahasia yang mengerikan.
- f. Rasa malu atas sesuatu yang dilakukan atau diderita.

Karakter protagonis mungkin saja sadar akan gejala-gejala tersebut dalam dirinya, namun ia tak mampu menghilangkan gejala tersebut karena keyakinan fundamentalnya pada *the lie* (hlm. 3-5).

2. *The Thing Your Character Wants vs. The Thing Your Character Needs*

The lie bermain-main di kehidupan karakter protagonis dalam cerita melalui konflik antara *thing he needs (the truth)* dan *thing he wants* (sesuatu yang dianggap sebagai obat untuk gejala *the lie*). Titik pertemuan pertama antara *character arc* dan plot adalah *goal* dari protagonis sendiri. Tiap cerita pasti diawali oleh *goal* dari protagonis, entah kecil atau besar, menyangkut orang lain atau tidak.

Character wants hampir selalu berupa sesuatu yang ada di luar dirinya, yaitu sesuatu yang nampak. Ia akan mencoba untuk menutupi kekosongan dalam batinnya dengan solusi yang ada di luar dirinya. Sebenarnya tidak ada yang salah dengan keinginan yang nampak itu, yang salah adalah ketika protagonis mengejar sesuatu yang membuatnya diperbudak oleh *the lie*. Protagonis tidak mengejar kebahagiaan dan kepuasan secara keseluruhan, namun justru hanya mencoba mendapatkan

yang nampak saja. Padahal, seharusnya protagonis bangkit dari kekelaman itu dan melihat lebih jauh ke dalam kegelapan jiwa mereka sendiri.

Character needs, singkatnya adalah kebenaran (*the truth*), yang merupakan hal terpenting dalam hidupnya. Jika ia melewatkan kebenaran ini, maka ia tidak akan pernah bisa bertumbuh ke arah yang positif dan akan terus terjebak dalam masalah internalnya selamanya, atau bahkan ke hal yang lebih buruk. Protagonis memang akan menghabiskan sebagian besar ceritanya untuk mengejar *wants*-nya, tetapi sebenarnya ceritanya sendiri adalah tentang progresnya dari tidak sadar akan *needs*-nya, kemudian sadar, mengenali, dan mengejar *needs*-nya.

Needs dari protagonis biasanya bukanlah sesuatu yang bersifat fisik walaupun tetap bisa mengambil manifestasi fisik atau visual pada akhir cerita. Apa yang dibutuhkan protagonis biasanya tak lebih dari sebuah kesadaran akan sesuatu. Dalam beberapa kasus, kesadaran tersebut mungkin tak akan mengubah hal eksternal apa pun, namun itu tetap akan mengubah perspektifnya tentang dirinya sendiri dan dunia di sekitarnya. *Needs*-nya mungkin akan menghalangi *wants*-nya, karena ia harus sampai pada titik di mana ia rela untuk mengorbankan *wants*-nya demi mendapatkan *needs*-nya (hlm. 7-10).

3. *Your Character's Ghost*

Character's ghost adalah sesuatu dari masa lalu protagonis yang selalu menghantuinya. Hal tersebut juga sering kali disebut sebagai "luka".

Biasanya luka tersebut berupa sesuatu yang mengejutkan dan traumatis, namun bisa juga berupa hal kecil seperti putus cinta, hubungan dengan orang tua yang tidak harmonis, atau inferioritas fisik. *The lie* yang lebih besar dan lebih merusak akan membuat *character's ghost* menjadi lebih mengejutkan dan berdampak. Semakin besar *character's ghost*-nya, akan semakin besar *the lie*-nya, dan semakin besar pula *character arc*-nya.

Character's ghost sendiri biasanya merupakan bagian dari *backstory* karakter. Kunci untuk mengidentifikasi *character's ghost* adalah dengan memahami bahwa *character's ghost* akan selalu menjadi alasan utama protagonis bisa meyakini *the lie* (hlm. 14-16).

4. *The Characteristic Moment*

Characteristic moment adalah momen pertama dimana protagonis berkesempatan untuk memberikan kesan bagi penonton. Tak seperti di dunia nyata di mana orang-orang diminta untuk tak menghakimi orang lain berdasarkan kesan pertamanya, dalam sebuah cerita fiksi kesan pertama sangat penting untuk dinilai. Kesan pertama itulah yang memberikan jawaban apakah cerita tersebut layak untuk diikuti hingga akhir atau tidak. Ketika protagonis pertama kali muncul, yang harus dinilai adalah apa yang ia lakukan, seperti apa kepribadiannya, apa ia layak disukai, dan apakah ia terlihat menarik. Jika jawabannya tidak, maka itu adalah alasan yang kuat untuk tak mengikuti cerita selanjutnya. Singkatnya, *characteristic moment* yang gagal bisa berarti cerita yang gagal pula.

Characteristic moment harus mampu menyelesaikan beberapa tugas seperti:

- a. Memperkenalkan sang protagonis.
- b. (Mungkin) mengungkapkan nama dari sang protagonis.
- c. Memberikan informasi mengenai gender, usia, kebangsaan, dan pekerjaan sang protagonis.
- d. Memperlihatkan karakteristik fisik yang penting dari sang protagonis.
- e. Mengindikasikan perannya dalam cerita bahwa ia adalah sang protagonis.
- f. Menunjukkan aspek kepribadian protagonis.
- g. Menarik simpati dan perhatian penonton bagi protagonis.
- h. Menunjukkan tujuan dari *scene* sang protagonis.
- i. Menunjukkan tujuan dari cerita sang protagonis.
- j. Memperagakan, atau setidaknya mengisyaratkan *the lie* sang protagonis.
- k. Mempengaruhi plot dengan aksi sang protagonis

Daftar tersebut memang cukup merepotkan untuk ditampilkan dalam *scene* pertama, maka dari itulah bagian awal cerita sering disebut yang tersulit untuk dibuat dibanding bagian lainnya. Meski demikian, *characteristic moment* tak harus disampaikan hanya dalam 1 *scene*, tetapi juga bisa dipecah menjadi lebih dari itu. Bahkan bisa terdiri dari dua masa kehidupan berbeda dari sang protagonis (hlm. 18-22).

5. *The Normal World*

Characteristic moment hanyalah setengah bagian dari awalan cerita yang bagus, yang mengenalkan sang protagonis dengan baik, namun belum ada konteks apa pun di sana. *The normal world*-lah yang akan memberikan konteks yang dibutuhkan. Dalam sebuah cerita, *the normal world* mengambil peran penting dalam *Act 1*, yang sebenarnya bisa dianggap juga sebagai “*set-up*”. *The normal world* akan menempatkan cerita di atas fondasi yang kuat sekaligus menetapkan standar bagi seluruh perubahan personal karakter dan perubahan plot yang akan datang.

The normal world sendiri secara sederhana didefinisikan sesuai namanya, yaitu *setting* dunia dari cerita itu sendiri. Ini adalah tempat di mana karakter menemukan kepuasan diri, atau setidaknya merasa berpuas diri. Intinya, *the normal world* merupakan tempat yang di mana protagonis entah tak ingin meninggalkannya atau justru memang tak bisa tinggalkan. *The normal world* mendramatisir dan memperkuat *the lie* yang karakter percayai hingga membuatnya tak merasa perlu untuk melihat keluar. Hanya ketika *the normal world* itu dilawan atau diabaikanlah keyakinan protagonis pada *the lie* akan goncang.

Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah *normal world* adalah bahwa dunia tersebut harus dapat membuat *backstory* karakter dapat dipercaya. Selain itu, dunia itu juga haruslah merupakan dunia yang nyaman bagi *the lie* untuk tetap hidup dan bertakhta atas protagonis. Meski *normal*

world merupakan dunia yang kontras dari *the adventure world*, secara fisik karakter tak selalu akan berpindah ke dunia yang benar-benar berbeda, namun bisa juga hanya keadaan dari *normal world*-nya saja yang berubah (hlm. 25-27).

