

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Skenario film

Skenario film dibentuk berbeda dengan penulisan cerita lain, karena dalam membentuk skenario film, perlu bahasa yang dapat divisualisasikan dengan baik dan tidak hanya sekedar memberikan tanggapan dan emosi yang dituliskan secara eksplisit. Menurut Field (2005), skenario adalah sebuah cerita yang diceritakan dengan gambar, dialog, dan deskripsi, dan ditempatkan dalam konteks struktur yang dramatis (hlm. 19-20). Artinya, skenario memiliki nilai yang lebih tinggi dalam menyingkapkan cerita, dan aspek-aspek yang berada di dalamnya. Karena skenario menunjukkan cerita yang tidak dituliskan dengan karakter utama yang memiliki cerita di dalamnya, tetapi karakter yang berada di dalam cerita.

Cerita yang dibentuk dalam skenario, tidak bergerak menurut jalan pikiran karakter utama, melainkan jalan pikiran karakter utama yang bergerak bersama dengan cerita tersebut, dan menimbulkan dampak tersendiri bagi karakter atas apa yang dijalaninya. Secara langsung skenario juga dapat memberikan perspektif subyektif dari karakter utama, sehingga karakter utama yang membawa penonton dalam menjelajah dunia dan cerita yang ada. Walaupun begitu, perspektif yang bersifat objektif tetap ada, tetapi penggunaannya tetap sama, yaitu untuk mengungkapkan karakter yang ada di dalam cerita.

Dalam menulis skenario, hal yang terpenting adalah esensi dari cerita tersebut. cerita yang dibuat tentunya harus memiliki nilai yang dapat dimasukkan

di dalam skenario, yang juga nantinya akan memiliki rasa tersendiri bagi penceritaan. Vogler (2007) menyatakan bahwa cerita adalah metafora yang digunakan orang untuk mengukur dan menyesuaikan kehidupan mereka dengan membandingkannya dengan karakter yang ada di dalam cerita (hlm. 300) Ini menunjukkan bahwa cerita yang dibentuk, memiliki kehidupan tersendiri, dan dapat membuat penontonnya menjadi *relate* dengan cerita, atau bahkan dengan karakter yang ada di dalam cerita. Karena pada dasarnya film adalah bentuk dari kehidupan manusia itu sendiri. Jika film tersebut tidak dapat menceritakan kehidupan manusia, maka film tersebut tidak diterjemahkan dengan baik. Film yang baik berasal dari skenario yang dapat membangun dunia, karakter, dan cerita yang relevan, namun dekat dengan kehidupan manusia, sehingga ketika diterjemahkan menjadi film, jiwa yang melekat dalam skenario tersebut dapat divisualisasikan dengan baik, dan menambah nilai dan bahkan arti kehidupan yang lebih detail dan dalam dari penulisan skenario tersebut, ketika divisualisasikan dengan baik dan benar.

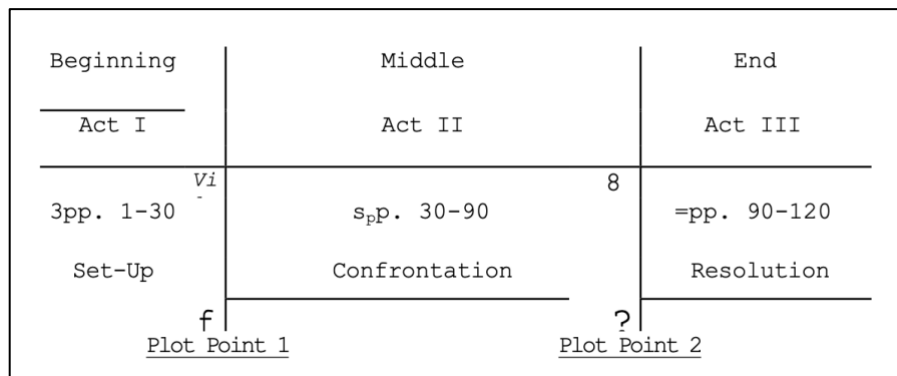
Karena alasan demikian, penulisan skenario film jauh lebih kompleks dan membutuhkan sumber dan elemen yang tepat dalam membangunnya, karena skenario film tidak untuk sekedar dibaca dan divisualisasikan di dalam pikiran pembacanya yang bersifat imajinatif, tetapi visualisasi yang diberikan oleh skenario film adalah untuk diterjemahkan menjadi sebuah gambar bergerak, yang tanpa mengurangi nilai dari tulisan, tetapi menambah nilai dari skenario film tersebut, serta menunjukkan gambar bergerak yang lebih hidup dari sekedar cerita yang berdiam di dalam pikiran si penulis saja.

2.2. Struktur Cerita

Menurut Field (2005), cerita adalah keseluruhan, dan elemen yang membentuk cerita itu adalah aksi, karakter, konflik, *scene*, dan dialog. Terdapat *Act I*, *Act II*, dan *Act III*, yang saling berhubungan dan membentuk cerita secara keseluruhan (hlm. 20). Dalam membuat Struktur cerita, dibagi menjadi tiga babak, yaitu babak satu, babak dua, dan babak tiga.

