

2. TINJUAN PUSTAKA

2.1 KARAKTER

Smith (2015) menjelaskan bahwa menciptakan sebuah karakter, seorang penulis yang baik adalah penulis yang menerapkan sifat dasar manusia pada karakter yang akan tercipta. Dia menambahkan bahwa banyak penulis yang tidak memasukan unsur psikologi di dalam ceritanya sehingga membuat cerita tersebut menjadi susah untuk dimengerti oleh para pembaca. Adanya kesinambungan antara psikologi dengan sastra membuat Smith semakin yakin bahwa peran psikologi yang dimasukkan ke dalam karakter akan membuat para pembaca menjadi semakin yakin dengan cerita tersebut. Seorang penulis harus mengerti apa yang akan mereka tulis, apa yang diinginkan oleh pembaca, karena bagian tersebut adalah bagian terpenting di mana kesuksesan penulis akan terlihat.

para pembaca menjadi semakin yakin dengan cerita tersebut. Seorang penulis harus mengerti apa yang akan mereka tulis, apa yang diinginkan oleh pembaca, karena bagian tersebut adalah bagian terpenting di mana kesuksesan penulis akan terlihat. Psikologi seseorang akan terlihat dari perilakunya atau kebiasaannya. Perilaku setiap karakter akan menunjukkan bagaimana psikologinya tersebut, bagaimana dia bersikap dalam menghadapi situasi masalah. Setiap karakter tidak akan menunjukkan sikapnya jika tanpa adanya alasan. Setiap reaksi yang dilakukan atau dikeluarkan oleh karakter menunjukkan adanya motivasi dan tujuan menjadi contoh dalam memahami psikologi karakter. Dari 2 karakter tersebut, terdapat 4 kunci psikologi yang menjelaskan tentang inti sebuah karakter yaitu; *The inner backstory, the unconscious, the character types, and the abnormal psychology*. Banyak penulis yang menggunakan kenangan masa lalunya untuk mempengaruhi pembuatan karakternya. Coleman Luck berkata bahwa “ketika saya mengajarkan tentang *screenwriting*, ada satu bidang psikologi yang sangat penting yaitu memahami kenangan masa kecil.

2.2 3DIMENSIONAL KARAKTER

Berdasarkan Gerke (2010) pada awal pembuatan cerita, *3Dimensional Character* perlu dibuat secara utuh. Terciptanya perjalanan batin dari karakter protagonis, penulis akan menciptakan 75% dari plot cerita. Latar belakang terciptanya sebuah cerita dengan plot yang kuat, penulis harus memulai dengan pembuatan karakter terlebih dahulu (hlm.341). Velikovsky (2003) menjelaskan bahwa *3Dimensional Character* mempunyai 3 aspek yang harus dipenuhi saat pembuatan. Tiga aspek tersebut adalah fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

Fisiologis karakter merupakan penggambaran bentuk fisik karakter tersebut. Aspek-aspek yang terdapat di fisiologis karakter diantaranya adalah berat badan, tinggi badan, jenis kelamin, usia, kebangsaan. Hal-hal yang spesifik seperti warna rambut, Cacat fisik, warna mata, kesehatan merupakan sesuatu hal yang penting untuk dimasukkan ke dalam tabel bagian fisiologis. Aspek yang menceritakan tentang kehidupan karakter adalah sosiologis karakter. Beberapa aspek yang dicantumkan ke dalam poin sosiologis karakter diantaranya tempat tinggal, latar belakang keluarga, riwayat pendidikan, status perkawinan, hobi, pekerjaan, agama, kehidupan sosial dan hal-hal yang bersangkutan dengan kegiatan sosial (hlm.32).

Aspek yang terakhir yang harus dipenuhi adalah psikologis karakter. Psikologis karakter adalah bagian dari karakter yang mempengaruhi bagaimana karakter bertindak. Kepribadian karakter, fobia, zodiak, preferensi seksual, tipe pemikiran merupakan dari aspek penting yang perlu dicantumkan ke dalam poin psikologis karakter (hlm.32). Menurut Field (1979) untuk mendekati pembuatan karakter, ada banyak cara yang dapat dilakukan penulis. Namun, hal yang terutama adalah bahwa penulis harus bisa memilih cara yang terbaik dalam penciptaan karakter. Dengan memisahkan komponen kehidupan menjadi dua kategori dasar, bisa menjadi salah satu cara untuk memilih apa yang hendak digunakan seorang penulis. Dua kategori dasar tersebut yaitu, interior dan eksterior. Kehidupan interior berlangsung sejak lahir, dan kehidupan eksterior berlangsung sejak saat film dimulai hingga akhir cerita.