6. *The First Act*

Act pertama adalah bagian penting yang membangun plot dan *character arcs*. Dalam *act 1*, ada 6 tahapan *character arcs* yang harus diterapkan, yaitu:

a. *Reinforce the Lie*

Penguatan *the lie* dimulai pada kemunculan *wants* dan *needs* protagonis yang akan diilustrasikan oleh *characteristic moment* dan *normal world* sang protagonis. Penonton harus melihat seperti apa masalah internal yang ada pada diri protagonis, yang pada akhirnya akan memunculkan masalah eksternal.

b. *Indicate the Character's Potential to Overcome the Lie*

Di bagian awal cerita, penonton harus melihat secara sekilas adanya kemungkinan bahwa protagonis memiliki kemampuan untuk berubah. Walaupun protagonis belum sepenuhnya mengembangkan kemampuannya itu, setidaknya perlu ditunjukkan bahwa benih kemampuannya sudah ada. Contohnya pada *Toy Story* dimana Woody berkemampuan untuk menjadi teman yang baik bagi mainan di kamar

Andy sudah ditampilkan di awal meski ia belum siap untuk berteman baik dengan Buzz.

c. *Provide the Character's First Step in Discovering How to Grow and Change*

Protagonis tidak akan bisa berubah jika ia tidak tahu cara untuk berubah. Maka dari itu, *act 1* adalah tempat untuk memberikan sedikit petunjuk mengenai sifat *the lie* dalam dirinya serta *the truth* yang perlu ia pelajari. Petunjuk tersebut hanya berfungsi sebagai dasar yang nantinya akan memicu protagonis untuk berubah di babak selanjutnya.

d. *Give the Character an Inciting Event to Refuse*

Inciting event adalah kesempatan bagi protagonis untuk merubah hidupnya dan keluar dari perbudakan *the lie* selamanya. Meski demikian, kesempatan itu tak selalu merupakan hal yang baik, bisa saja berupa hal yang amat buruk, namun hal itu tetaplah kesempatan yang penting bagi protagonis.

Protagonis biasanya tidak akan menyukai *inciting event*. Pada awalnya ia akan memikirkannya, kemudian menolak panggilan *inciting event* itu karena ia merasa ada hal yang lebih baik untuk dilakukan, yang sebenarnya malah memperkuat *the lie*. Protagonis takut jika ia menerima panggilan dari *inciting event* itu, hidup lamanya akan berubah, yang mana ia tidak inginkan itu terjadi karena sudah merasa nyaman hidup di dalamnya.

Penolakan protagonis itu tak akan bertahan lama sebab sebenarnya *inciting event* itu telah sedikit mengubah protagonis. Meskipun kecil, hal itu telah mengubah pemahamannya akan dirinya sendiri, dunianya, dan masalah yang dimilikinya. Untuk pertama kalinya, protagonis pun mulai menyadari bahwa ia memiliki masalah, namun belum memahami sepenuhnya definisi dari masalahnya itu. Namun, perasaan asing tersebut membuat dunia lama yang nyaman itu menjadi tak begitu nyaman lagi.

e. *Evolve the Character's Belief in the Lie*

Menjelang akhir *Act 1*, protagonis masih akan bercokol dalam *the lie* karena masih meyakinkannya seperti pada ketika cerita dimulai. Namun dalam tingkat bawah sadarnya, sang protagonis mulai melawan fondasi kebohongan itu. Akibatnya, ia mulai sadar bahwa selama ini ia melakukan hal yang salah dan setidaknya ia merasa harus mulai berbuat jujur.

f. *Make the Character Decide*

Saat protagonis membuat keputusan, itulah saat dimana *act 1* berakhir. Protagonis memutuskan untuk berbuat sesuatu mengenai *inciting event* yang membuatnya tidak nyaman itu. Intinya, ia mulai melangkah meninggalkan *normal world* menuju dunia petualangan yang benar-benar baru yang berisikan tantangan yang belum pernah ia hadapi sebelumnya. Hal ini akan mendorong sang protagonis ke *plot point* pertama (hlm. 31-34).

7. *The First Plot Point*

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwa *act 1* adalah *set-up*, maka *first plot point* adalah titik di mana tak ada jalan untuk kembali ke dunia *set-up* itu. Dari titik inilah cerita benar-benar dimulai. Protagonis akan berkomitmen, meski biasanya karena tak punya pilihan, untuk membuat keputusan yang akan mengeluarkannya dari kenyamanan yang stagnan, yaitu *normal world* dan *the lie*.

Beberapa hal penting mengenai *first plot point* adalah:

- a. Terjadi pada progres 20-25% dari cerita.
- b. Mengakhiri *set-up* pada *act 1*.
- c. Saat dimana protagonis meninggalkan *normal world*.
- d. Akan diikuti oleh keputusan karakter untuk bereaksi dengan tegas dan tidak dapat dibatalkan.

Layaknya sebuah pintu, poin plot pertama ini adalah pintu yang memisahkan *act 1* dengan *act 2* (hlm. 37).

8. *The First Half of the Second Act*

Paruh pertama dari *act 2* adalah saat dimana protagonis berkelana (atau didorong) ke daerah yang belum terpetakan dan kemudian membuatnya tersesat. Protagonis mulai menyadari bahwa aturan lama (*the lie*) tak lagi berlaku. Kemudian, pada titik ini protagonis akan sangat aktif mengejar tujuannya, dan akan mempelajari kegagalan-kegagalan dari metode yang ia

terapkan dalam mengejar tujuannya itu. Akitabnya, ia mendapatkan pengetahuan baru yang akan membantunya menyadari bahwa selama ini *the lie* itu sendirilah yang menahannya untuk berkembang.

Dalam paruh pertama dari *act 2*, ada 4 tahapan *character arcs* yang harus diterapkan, yaitu:

a. *Provide the Character With Tools to Overcome His Lie*

Pada titik ini, protagonis akan berada dalam kondisi yang rentan, namun hal itu berarti ia siap untuk menerima bantuan untuk mengatasi kebohongannya. Alat pertama yang akan membantunya adalah informasi mengenai cara untuk mengatasi kebohongannya itu. Informasi tersebut bisa muncul dari karakter lain, atau bisa juga dari dalam dirinya sendiri. Intinya, untuk melawan kebohongannya, protagonis harus mempelajari *the truth* dengan aksi yang ia lakukan.

b. *Show the Protagonist Encountering Difficulties in Pursuing His Lie*

Pada titik ini, mungkin sang protagonis masih belum menyadari adanya kebohongan yang harus ia atasi. Ia masih saja menjalankan sesuatu yang biasa ia lakukan di *normal world*, namun ia akan mengalami kegagalan dan kesulitan karena sebenarnya dunia yang sekarang sudah bukan *normal world* lagi.

c. *Move the Character Closer to What He Wants and Farther From What He Needs*

Pada titik ini, protagonis masih sangat ingin mendapatkan *wants*-nya karena ia masih yakin hal tersebut akan menyelesaikan semua masalahnya. Namun yang tidak ia sadari bahwa sebenarnya ia justru menjauh dari *needs*-nya. Mungkin kelihatannya ia sedang menuju kemenangan dalam konflik eksternalnya, namun jika terus melakukan hal tersebut maka ia akan segera kalah dalam pertempuran melawan konflik internalnya.

d. *Give the Character a Glimpse of Life Without the Lie*

Jika pada poin plot pertama protagonis sudah mendapat sedikit penglihatan akan seperti apa kehidupan tanpa kebohongannya, maka titik ini akan lebih memperjelasnya lagi. Meski protagonis belum siap untuk benar-benar diyakinkan bahwa ada yang salah dengan *the lie*, namun ia harus tetap melihat celahnya. Protagonis perlu diberikan perasaan sekecil apa pun tentang betapa mengagumkannya ketika ia mengesampingkan kebohongan itu dan tak melihat ke belakang (hlm. 43-46).

9. *The Midpoint*

Midpoint adalah titik dimana akan terjadi perubahan besar yang mendorong karakter untuk berpaling dari *the lie*. Di titik ini protagonis juga akan keluar dari fase reaktif, dimana protagonis tak memegang kontrol atas konflik, dan mulai bertransisi ke mode aktif, yaitu adalah saat protagonis memegang kontrol atas konflik. Di sinilah protagonis mulai mengambil tindakan untuk

mengatasi kekuatan antagonis, baik yang dari luar maupun dari dalam dirinya sendiri.

Protagonis telah melihat bukti adanya *the truth* sepanjang paruh pertama cerita, dan pada *midpoint* inilah akhirnya ia menerima *the truth* itu. Namun bukan berarti protagonis betul-betul menolak *the lie* karena hal tersebut akan terjadi di bagian-bagian selanjutnya dari cerita. *Midpoint* membuat protagonis sadar betapa pentingnya melihat sesuatu dari sudut pandang lain. Secara sadar, ia akan terus mengklaim bahwa ia mempercayai *the lie* hingga akhir *act 2*, namun secara tidak sadar ia telah melakukan aksi yang sejalan dengan *the truth*.

Pada titik ini, protagonis terjebak di antara *the lie* dan *the truth* karena masih belum memahami sepenuhnya bagaimana cara untuk menerapkan pengetahuannya tentang *the truth*. Itulah alasan mengapa ia masih belum bisa menggapai kemenangan di sisa cerita dalam *act 2* (hlm. 49-51).

10. *The Second Half of the Second Act*

Pada titik ini, terdapat 6 tahapan dalam perkembangan *character arcs* untuk diterapkan pada protagonis. Penempatan keenam tahapan berikut cukup fleksibel, sehingga selama semuanya terjadi sebelum titik poin plot ketiga, maka persiapan karakter menuju klimaks sudah tepat.

a. *Allow the Character to Act in Enlightened Ways*

Berkat apa yang telah protagonis pelajari di paruh pertama *act 2* dan *midpoint*, kini ia bisa bertindak dengan cara yang tidak mungkin bisa ia lakukan di paruh pertama *act 2*. Secara spesifik berarti protagonis mendapatkan alat baru guna membantunya membuat kemajuan signifikan menuju *wants*-nya. Aksi dan tindakannya akan menjadi lebih efektif dan efisien dibanding apa yang telah ia lakukan sebelumnya.

b. *Trap the Character Between the Old Lie and the New Truth*

Meski sudah mulai bergerak berdasarkan pengetahuannya akan *the truth*, protagonis masih belum menghadapi *the lie* yang terkubur jauh di dalam alam bawah sadarnya. Hal inilah yang akan memicu terjadinya kesalahan karena meski ia telah percaya dan bertindak sesuai *the truth*, ia belum benar-benar berkomitmen untuk itu. *The lie* masih menahannya dan menyebabkan protagonis mengalami konflik internal yang parah. Di satu waktu protagonis bertindak sesuai *the truth*, kemudian ia dikuasai kembali oleh *the lie*.

c. *Initiate the Character's Attempts to Escape the Effects of the Lie*

Protagonis akan mulai merasa semakin dibuat tak nyaman dengan efek *the lie* dalam hidupnya. Sebaliknya, ia menginginkan *the truth* dan mulai bergerak ke arah itu. Oleh karena itulah protagonis mulai melawan *the lie* agar ia benar-benar bisa mendapatkan *the truth*.

d. *Contrast Your Character's "Before and After" Mindsets*

Kedua bagian cerita, yaitu sebelum dan sesudah *midpoint* adalah dua tampilan yang saling merefleksikan satu sama lain. Bedanya, paruh kedua adalah kebalikan dari paruh pertama. Protagonis akan menunjukkan progres perubahan personal dirinya, bahkan bisa dibilang bahwa ia sudah merupakan orang yang berbeda dari sebelumnya.

e. *Provide Your Character With a False Victory*

Berkat segala pengetahuan dan tindakan baik yang sudah selaras dengan *the truth*, protagonis merasa mulai mendapatkan apa yang ia inginkan. Namun, konflik internalnya semakin menguat ketika ia mengetahui ia sudah begitu dekat dengan *wants*-nya dan ia masih juga menginginkannya. Ia betul-betul merasa gelisah dan tak tahu yang mana yang benar dan yang salah.

Jika ia mengambil *wants*-nya itu, ia harus tunduk kembali pada kekuasaan *the lie*. Ia tahu sebenarnya itulah yang ia perjuangkan sejak awal, yaitu *wants*-nya. Akhirnya protagonis berusaha meyakinkan diri bahwa ia bisa mendapatkan keduanya secara bersamaan. Ia yakin *the lie* dan *the truth* bisa hidup berdampingan di dalam dirinya. Untuk saat ini ia seolah menang, namun sebenarnya itu hanyalah kemenangan palsu. Karena ia telah mengorbankan *needs*-nya demi *wants*-nya, maka ia akan segera mendapat ganjaran di depannya.

f. *Blatantly Demonstrate the Crux of Your Character's Arc*

Di sinilah waktunya untuk menunjukkan apa yang sebenarnya yang dibutuhkan oleh protagonis, yaitu *needs*-nya. Protagonis harus diberikan validasi yang kuat dan jelas tentang *the truth*. Hal itu bisa ditunjukkan dengan dialog antar karakter maupun narasi internal dirinya. Protagonis membutuhkan alat terakhir ini pada akhir *act 2* agar bisa ia gunakan sebagai pertahanan utama dalam melawan *the lie* di *act 3* (hlm. 55-60).

11. *The Third Plot Point*

Plot point ketiga adalah titik terendah bagi protagonis di dalam sebuah cerita. Meski ia seolah baru saja menang dengan segala ilusi yang ia ciptakan mengenai *the lie* dan *the truth*, ia sebenarnya telah membuat kesalahan. Agar benar-benar bisa menang, protagonis harus betul-betul menghadapi *the lie*. Ia tidak boleh lagi mengelak dan menyangkal kebohongan tersebut dan harus mengkonfrontasinya dengan serius. Hasilnya hanyalah antara ia berhasil menghancurkan kebohongan tersebut, atau dihancurkan oleh kebohongan tersebut. Inilah apa yang dimaksud dengan poin plot ketiga.

Pada titik ini, protagonis harus benar-benar memilih antara *wants* dan *needs*-nya. Meski pada awalnya ia merasa bisa mendapatkan keduanya secara bersamaan, sekarang ia tahu bahwa hal tersebut mustahil untuk dilakukan. Apapun yang ia pilih akan membuatnya kehilangan sesuatu yang penting baginya. Ia bisa saja memilih *the truth* dan kehilangan mimpinya

yang telah ia inginkan sejak awal cerita, atau ia bisa memilih hidup di bawah bayang-bayang *the lie* seumur hidupnya.

Pada akhirnya, setelah proses menyakitkan yang ia alami di dalam dirinya, sang protagonis memilih *the truth* dan menolak *the lie*. Ia akan melakukan hal yang benar demi mendapatkan *needs*-nya meski hal itu mungkin akan membuatnya tidak akan pernah bisa mendapatkan *wants*-nya sampai kapan pun. Pada momen inilah secara metafor bisa dianggap bahwa protagonis yang lama telah mati dan terlahir kembali sebagai pribadi yang baru (hlm. 63-65).

12. *The Third Act*

Meski telah memilih hal yang benar dengan bertindak sesuai *the truth*, hal itu justru menghancurkan hidup sang protagonis. Dari tampak luar, *act 3* adalah tentang protagonis yang berjuang untuk mendapatkan keseimbangan hidupnya kembali sebelum ia harus menghadapi sang antagonis di bagian *climax*.

Pada titik ini, terdapat 4 tahapan dalam perkembangan *character arcs* untuk diterapkan pada protagonis, yaitu:

a. *Up the Stakes*

Setelah keputusan vital yang sebelumnya ia buat, protagonis membuang segala usaha dan kerja kerasnya dalam mengejar *wants*-nya. Hal itu menempatkannya pada landasan moral yang lebih tinggi dari sebelumnya,

namun ia terluka parah dengan hasil dari keputusan tersebut. Oleh karena itu, titik ini akan membiarkan protagonis berkubang dalam kesengsaraannya untuk sementara waktu, hingga akhirnya ia kembali bangkit untuk melanjutkan pertarungan.

Protagonis harus menyadari bahwa hal yang ia korbankan demi mengejar *needs*-nya sebanding dengan rasa sakit yang ia derita. Dengan kata lain, ia tahu bahwa ia telah melakukan hal yang benar dan bahkan siap untuk mengulang perbuatan benar itu jika dibutuhkan.

b. *Keep the Character Off Balance*

Segala yang telah dilalui protagonis masih belum juga membuatnya 100% menolak *the lie*, sehingga ia masih akan menemui beberapa keraguan dalam *act 3*. Ia masih merasa dirinya belum stabil dan belum menemukan kebahagiaan. Meski telah membuka pintu menuju kebahagiaan itu, ia masih harus melangkah menuju pintu tersebut.

c. *Prove How Far the Character Has Come*

Protagonis mungkin sedang merasa ia kembali ke titik 0 karena belum mendapatkan apa-apa. Namun, sebenarnya ia telah membuat sebuah kemajuan yang amat besar dalam hidupnya. Ia sudah menjadi seseorang yang jauh berbeda dari seseorang yang ada di awalan cerita. Untuk itu, hal tersebut harus ditunjukkan secara fisik bahwa protagonis bisa menolak *the lie* yang menghampirinya.

d. *Renew the Attack Upon the Character's New Paradigm*

Sebelum mencapai *climax*, paradigma protagonis tentang *the truth* harus diserang. Serangan tersebut bisa berasal dari antagonis yang minor atau pun dari keraguan batin protagonis sendiri. Fungsi dari serangan itu sendiri untuk menunjukkan bahwa protagonis benar-benar mampu menolak *the lie* dan memegang teguh *the truth* yang telah ia pilih (hlm. 70-74).

13. *The Climax*

Climax adalah momen dimana protagonis membuktikan bahwa ia benar-benar seseorang berbeda dari sebelumnya. Hal itu ia lakukan ketika konflik antara protagonis dan antagonis berada di puncaknya. Pertempuran terakhir ini akan membawa protagonis kepada resolusi, entah dia menang atau kalah. Dalam pertempuran tersebut, antagonis akan menyerang protagonis dengan serangan pamungkas dari *the lie*. Untuk melawannya, protagonis akan melakukan penolakan pamungkas terhadap *the lie* hingga akhirnya menang dan menyempurnakan *character arcs*-nya (hlm. 77-78).

14. *The Resolution*

Resolusi adalah bagian yang terasa asing dalam cerita, karena sebenarnya *character arcs* dari protagonis sudah komplit. Lalu, fungsi sebenarnya dari resolusi yang merupakan adegan akhir ini adalah sebagai pembanding terhadap adegan pembuka yang dimana protagonis masih hidup di *normal world*. Resolusi menghadirkan *normal world* yang baru dimana terdapat *the truth* di dalamnya. Momen ini memberikan kesempatan bagi penonton

untuk tertawa, menangis, sakit, dan menang bersama sang protagonis (hlm. 84).

2.5. Kemarahan

Menurut Burgo (2012), kemarahan merupakan bagian dari lanskap emosional manusia (hlm. 32). Bersama dengan frustrasi, kekecewaan, kesedihan serta kepiluan, kemarahan merupakan hal yang tak terhindarkan dari pengalaman seorang manusia (hlm. 30). Kemarahan sendiri tidak selalu buruk, karena dari kemarahan terkadang muncul motivasi untuk melakukan suatu perubahan penting dalam hidup. Contohnya seperti keluar dari hubungan tidak sehat dengan pasangan yang egois, atau mengakhiri pertemanan yang berat sebelah (hlm. 6). Kemarahan bisa muncul ketika kita merasakan sesuatu yang kita tidak sukai, dan biasanya kita akan membenci orang-orang yang kita duga sebagai penyebab munculnya perasaan yang kita tidak sukai itu (hlm. 32).

Menurut Eisenberg (2006), kemarahan adalah sebuah emosi negatif yang dirasakan manusia (hlm. 5). Graham (2018) mengatakan bahwa setiap emosi, bahkan yang dianggap sebagai emosi negatif, mengganggu, atau merusak, tetaplah merupakan sebuah sinyal untuk bergerak maju. Kata emosi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *emovere*, yang berarti bergerak atau bertindak. Setiap emosi memiliki kecenderungan tindakan adaptif. Kemarahan bisa jadi sinyal bagi seseorang untuk memprotes keadilan, pengkhianatan, atau penghinaan (hlm. 55).

Graham (2018) juga mengatakan bahwa ketika kita dibajak atau dibanjiri oleh emosi (kemarahan), kita tidak dapat berpikir dengan jernih dan apa yang kita

katakan bisa jadi berbahaya atau tidak berguna sama sekali. Karena itu, tindakan yang lebih baik untuk dilakukan adalah menyalurkan energi fisik dan psikologis yang kita miliki untuk menanggapi situasi atau orang lain dengan bijak, bukan untuk menyuplai energi tersebut kepada pelepasan emosi kita (hlm. 56).