Penggunaan *Three Act Structure* juga memudahkan penulis skenario untuk dapat memetakan cerita dan jalan cerita menjadi lebih rinci. Menurut Gulino (2013), penggunaan tiga babak (*three act*) merupakan cara bagi penulis untuk membagi luasnya halaman menjadi bagian-bagian yang dapat dicerna dan dapat dikerjakan satu per satu tanpa perlu memperhatikan keseluruhan pekerjaan skenario cerita (hlm. 13). Tiga babak ini mempermudah penulis untuk memetakan cerita, dan memfokuskan apa yang terjadi dan apa yang berjalan di masing-masing babak, sesuai dengan bentuk cerita, sehingga cerita yang dibentuk tidak bertele-tele, dan tidak juga terlalu pendek dalam menunjukkan apa yang terjadi di dalam cerita.

Di mana menurut Field (2005) babak/*act* ini disebut yaitu *Set-up (act I)*, *Confrontation (act II)* dan *Resolution (Act III)* untuk mengkategorikan struktur cerita (hlm 21-26). Atau dengan kata lain, dalam cerita terdapat permulaan, titik tengah, dan akhir cerita. Tentunya, dalam menggunakan struktur cerita tiga babak ini, halaman skenario menjadi hitungan dan patokan tiap-tiap babak, agar tulisan yang dibuat tetap terarah.



Gambar 2. 1 *Three Act Structure*

(Sumber: Screenplay: The Foundations of Screenwriting by Syd Field)

1. *Act I (Set-Up/Beginning)*

Dalam *Act I*, adalah permulaan cerita, di mana penulis skenario menceritakan dan membahas tentang pengenalan karakter, tentang apa cerita tersebut, menggambarkan situasi, dan menunjukkan relasi karakter utama dengan karakter lain (bisa juga dengan lingkungan), yang ada di dalam dunia penceritaan. *Act I* adalah alat pengait bagi audiens dalam melihat cerita (yang biasanya dilakukan selama 10 menit), dan menentukan fokus dari cerita itu sendiri. Dalam penerapan teorinya, biasanya babak pertama memakan setidaknya 1-30 halaman skenario untuk menceritakan dan menggambarkan *status quo*, atau “dunia normal” dari cerita tersebut, dan keadaan awal karakter sebelum berprogresif ke arah yang lebih jauh.

2. *Act II (Confrontation/Middle)*

Act II adalah struktur paling panjang di dalam cerita, di mana dalam babak ini menceritakan tentang karakter utama yang memasuki konflik dan menghadapi masalah demi masalah untuk menggapai keinginan atau tujuan

si karakter utama, dan menyelesaikan konflik yang ada, dan menentukan apa keinginan dan kebutuhan karakter. Dalam babak kedua ini, dapat menggunakan setidaknya hampir keseluruhan dari skenario yang berkisar dari 30-90 halaman, karena di babak inilah yang menunjukkan perkembangan cerita yang signifikan serta perjalanan dari karakter tersebut dalam menggapai tujuannya.

3. *Act III (Resolution/End)*

Meskipun disebut akhir dari cerita, tetapi secara penulisan skenario, babak ketiga bukanlah akhir, tetapi sebuah *solution* atau titik utama dalam cerita, yang menunjukkan apa yang terjadi pada cerita dan karakter utama. Apakah karakter utama berhasil atau tidak, dan apakah karakter utama berhasil mendapatkan keinginannya atau tidak. Sejatinya, babak ketiga bukanlah akhir dari cerita, tetapi akhir dari penulisan cerita yang selesai di dalam skenario. Biasanya babak ketiga memakan 90-120 halaman skenario, atau bisa kurang sedikit, tergantung dengan progresi dan pembentukan cerita.

2.3. Karakter

Karakter adalah kunci utama dalam penceritaan, karena karakter adalah salah satu alasan sebuah cerita berjalan. Dengan adanya karakter, perspektif dari cerita dapat dilihat dan dipahami oleh pembaca. Corbett (2015), menyatakan bahwa karakter bukanlah roda penggerak narasi cerita; dan lebih baik menganggap mereka (karakter) sebagai manusia yang menjadi sasaran cerita (hlm. 45). Dengan kata lain, karakter, meskipun adalah bagian dari cerita, bukanlah satu kesatuan dari cerita dan

tidak bergerak secara independen. Ballon (2014), mengatakan bahwa karakter adalah pondasi dari cerita dan sebaliknya. Jika cerita tidak memiliki struktur yang kuat, karakter akan menjadi transparan, dan jika karakter tidak memiliki unsur multidimensional, maka struktur cerita tidak akan terbentuk (hlm. 01) Oleh sebab itu, dalam membuat karakter, butuh perancangan yang rinci, bahkan karakter yang dibuat bukan lahir bersamaan dengan cerita, tetapi karakter berkembang bersama dengan cerita.

Latar belakang dari karakter tentunya sudah ada lebih dahulu, agar karakter tidak menjadikan *setting* sebagai landasan utama dalam menggambarkan karakteristik karakter tersebut namun *setting* dalam cerita juga dapat menceritakan siapa karakter tersebut. karakter yang diciptakan harus memiliki kehidupan layaknya manusia, dan bukan hidup ketika cerita berjalan. Jika hidup karakter hanya sebagai roda penggerak cerita, maka karakter tersebut akan terkesan tidak memiliki nyawa, datar, dan hanya sebagai alat saja, tanpa ada sesuatu yang membuat karakter tersebut menempel dengan pembacanya. Maka dari itu, kehidupan karakter adalah hal pertama yang harus dibuat, dalam menciptakan karakter yang berguna khususnya dalam penceritaan dalam skenario film.

McKee (1997) juga menuliskan bahwa fungsi karakter adalah untuk membawa karakterisasi ke dalam cerita yang diperlukan untuk bertindak dengan pilihan (hlm. 106). Dengan kata lain, karakter yang dibuat harus kredibel dan masuk akal, serta proporsi dari karakter baik dari segi sifat, maupun fisik harus seimbang dan dibuat dengan baik agar karakter tersebut terkesan nyata.

Untuk membuat karakter yang baik, harus memiliki jejak hidup yang sama seperti manusia pada umumnya memiliki masa lalu, gaya hidup, dan kehidupan lain diluar cerita. Syd Field (2005) menyatakan bahwa dalam membangun karakter perlu memisahkan dua komponen hidup karakter tersebut menjadi dua bagian, bagian interior dan bagian eksterior. Bagian interior adalah bagian dari karakter sejak karakter tersebut lahir dan saat cerita dimulai, sementara bagian eksterior kehidupan karakter berlangsung dari awal hingga akhir cerita (hlm. 48). Artinya, pembentukan karakter sudah ada bahkan sebelum cerita dimulai, dan yang dilihat oleh penonton atau pembaca dalam cerita adalah bagian dari perkembangan karakter dan sisi kehidupan karakter yang terungkap selama berjalannya cerita.

Karakter yang dibuat juga harus memiliki kesan yang realistis, dalam artian mudah dimengerti, relevan, dan dapat dipercaya eksistensinya. Pembentukan karakter yang relevan, nantinya akan berguna dalam perkembangan dari karakter itu sendiri, sesuai dengan kebutuhan cerita, atau bagaimana penulis akan menentukan jalan cerita dari karakter tersebut. Corbett (2015), juga menambahkan bahwa karakter dapat muncul dari lima sumber yang dikategorikan, yaitu *the story*, *the unconscious*, *inspiration from art, music or nature*, *real people*, dan *composite characters* (hlm. 43). Setiap sumber memiliki kelebihan dan batasan tersendiri, serta penggunaannya dapat digabungkan dalam situasi tertentu.

1. *The story*, adalah karakter yang diperoleh dari ide cerita. Meskipun begitu, karakter yang lahir dari ide cerita dapat memiliki dimensi yang lebih dari satu, dan bersifat rumit. Karakter ini kemudian dapat bertindak lebih bebas, tetapi tetap melekat dalam cerita.

2. *The unconscious*, adalah karakter yang diperoleh dari hasil karangan dan sepenuhnya fiksi. Karakter yang tercipta juga merupakan hasil pemikiran imajinatif yang menghasilkan figur tunggal tanpa adanya relasi dengan cerita. Jadi, cerita yang akan dibuat tentunya harus dirancang secara terpisah, dan rancangan cerita tetap harus memiliki unsur tematik dan bersifat struktural.
3. *Inspiration from art or nature*, adalah sumber karakter yang terinspirasi dari alam atau karya seni yang dipersonalisasi. Yang artinya, simbol atau sifat dari alam atau karya seni yang dijadikan inspirasi, menjadi kunci utama dalam membuat kepribadian dari karakter tersebut.
4. *Real people*, atau karakter yang diciptakan berdasarkan individu yang nyata. Manusia adalah karakter tiga dimensi yang autentik dan sering dijadikan referensi tersendiri. Biasanya penggunaannya didasari dalam menulis film bertema biografi, atau bahkan sejarah. Penggunaan figur yang nyata juga dapat dengan menggunakan diri sendiri, yang secara tidak langsung memakai kepribadian penulis itu sendiri dalam menciptakan karakter yang referensinya berasal dari dirinya sendiri.
5. *Composite character*, adalah gabungan karakter yang berasal dari sumber-sumber yang berbeda. Karakter ini bisa lahir dari gabungan akan inspirasi karya seni dan individu yang nyata, selama tipe karakter ini tidak disandarkan berdasarkan satu sumber saja, dan tetap relevan dalam hasil akhirnya.

Dalam membentuk sebuah karakter, juga diperlukan sebuah karakterisasi atau penokohan. Menurut Field (2005), karakterisasi diekspresikan dalam cara hidup seseorang (hlm. 55), yang artinya menunjukkan kebiasaan seperti apa yang disukai dan tidak disukai, gaya hidup mereka, apa yang mereka makan, dan bentuk-bentuk ekspresif lainnya. Penokohan berguna untuk menunjukkan bahwa karakter tersebut terkesan lebih hidup, dan memiliki unsur interaktif terhadap lingkungan dan karakter lainnya di dalam cerita.

Menurut Aronson (2010), penulis skenario harus menciptakan dan membangun sebuah cerita yang mengilustrasikan karakter (hlm. 91). Dengan kata lain, karakterisasi adalah elemen penting bagi karakter untuk menunjukkan si karakter dan dunia seperti apa yang ada di sekitarnya, dan yang nantinya karakter akan berinteraksi dengan dunia tersebut. selain itu karakterisasi juga dapat ditunjukkan dengan adanya kontras *setting* antara karakter. Menurut Buckham (2015), menggunakan *setting* untuk membedakan dunia satu karakter dengan karakter lain dapat memperkuat karakterisasi (hlm. 79). Dengan kata lain, *setting* juga dapat menjadi alat untuk menunjukkan karakterisasi, seperti apa sikapnya, apa kebiasaannya, dan apa yang membuat karakter berbeda dari karakter lain.

Card (1999) juga menambahkan bahwa setelah membangun cerita, penulis skenario harus menentukan dengan tepat dan jenis karakterisasi apa yang akan digunakan untuk karakter (hlm. 2). Dunia membentuk karakter, namun tidak mengontrol karakter tersebut, tetapi relasi antar keduanya sangatlah penting untuk esensi penceritaan.

2.3.1. Protagonis

Protagonis, adalah karakter/tokoh utama dari cerita, yang memiliki peran sebagai penggerak cerita utama. Protagonis memiliki tujuan, yakni keinginan dan kebutuhan untuk dicapai seiring berjalannya cerita. Vogler (2007), menulis bahwa protagonis dalam setiap cerita adalah *hero* atau pahlawan (dalam hal ini, tokoh utama) dalam perjalanannya (hlm. 7). Dalam memahami protagonis, perlu diketahui bahwa protagonis adalah salah satu dari kategori karakter penggerak utama cerita, atau *driver character*.

Menurut Philips dan Huntley (2004), terdapat empat karakter tipe *driver*, yaitu *protagonist*, *antagonist*, *guardian*, dan *contagonist*. Apapun tiap-tiap usaha dari karakter, protagonis akan selalu berusaha menggapai tujuannya, dengan antagonis sebagai penghalang utama, *guardian* sebagai penolong, dan *contagonist* sebagai penghambat (hlm. 24). Protagonis, dan karakter-karakter penggerak utama lainnya, adalah pusat dari cerita, namun protagonis tetaplah menjadi pusat utama dalam cerita, karena seluruh isi cerita menceritakan bagaimana usaha protagonis dalam menggapai tujuannya. Karena protagonis termasuk dalam karakter penggerak atau karakter inti, tentunya karakter protagonis memiliki landasan utama dari penceritaan, dan tujuan mengapa protagonis tersebut harus bergerak. Tujuan inilah yang disebut dengan keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*).

2.3.2. *Needs & Wants*

Needs (kebutuhan) dan *Wants* (keinginan) adalah inti dari penceritaan yang sebenarnya dari karakter, karena kedua hal ini yang menjadi landasan utama karakter bergerak, dan elemen utama yang diperlukan karakter untuk menggapai tujuannya. Weiland (2016) menuliskan bahwa setiap cerita berawal dengan tujuan karakter, hal yang diinginkan oleh karakter selalu bersifat eksternal (hlm. 25-26). Artinya, karakter mengetahui apa tujuannya, dan sadar akan keinginannya.

Sementara kebutuhan (*needs*), bersifat terbalik dari keinginan (*wants*), karena karakter akan menyadari bahwa karakter membutuhkannya seiring berjalannya cerita. Karakter sebagian besar akan mengejar tujuan eksternalnya, atau dengan kata lain, keinginannya (*wants*). Akan tetapi, pada akhirnya, hal yang sebenarnya dikejar oleh karakter adalah *Needs* untuk melengkapi tujuannya.

Weiland (2016) menambahkan bahwa hal yang diinginkan karakter biasanya tidak lebih dari realisasi, di mana dalam setiap cerita, realisasi tidak selalu mengubah kehidupan eksternal dari karakter, tapi akan selalu mengubah perspektif dari karakter tersebut (hlm 28-29). Dengan kata lain, kebutuhan adalah bagian dari tujuan internal dari karakter, yang pada akhirnya akan melengkapi karakter.

Gerke (2010) juga menambahkan, bahwa inti dari karakter yang berkaitan dengan jalan cerita adalah perjalanan batinnya (hlm. 45). Artinya, perjalanan internal karakter, adalah hal utama dari penulisan cerita, dan maksud sebenarnya dari sebuah cerita. Karena dalam hal ini, audiens melihat apa yang sebenarnya dicari oleh karakter untuk melengkapi dirinya, dan juga tujuan eksternalnya.

2.4. *Character Arc*

Menurut Weiland (2016) *Character arc* adalah struktur karakter yang di bentuk dalam tiga proses, yaitu pertama, karakter berada dalam satu tempat, mempelajari sesuatu dalam perjalanannya, dan karakter (mungkin) berakhir ke arah dan tempat yang berbeda (hlm. 11-12). Inti dari *character arc* adalah perjalanan internal dari karakter, dan perubahan yang akan terjadi kepada karakter baik secara pemikiran, maupun emosi. Selbo (2015) juga menambahkan bahwa karakter utama ada di dalam perjalanan, baik secara fisik, psikologis, maupun emosional. Dan kebutuhan dari karakter utama adalah untuk mulai dari satu titik emosional ke titik emosional lainnya (hlm. 53).

Bork (2018) menambahkan bahwa dalam penceritaan, cenderung memiliki pertumbuhan signifikan pada karakter utama. Pada akhirnya karakter akan berubah menjadi versi yang “lebih baik” dari diri mereka yang lama (hlm. 68). Perubahan signifikan yang dimaksud adalah perjalanan internal dari karakter itu sendiri, yang di mana karakter akan melompat dari satu titik kepercayaannya, ke titik yang lain. Dua “titik” ini disebut dengan *Lie* (kebohongan) dan *Truth* (kebenaran) yang salah satunya ada di dalam diri karakter utama.

Character arc tentunya memiliki tiga struktur khusus tersebut untuk menggerakkan cerita. Dengan adanya perkembangan karakter yang mempengaruhi struktur cerita, karakter tentunya tidak akan mengambang begitu saja dan menjalani perjalanan yang tidak memiliki arah. Weiland (2016) juga menambahkan, bahwa karakter mengendalikan plot, dan plot membentuk karakter tersebut, dan keduanya tidak dapat bekerja secara terpisah (hlm. 14).

McKee (1997) juga mengatakan bahwa penceritaan akan membawa ke arah hati karakter, di mana sifat dari karakter yang sebenarnya akan terungkap ketika karakter mengambil sebuah tindakan (hlm. 105). Struktur cerita memiliki ikatan dengan karakter itu sendiri, yang nantinya akan membantu perkembangan karakter selama perjalanan entah akan berakhir lebih baik, atau sebaliknya di akhir cerita.

Menurut Weiland (2016) terdapat tiga *character arc* yang digunakan untuk pengembangan karakter, yaitu *Positive Change Arc*, *The Flat Arc*, dan *Negative Change Arc*. Di mana masing-masing *character arc* yang ada tentunya memiliki variasinya masing-masing.

1. *The Positive Change Arc*

Character arc Positive Change Arc adalah tipe *character arc* yang di mana dalam pengembangan karakter ini, perjalanan protagonis dimulai dengan kebohongan yang dipercayai serta *goal* yang belum dicapainya, serta memiliki berbagai penolakan dalam dirinya. Seiring berjalannya cerita, protagonis dibawa dalam kebenaran dalam konflik yang ada, hingga akhirnya protagonis dapat menaklukkan hal negatif dalam perjalanannya, dan kemudian berakhir dengan mengambil kebenaran yang mengubah dirinya ke arah yang lebih baik.

2. *The Flat Arc*

Flat Arc adalah tipe pengembangan karakter, yang di mana si protagonis tidak berubah sama sekali. Dalam awal perjalanan cerita, protagonis sudah memiliki, dan mempercayai kebenaran yang ada, dan protagonis menggunakan kebenaran tersebut untuk mengatasi masalah, dan halangan

yang bersifat eksternal selama cerita berjalan. Meskipun menghadapi masalah yang bersifat eksternal, tetapi protagonis tidak pernah berubah dan pergi dari kebenaran yang ada.

3. *Negative Change Arc*

Negative Change Arc adalah situasi dimana protagonis mempercayai kebohongan yang ada di awal perjalanan cerita, dan dalam perjalanannya mengetahui kebenaran yang ada, dan pada akhir ceritanya membawa protagonis ke situasi yang lebih buruk dari sebelumnya, yang terkadang juga membawa orang lain ke dalam situasi yang sama dengan protagonis.

2.4.1. *Lie & Truth* Karakter

Lie (kebohongan) dan *Truth* (kebenaran) adalah dua titik internal yang menunjukkan status awal atau keadaan awal dari karakter yang ada. Menurut Weiland (2016), *lie* adalah miskonsepsi dari karakter akan hal yang dipandang olehnya, dan cenderung tidak disadari oleh karakter tersebut (hlm. 18). Dengan kata lain, *lie* adalah landasan awal kepercayaan karakter, yang menghalangi tujuan internalnya, dan pada akhirnya akan tergantikan dengan *truth* yang ada.

Sementara *truth* adalah obat dari *lie* tersebut, yang akan diterima oleh karakter untuk melengkapi kekurangannya. *Truth* adalah bagian dari konflik internal yang menjadi tujuan sebenarnya bagi karakter, di mana *truth* biasanya berkorelasi dengan *needs* dari karakter (Weiland, 2016, hlm. 28). Karena inti dari penceritaan yang sebenarnya, adalah karakter yang mencari apa yang hilang dari dalam dirinya, bukan hanya melengkapi apa yang ada secara eksternal. Namun,

dalam kasus *negative arc*, dapat berbanding terbalik, di mana karakter dapat menggunakan *lie* sebagai alat yang digunakan untuk mencapai tujuannya.

2.4.2. *Negative Change Arc*

Menurut Weiland (2016) *Negative Change Arc* adalah tipe *character arc* di mana protagonis berakhir dalam situasi yang lebih buruk dari keadaan semula, yang tidak jarang membawa orang lain ke dalam keadaan yang sama (hlm. 257). Dalam perkembangan karakter *Negative Change Arc*, protagonis pada awalnya mempercayai kebohongan yang ada, dan dalam perjalanannya mempelajari kebenaran, dan akhirnya masuk ke dalam situasi yang lebih buruk.

Dalam strukturnya, *Negative Change Arc* adalah *Positive Change Arc* yang bersifat terbalik, terutama dalam penempatan situasi karakter pada akhir ceritanya. Dalam *Negative Change Arc*, protagonis selalu memegang kebohongan yang ada, tidak peduli apakah protagonis harus menerima kebenaran yang sulit baginya, atau tetap jatuh bersama kebohongan yang terus di pegang oleh protagonis hingga akhir. Weiland (2016) dalam bukunya mengatakan bahwa terdapat tiga perwujudan dalam pengembangan karakter *Negative Change Arc*, yaitu *The Disillusionment Arc*, *Fall Arc*, dan *Corruption Arc* (hlm. 258-259).

1. *The Disillusionment Arc*

Dalam *disillusionment arc*, tidak jauh berbeda dengan *positive change arc* di mana protagonis mengatasi kebohongan yang dipercayainya, meskipun cerita yang bergerak tetap membawa kondisi protagonis ke arah yang buruk. Dalam pengembangan ini, karakter mempercayai kebohongan di awal

perjalanan ceritanya, di dalam perjalanannya karakter menghadapi kebenaran, lalu mengatasi kebohongan yang ada, hingga karakter pada akhirnya harus menerima kebenaran yang ada, walaupun kebenaran tersebut sulit untuk diterima oleh karakter.

2. *Fall Arc*

Fall arc sering dihubungkan dengan tragedi, karena dalam *fall arc*, karakter berkahir masuk ke dalam kebohongan yang dipercayainya, yang menjadikan karakter jatuh lebih jauh ke dalam situasi yang lebih buruk. Dalam awal cerita karakter mempercayai kebohongan yang ada, tetapi dalam perjalannya karakter menolak kebenaran yang ada, dan tetap memegang kebohongan yang ada, yang menjadikan karakter mempercayai kebohongan yang lebih buruk dari situasi awalnya. Penolakan terhadap kebenaran membawa karakter jatuh ke dalam situasi yang lebih buruk (bisa saja membawa orang lain ke dalam situasi yang sama), hingga akhir cerita karakter dapat berakhir dalam kejatuhan mental, bahkan kematian.

3. *The Corruption Arc*

Dalam *Corruption Arc*, karakter sudah mengetahui dan melihat kebenaran yang ada, tetapi karakter membuang peluang dan menolak untuk menerima kebenaran tersebut, dan berjalan menuju kebohongan, sehingga pada akhirnya, karakter memegang dan menerima kebohongan yang ada dibandingkan dengan kebenaran, dan membiarkan kebohongan tersebut menguasainya.

2.4.3. *The Corruption Arc*

Untuk tipe *character arc* ini, menunjukkan bahwa karakter sadar dan sudah melihat kebenaran atau *truth* yang ada di depan matanya, dan menyadari akan kebenaran tersebut, yang juga terkadang berpegang pada kebenaran tersebut dari awal. Namun, karakter membuang kebenaran atau menolak kebenaran yang ada, dan memilih untuk memeluk kebohongan atau *lie* yang juga sudah ada dan disadari oleh karakter tersebut sejak lama. Dan pada akhirnya, karakter berpegang kepada kebohongan sampai akhir cerita dari karakter.

Dalam membuat karakter *negative corruption arc*, Weiland (2016) menjabarkan tiga poin penting karakter, yaitu *lie*, *normal world*, dan *characteristic moment*.

1. *The Lie*

Weiland (2016) menuliskan bahwa dalam *negative change arc*, *the lie* adalah sesuatu yang sudah dimiliki oleh karakter, namun karakter tidak menyadarinya (hlm. 209). Di dalam kasus *corruption arc*, karakter sudah mengetahui *lie* dan menyadari *lie* tersebut, namun belum memegang *lie* dan pada akhirnya akan memegang *lie* tersebut. Untuk mencapai tujuannya, karakter akan membuang *truth* dan memegang *lie* yang ada.

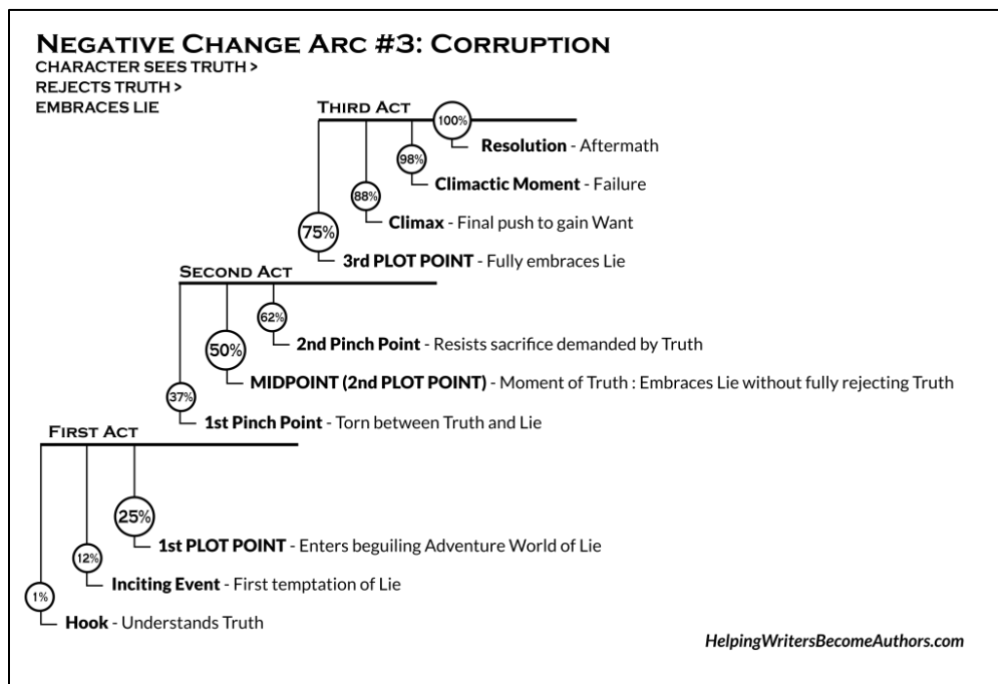
2. *The Normal World*

Dunia normal yang ada di dalam penceritaan *negative change arc* memiliki variasi di setiap modelnya. Weiland (2016) menuliskan bahwa dalam *corruption arc* karakter berhadapan dengan dunia yang di mana karakter sudah memiliki dan memegang *truth* tersebut (hlm.212). walaupun pada

akhirnya karakter akan melepas *truth* tersebut, namun yang membedakan dari dua *negative arc* lain, karakter tidak memasuki *lie* namun menyadari *lie*, dan menyadari *truth*.

3. *The Characteristic Moment*

Menurut Weiland (2016), fungsi dari *characteristic moment* adalah untuk menunjukkan dan memperkenalkan jati diri dari karakter tersebut, yang tidak hanya menunjukkan kepribadian dari karakter, namun juga potensi karakter untuk dapat masuk dan berhubungan dengan *lie* yang ada (hlm 213). Karakteristik adalah alat pertama yang menghubungkan karakter dengan *lie*, yang pada akhirnya akan membuka potensi dari karakter.



Gambar 2. 2 Struktur *Negative Corruption Arc*
 (Sumber: helpingwritersbecomeauthors.com)

Dalam membuat *character arc*, juga terdapat pembabakan yang juga berhubungan dengan struktur cerita yang menunjukkan tiga babak dan menunjukkan perubahan karakter di tiap babak. Terdapat tiga babak, yaitu babak pertama, babak kedua dan babak ketiga.

1. Babak Pertama

Dalam babak pertama, terdapat permulaan dari penceritaan yaitu *hook*, *inciting event* dan plot poin pertama. Weiland (2016) menuliskan bahwa babak pertama ada untuk mengembangkan *truth* dan *lie* dari karakter itu sendiri (hlm. 215). Di dalam babak pertama, tentunya karakter harus memiliki pandangan yang jelas antara *truth* dan *lie* yang dimilikinya untuk menjadi landasan awal dari karakter dalam memilih antara *truth* dan *lie* berserta resikonya untuk karakter dan sekitarnya.

- a. *Hook*, atau *normal world* dari karakter tersebut, yang menunjukkan bahwa karakter berada dalam status awal yang dimiliki olehnya, seperti kepercayaannya, dan *truth* yang sudah ada, serta *lie* yang ada di sekitar karakter. Menurut Weiland (2016), dalam *normal world* ini, karakter memiliki *truth* terlepas dari kekurangan karakter, *normal world* menawarkan karakter tempat yang aman (hlm. 212).
- b. *Inciting event*, adalah awal dari konflik, di mana karakter harus bersinggungan dengan dunia *lie*, dan berjalan ke arah *lie* demi mencapai tujuannya. Menurut Gerke (2010), *inciting event* adalah momen yang mengarahkan karakter utama ke dalam konflik utama cerita (hlm. 213).

c. *First Plot Point*, atau plot poin pertama, yang menjadi pintu resmi bagi karakter untuk masuk ke dalam dunia *lie*, dan awal mula dari pertarungan batin (*inner conflict*) yang akan dihadapi oleh karakter. Disini, karakter pada akhirnya harus memasuki dunia *lie* dan menjadi awal dari akhir babak pertama yang menunjukkan perseteruan antara *truth* dan *lie* di dalam karakter. Menurut Weiland (2016) *first plot point* mengakhiri babak pertama, dan tempat karakter meninggalkan *normal world* (hlm. 74).

2. Babak Kedua

Terdapat poin plot pertama di awal babak kedua, yang menunjukkan interaksi karakter dengan *lie*. Weiland (2016) menuliskan bahwa karakter akan semakin mendekati dan mempelajari tentang *lie*, dan semakin lama kedekatannya dengan *lie* itu akan meningkat dan membawa karakter untuk mengambil *lie* dan membuang *truth*.

Pada babak kedua ini juga, terdapat *midpoint* atau *second plot point* yang di mana karakter mulai maju ke arah *lie*, namun belum sepenuhnya menerima *lie* yang ada dan masih terbelah antara *truth* dan *lie* yang ada, walaupun dalam tindakan dan keputusan yang dilakukan oleh karakter lebih dekat kepada *lie*.

a. *First pinch point*, yang di mana menjadi pintu masuk karakter kepada *lie*, karena karakter mulai terjebak antara *lie* dan *truth* yang ada, yang memulai awal dari terpisahnya karakter dengan *truth* yang ada. Menurut Weiland (2016) karakter yang akan mempelajari lebih banyak tentang

lie, dan mengenalinya, walaupun secara tidak langsung, sebagai jalan menuju *wants* (hlm. 225).

- b. *Midpoint*, atau plot poin kedua (*second plot point*), merupakan bagian dari perubahan karakter yang bertindak dan bergerak sesuai dengan *lie* yang ada, walaupun belum sepenuhnya memegang *lie* tersebut. Weiland (2016) juga menambahkan bahwa karakter sudah masuk lebih dalam ke dalam dunia *lie*, namun belum sepenuhnya mengambil *lie* dan masih ada *truth* dalam dirinya (hlm. 227).
- c. *Second pinch point*, adalah titik perubahan karakter, yang telah bertindak sesuai dengan *lie*, dan membuahkan hasil dalam pekerjaannya, karakter mulai keluar dari *truth*. Weiland juga menambahkan bahwa *truth* bukan lagi penghalang karakter dalam menggapai tujuannya (hlm. 229).

3. Babak Ketiga

Dalam babak ketiga, terdapat plot poin ketiga dan klimaks cerita yang menjadi hasil dari apa yang telah terjadi di dua babak sebelumnya. terdapat empat poin plot yakni *third plot point*, *climax*, *climactic moment*, dan *resolution*. Weiland (2016) menuliskan bahwa dalam plot poin ketiga, karakter menemukan dirinya berada di dalam *lie* dan sudah jauh terjatuh setelah sekian lama berpegang teguh pada *lie* tersebut (hlm. 238).

- a. *Third Plot Point*, atau plot poin ketiga, yang menunjukkan karakter yang sudah memegang *lie*, dan hidup dengan *lie* tersebut karena tindakan dari *lie* yang membuahkan hasil bagi karakter tersebut, dan merupakan

bagian dari titik terendah yang akan dialami oleh karakter utama, sehingga karakter utama harus menggunakan *lie* untuk bertahan (hlm. 236).

- b. *Climax*, adalah bagian penentuan dari karakter, yang menghadapi kekuatan antagonistik, serta menunjukkan hasil dari apa yang telah dilakukan dan dikorbankan oleh karakter untuk mencapai tujuannya. Menurut Weiland (2016), klimaks adalah titik penentu perubahan karakter (hlm. 141).
- c. *Climactic Moment*, adalah bagian di mana karakter yang menghadapi resiko dan pilihan yang telah dipilih olehnya, dan menjadi langkah terakhir bagi karakter sebelum memutuskan tujuannya atas pilihannya.
- d. *Resolution*, adalah tindakan dari karakter atas pilihannya, apakah karakter akan bertanggungjawab atas pilihannya, atau kembali kepada pemikiran awalnya di dalam penceritaan. *Resolution* adalah bagian akhir dan penentu dari karakter akan keputusan yang telah diambil.

Di dalam plot poin ketiga yang menjadi permulaan di babak ketiga, karakter tentunya sudah sepenuhnya memegang *lie* karena menyadari bahwa hanya itu satu-satunya cara agar tujuannya dapat tercapai, hingga akhirnya karakter tetap menghadapi masalah internal akan keputusan yang diambilnya, entah karakter akan membuang lagi *lie* yang dipegangnya, atau hidup terus dengan *lie* tersebut. inilah yang disebut dengan *resolution* atau babak ketiga, di mana karakter menerima hasil dan dampak dari semua keputusan yang telah dilalui oleh karakter di dua babak sebelumnya.