2.3 CHARACTER ARC

Weiland (2016) menyatakan bahwa karakter dan plot adalah sesuatu hal yang saling berkaitan satu sama lain, hanya saja banyak yang beranggapan bahwa karakter dan plot adalah sesuatu hal yang terpisah. Banyak penulis yang seringkali melupakan bahwa karakter dan plot adalah satu hal yang sama ketika penulis naskah sedang membuat struktur cerita (hlm. 7-8). Weiland menambahkan bahwa adanya kepercayaan protagonis di dalam setiap karakter. Kepercayaan protagonis yang berada di setiap karakter ini adalah sesuatu yang sebenarnya berbanding terbalik dengan kebenaran atau *truth*. Kepercayaan protagonis tersebut adalah *Lie*. *Lie* biasanya tercipta karena adanya rasa dendam, rasa takut, rasa sakit yang amat dalam, ketidakmampuan memaafkan, rahasia besar, dan adanya rasa malu yang pernah dialami. Hal - hal tersebut yang membuat *Lie* menjadi sesuatu hal yang sangat dipercaya dan mampu menggerakkan protagonis (hlm.12-13).

Weiland menjelaskan bahwa *Character Arc* terbagi menjadi tiga, yaitu:

2.3.1 *The Positive Change Arc*

Character arc yang paling sering atau umum digunakan dalam penulisan naskah film adalah *Positive Change Arc*. Karakter akan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap *Lie*-nya pada *change arc* ini. Karakter tersebut akan terus menyangkal *Truth*. Protagonis akan mendapatkan *ending* yang bahagia dengan cara protagonis akan selalu dipaksa untuk menghadapi sesuatu yang bertentangan dengan *Lie* yang dipercaya, sampai pada akhirnya ia bisa menaklukkan keburukan yang ada pada dirinya sendiri dan antagonisnya (hlm.9)

2.3.2 *The Flat Arc*

Protagonist dalam *Flat Arc* tidak memiliki perubahan yang signifikan selama cerita berjalan, justru dia yang membawa perubahan bagi dunianya dan tokoh tokoh minor dalam cerita Weiland (hlm.9).

2.3.2 *The Negative Change Arc*

Negative Change Arc dapat didefinisikan sebagai *changer arc* yang dimana protagonisnya memiliki perubahan karakter menjadi lebih buruk di akhir cerita. Weiland (hlm 9-10). *Negative Change Arc* dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

a. *Disillusionment Arc*

Pada jenis ini, protagonist mengalami perubahan bagus dalam karakternya. (hlm. 127).

b. *The Fall Arc*

Ini adalah jenis *Negative Change Arc* yang relevan dengan cerita tragedi. (hlm. 127).

c. *The Corruption Arc*

Corruption Arc adalah karakter utama yang hidup di dalam dunia yang mana dia terpicat dengan sebuah *Lie*. (hlm.128).

2.4 *Backstory*

Gerth (2019) menjelaskan, *backstory* adalah awal dari kejadian-kejadian yang terjadi sebelum cerita dimulai. Gerth juga mengatakan, *backstory* bisa juga berupa peristiwa dari masa kecil karakter, atau peristiwa yang sudah lama sekali, dan bisa juga tentang hubungan karakter di dalam cerita dengan orang di masa lalunya. *Backstory* menjadi penting karena dapat membentuk sifat karakter, kehidupan karakter ketika cerita dimulai, dan dapat mempengaruhi reaksi karakter terhadap hal-hal yang akan terjadi di dalam cerita (hlm 25). Gerth juga mengatakan bahwa ada beberapa hal yang krusial saat membuat *backstory*, yang mungkin bisa menurunkan *suspens* cerita. *Backstory* bukan dari bagian cerita, sehingga jangan sampai *backstory* terlalu banyak mengambil fokus penonton dari cerita yang sedang berjalan, atau bahkan sampai memotong dan memperlambat *pacing* dari cerita.

Vogler (2007) mengatakan, *backstory* adalah sebuah informasi tentang latar belakang dan kehidupan karakter sebelum cerita di mulai. Vogler juga mengatakan

bahwa *backstory* merupakan deretan atau runtutan kejadian akan membawa karakter masuk ke dalam situasi di awal cerita (hlm 94). Vogler juga menjelaskan ada sebuah cara seni untuk mengungkapkan *backstory* secara perlahan dan baik, yaitu dengan eskposisi. Hal ini dilakukan dengan secara perlahan mulai dari menceritakan kelas sosial dari tokoh protagonist, kebiasaan, pengalaman, serta kondisi sosial yang berlaku dan juga hal-hal yang berlawanan dengan protagonist. Tidak sedikit orang yang menggunakan cara eksposisi dengan ceroboh dan membuat cerita tidak menarik. Kehadiran *voice over* pada cerita yang menceritakan *backstory* secara gamblang justru merupakan sebuah bentuk esposisi yang sangat tumpul.

Vogler mengatakan, lebih baik membuat penonton atau pembaca ikut berfikir saat *backstory* mulai dengan perlahan dan akhirnya terungkap. Dengan begitu, penonton akan lebih merasa terlibat dalam cerita dan tidak mudah bosan dengan cerita yang sedang berjalan. Penonton akan lebih terlibat ke dalam cerita, jika perlahan lahan mengungkapkan *backstory* berdasarkan petunjuk-petunjuk berbentuk visual. Bentuk eksposisi juga bisa berbentuk verbal ketika karkter sedang marah atau sedang dalam pelarian (hlm.95).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA