

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Naskah**

*Screenplay* bukanlah sebuah novel dan yang jelas bukanlah sebuah pentas. Jika dilihat baik-baik, novel akan mengambil pandangan cerita dari tokoh utama. Dari situ terlihatlah pandangan dunia tokoh dari perasaan, emosi, kata, aksi, riwayat, mimpi, harapan, ambisi, opini dan lain-lain. Pembaca akan mengetahui bagaimana tokoh utama bertingkah, merasa, mereaksi, dan memikirkan sesuatu. Tokoh utama merupakan inti dari cerita itu tersampaikan, sementara sebuah pentas beda. Aksi dan cerita yang di peragakan diatas panggung menyampaikan penonton untuk menguping kehidupan para tokoh. Dan *screenplay* sendiri berbeda, filmpun berbeda. Film sendiri merupakan visualisasi yang mendramatisir sebuah cerita dasar dan oleh karena itu *screenplay* mendefinisikan sebuah cerita yang disampaikan dengan gambar, dalam dialog dan deskripsi, dan ditempatkan dalam konteks sebuah struktur dramatis (Field, 2005, hlm. 17-21).

Naskah atau *screenplay* merupakan hal pertama yang dilakukan saatmenciptakan sebuah film. Naskah film sudah banyak diproduksi dari tahun ke tahun, namun hanya seberapa saja yang dapat diambil dan dijadikan sebuah film. Dalam penciptaan naskah yang bagus, seorang penulis naskah harus mampu menyampaikan sebuah cerita yang dapat menarik penonton dari awal-awal *scene*. Menurut Calvisi (2012) tim eksekutif kreatif lebih mencari sesuatu hal yang baru dan segar dengan sebuah pancingan yang begitu istimewa (hlm. 5).

Calvisi (2012) juga menambahkan, dari temannya yang menjadi Presiden Produksi *Columbia Pictures*, Hannah Minghella, menyatakan bahwa dirinya ingin mencari penulis yang mampu menciptakan sebuah tokoh yang unik (hlm. 5). Disini beliau mengatakan, penulis bisa mengetahui betapa pentingnya sebuah tokoh yang memengaruhi sebuah naskah film dan dapat membuat sebuah naskah film yang hebat.

Didukung juga oleh Walter (2010) yang menyatakan naskah merupakan pembulatan dari salah satu kualitas yang sukar dipahami dalam menyampaikan kreativitas. Pembulatan ini mengidentifikasi bahan-bahan yang memajukan cerita dan tokoh secara serentak. Banyak penulis naskah yang malas meletakkan tokohnya secara naratif dan ditambahkan sedikit aksi. Dengan penambahan adegan yang terlalu awal sebelum cerita yang aslinya muncul. Tunjukkan bagian inti dari adegan kecuali adegan tersebut diintegrasikan (hlm. 14-15). Secara singkat, naskah merupakan sebuah produk dari kreativitas sang penulis yang merancang detail-detail di setiap halaman naskah. Dan tokoh dipusatkan sebagai perhatian karena tanpa adanya tokoh, alasan dibuatkannya sebuah cerita tidak akan bermakna. Semua detail dimulai dari deskripsi hingga dialog, semua bermaksud untuk membangun sebuah visualisasi yang berstruktur dramatis.

## **2.2. Horror**

Menurut Carrol (1990) dalam fiksi *horror*, genre *horror* sendiri tidak bisa dianalisis sama seperti genre lain. Dalam *horror* apa yang tokoh alami dan penonton alami akan berbeda. Kedua emosi ini akan saling berlawanan karena keterkaitannya

dengan situasi yang tokoh alami, jauh lebih realistis dibandingkan penonton. Tanggapan yang penonton alami tidak menjurus kearah tokoh, seperti dimana reaksi tokoh yang seharusnya meliputi gemetaran, kelumpuhan, ketakutan, teriak dan terasa jijik. Tanggapan penonton lebih kearah memusatkan seluruh emosional itu menjadi satu, dan ini adalah salah satu ciri utama dalam genre *horror* (hlm. 14-19).

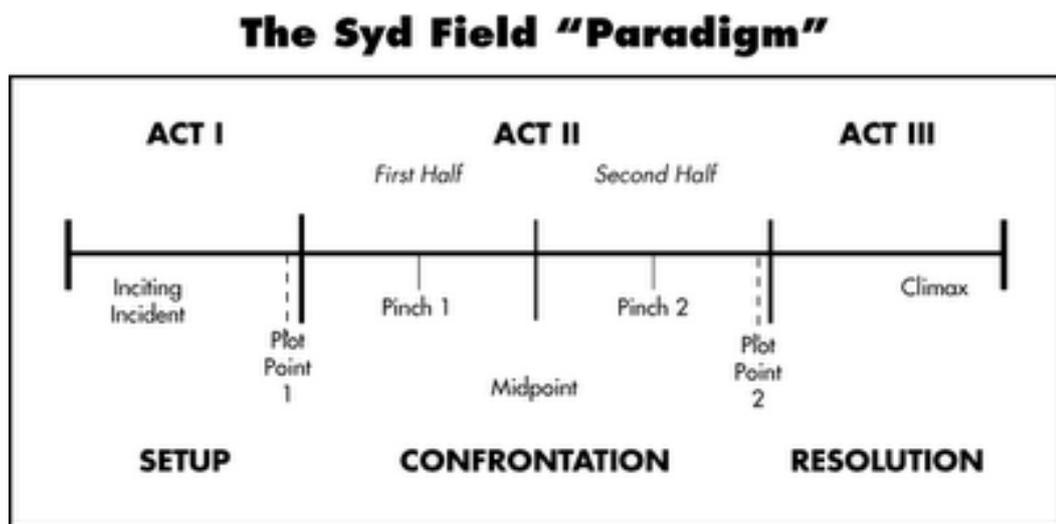
Memberikan sebuah *twist* baru terhadap sebuah plot, itu dapat membuat sebuah genre terlihat lebih segar. Ide dimana sebuah tempat itu dijadikan sebuah sarang yang memerangkap beberapa jumlah manusia dan manusia tersebut harus mencari jalan keluar, adalah ide yang dapat terus dilakukan berkali-kali dan tetap akan menghasilkan satu hit diseluruh dunia. Genre yang disebut sebagai “*Monster in The House*” ini bertanggung jawab atas film-film yang bagus seperti *The Exorcist*, *Jaws*, dan *Alien* (Snyder, 2005, hlm. 26-28).

### **2.3. Struktur Cerita**

Struktur bermain penting dalam penulisan naskah. Faktor-faktor disekitar lingkungan dan semakin berkembangnya cerita, akan memengaruhi sifat dan tingkah laku tokoh dalam film. Teori yang mengangkut hal ini adalah *the three-act story structure*. Tiga struktur ini dibagi menjadi 3 babak. *Act 1*, *Act2*, dan *Act3*. Field (2005) setiap *act* adalah sebuah satuan darisebuah aksi dramatis.

Sejarah terciptanya tiga struktur itu dimulai dari Aristoteles di zaman Yunani kuno. Aristoteles menemukan penemuan bahwa cerita dibagi menjadi awal, tengah, dan akhir. Hal itu dikembangkan lagi menjadi *the three-act story structure*.

Konsep ini melimitasi cerita dan berdasarkan dari performa teater. Konsep ini menunjukkan bahwa ada titik-titik tertentu yang terpenting selama halaman 30, 60, 90, dan 120 (Grove, 2008, hlm. 26-27).



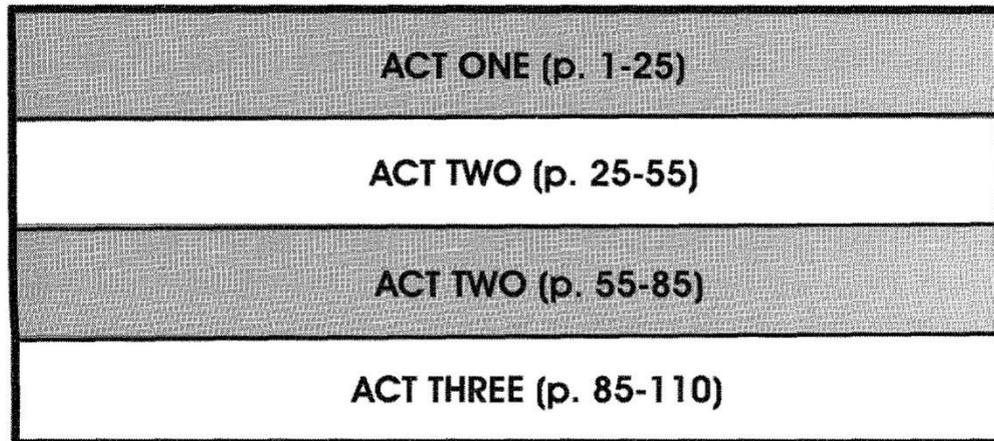
Gambar 2.1 Sydfield *paradigm*

(Sumber: [http://1.bp.blogspot.com/-7XHHP3Rohbw/Vk31iuHvMWI/AAAAAAAAAPU/edwPbOdAFEO/s1600/how-and-why-syd-](http://1.bp.blogspot.com/-7XHHP3Rohbw/Vk31iuHvMWI/AAAAAAAAAPU/edwPbOdAFEO/s1600/how-and-why-syd-field-paradigm.gif)

[field-paradigm.gif](http://1.bp.blogspot.com/-7XHHP3Rohbw/Vk31iuHvMWI/AAAAAAAAAPU/edwPbOdAFEO/s1600/how-and-why-syd-field-paradigm.gif))

*The Board* merupakan esensi yang terpenting juga didalam penulisan naskah. *The Board* ini akan menjadikan sebuah lahan otak berimajinasi dan juga menjadi tempat otak mengalami proses pemikiran yang banyak. Dari awalnya menulis cerita dan biarkanlah cerita mengalir dan tertuang dalam kertas, *the board* berfungsi sebagai tempat untuk merencanakan naskah itu kemana dan melengkapi keberhasilan. *The board* akan membuka mata penulis terhadap cerita yang sedang direncanakan dan juga mempermudah penulis menguji berbagai macam ide dari

area, skenario dan dialog naskahnya. Penulis juga tertolong jika penulis mengalami permasalahan ketika ceritanya tersangkut (Snyder, 2005, hlm. 99-101).



Gambar 2.2 Snyder Board

(Sumber: Save The Cat, Blake Snyder, 2005 hlm. 101)

### 2.3.1. Act 1

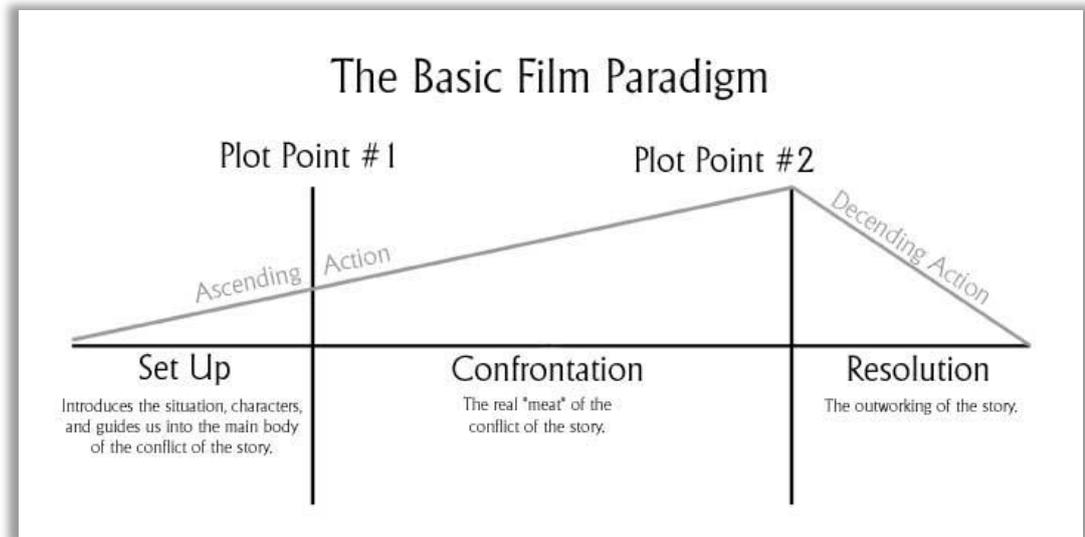
*Act 1* merupakan *set-up* dari sebuah naskah. Field (2005) mengatakan, dalam *act 1* penulis naskah akan memberikan sebuah persiapan kedalam sebuah cerita, tokoh yang sudah didirikan, memberikan petunjuk kearah mana cerita itu ingin disampaikan, ilustrasi dari situasi, dan relasi antar tokoh yang terlibat dalam dunia tersebut. *Act 1* ini terdiri dari unsur aksi dramatis yang tersimpan didalam sebuah suasana yang berisi berbagai macam muatan dan halaman yang dibutuhkan, kurang-lebih dari 20 hingga 30 halaman. Sebagai penulis, 10 halaman adalah waktu yang dibutuhkan untuk menarik daya tarik penonton terhadap film yang penulis buat. Jika penonton tidak mengetahui apa isi dari film, adapun juga penonton terasa bosan. Maka pemikiran penonton terhadap film tersebut akan melayang kemana-mana (hlm. 21-24)

*Opening Image* adalah hal paling pertama dari sebuah impresi terhadap film tersebut. Semua hal akan terlihat dari *tone, mood*, tipe dan keseluruhan film dalam *opening image* (Snyder, 2005, hlm. 12). Lubang perangkap terbesar dalam menulis sebuah naskah adalah titik awal. Perlu diingatkan bahwa, penulis akan menghabiskan waktu hidup hanya untuk menulis sebuah naskah film. Perlu diminimaliskan segala kesalahan yang sama dengan menggunakan tema, premis atau pesan sebagai awal naskah cerita (Martin, 2011, hlm. 3).

*Act 1* merupakan *opening scene* dimana semua tokoh-tokoh penting diperkenalkan. Disini penonton akan diperkenalkan dunia tokoh berada. Apa yang menjadi tokoh ini unik dan apa yang akan diatasi oleh tokoh. *Act 1* sendiri harus menjadi adegan yang menarik penonton dan memberi kesan bahwa film ini akan menyampaikan cerita yang baru dan segar di mata penonton.

### **2.3.2. Act 2**

*Act 2* berisi adegan inti dimana awal mula konflik terjadi terhadap tokoh utama, tokoh utama mengalami masa terendah dalam film, dan tokoh akan mencari solusi bagaimana untuk mengatasi masalah yang tokoh alami. Disini akan ada poin-poin yang penting yaitu, pertengahan awal, pertengahan dari pertengahan, dan akhir dari pertengahan. Yang terpenting adalah konteks dramatisasi adalah konfrontasi. (Field, 2005, hlm. 148).



Gambar 2.3 Paradigma dasar film.

(Sumber: <http://grandmotherafrica.com/wp-content/uploads/2011/08/filmparabasicparadigm.jpg>)

Konflik merupakan hal yang sulit di *scene* ini. Konflik tidak akan mudah tercipta apabila tokoh tidak memahami apa yang tokoh inginkan, dan motivasi apa yang muncul dari tokoh. Evins (2011) ketika penulis naskah memalsukan sesuatu, mereka menghiraukan kunci-kunci yang penting kesuksesan mereka.

Field (2005) menambahkan juga, *act 2* berisi dengan sekitaran 60 halaman yang mengandung muatan tentang bagaimana tokoh terselubungi oleh hubungannya dengan konfrontasi. Selama *act 2* tokoh akan bertemu dengan halangan-halangan yang melarangnya untuk mencapai keinginan, kemenangan, pendapatan atau pengakuan. Halangan-halangan ini akan menciptakan sebuah hubungan dramatis tokoh yang berusaha mendapatkan apa yang tokoh butuhkan. (hlm. 24-25).

Menurut Martin (2011), ketika penulis naskah membuat cerita, buatlah konflik tokoh lebih terdahulu untuk dijadikan sebagai titik awal cerita (hlm. 3-4).

### **2.3.3. Act 3**

*Act 3* disini selalu membahas tentang bagaimana tokoh menemukan titik tertentu yang berputar dalam film. Tokoh akan menemukan titik balik dalam cerita dan menciptakan sebuah resolusi. Calvisi (2012) menyatakan, tokoh utama merumuskan sebuah metode kekalahan untuk menang titik akhir perjuangan. Tokoh utama meraih tujuan atau keinginannya sebagai sebuah resolusi dan restorasi menuju sebuah dunia baru (hlm. 47).

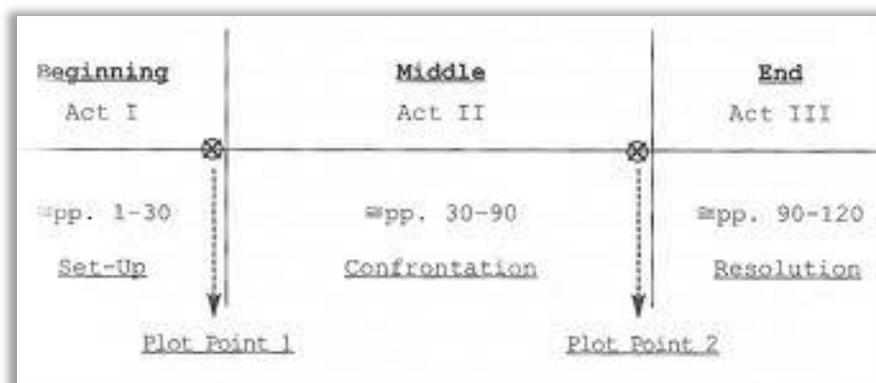
Field (2005) menambahkan, dalam 20-30 halaman yang berisi adegan terakhir naskah. Tokoh akan bertemu dengan unsur dramatis yang berhubungan dengan resolusi. Resolusi ini bukan juga berarti dari kisah terakhir dari sebuah cerita, melainkan resolusi hanyalah sebuah solusi. Solusi ini menentukan apakah tokoh berhasil mencapai apa yang ia inginkan atau tidak. *Act 3* berfungsi sebagai aksi tokoh dalam membereskan sebuah situasi (hlm. 26). Jika disesuaikan dari *act 1* hingga *act 3* maka dapat disimpulkan bahwa *act 1* merupakan perancangan situasi lalu di lanjutkan ke *act 2* dimana adanya konflik yang terlibat dan menghalangi tokoh dan *act 3* dimana tokoh berhasil menemukan cara untuk menyelesaikan situasi yang melibatkan tokoh.

### **2.3.4. Story and Plot**

Dalam penulisan sebuah naskah, ada namanya *story* dan ada satu lagi bernama *plot*. Untuk membedakannya, Costello (2004) menjelaskan bahwa dalam *story* atau cerita. Cerita itu merupakan pergabungan dari seluruh elemen dalam naskah, elemen-elemen tersebut terkandung di dalam sebuah urutan yang teratur dan oleh karena itu, apa yang tokoh alami akan tersusun sesuai angka. Cerita ini

menjadi sebuah rangkaian seluruh adegan yang terjadi secara terurut. Namun sementara itu, *plot* merupakan definisi dimana penulis bebas mengekspresikan keinginannya dalam memberikan unsur-unsur elemen yang berpengaruh dalam naskah. Baik itu dari pemotongan inti *plot* dan banyak *sub-plots* dan meletakkan *flashback* dan hal-hal yang lain (hlm. 49).

Field (2005) menyatakan, *screenplay* merupakan sebuah cerita yang mengungkapkan bagian awal, tengah dan akhir. Semua hal ini terstruktur dan dibangun dengan menggabungkan bagian-bagian yang membangun kokoh sebuah cerita. Terbangunnya sebuah relasi di setiap bagian seperti halnya dengan permainan catur, pemain yang memainkan bagian dari catur diatas papan catur dan melawan pemain lain. Hal ini membangun sebuah relasi yang kuat dan membangun sebuah permainan yang bernama catur. Relasi tersebut juga diterapkan dalam sebuah cerita. Sebuah struktur yang memperkuat sebuah naskah adalah paradigma dari sebuah struktur dramatis. Paradigma ini akan menggambarkan model, contoh dan konsep sebuah penggambaran naskah.



Gambar 2.4 Syd Field *paradigm of Screenplay*

(Sumber: <https://5writers.files.wordpress.com/2013/04/paradigm.jpg>)

Lalu McKee (1997) menambahkan bahwa, *plot* merupakan kata yang menjijikkan di beberapa sastra. Dengan tidak adanya film yang dibuat tanpa harus merencanakan sesuatu dengan inspirasi yang tidak disengaja. Di waktu-waktu penulis menuliskan materi secara sembarangan, disitu penulis juga tidak akan membiarkannya begitu saja. Penulis akan merevisi dan mengevaluasi lagi dan lagi hingga akhirnya ada sebuah pertanyaan dimana penulis harus membuang dan memasukkan sesuatu ke dalam sebuah cerita. Dari situlah *plot* tercipta, semua hal yang tertulis tidak harus adegan yang memutarakan cerita atau mengguncang ketegangan. Dalam hal ini, adegan-adegan diseleksi dan dipolakan seiring waktu, dan dalam arti juga secara komposisi dan design, semua cerita itu berawal dari *plot* (hlm. 43-44). Dengan adanya perbedaan tersebut, bisa diartikan bahwa cerita merupakan sebuah struktur dan relasi dari berbagai macam *plot* yang disusun di dalam sebuah naskah film.

#### **2.4. Tema**

Menurut Snyder (2005) tidak perlu banyak waktu lama untuk menetapkan tema dari sebuah naskah film. Hal ini dapat diwujudkan diawal cerita dari seseorang atau sesuatu yang memberikan sebuah pertanyaan atau memberikan pernyataan yang pada biasanya ke seorang tokoh utama. Tema tersebut akan terbentuk dan membawakan argumentasi mana yang benar dan yang salah, argument tersebut akan terjadi selama sepanjang film. Tema merupakan pembawaan pikiran sang naskah penulis terhadap cerita yang dibuat (hlm. 73-74).

Field (2005) menambahkan, dari film *Pulp Fiction* yang telah menjadi salah satu film dengan pengaruh tinggi dalam industri film, terdapat sebuah pembelajaran bagaimana *Pulp Fiction* menjadi sebuah film yang berpengaruh tinggi dalam segi naskah. Pembagian tiga cerita menjadi satu itu mengingatkan kembali terhadap *Kill Bill*, kunci-kunci dari *inciting incident* dan *key incident* terletak dalam awal dan akhir cerita tersebut tetap ada. Namun tema tentang pembalasan dendam dalam cerita *Pulp Fiction*-lah yang mendorong cerita tersebut dengan cara baru (hlm. 138-140).

Costello (2004) menambahkan, proyek dari sebuah naskah harus lebih dari sekadar sebuah premis. Naskah tidak hanya sekedar sebuah premis, namun juga sebuah tema. Tema ini dapat mengekspresikan beberapa kata yang secara universal dapat dinilai dari berbagai sisi. Tema ini juga akan menunjukkan sebuah emosi, emosi yang mengkaitkan antara penonton dan penulis naskah (hlm. 51-52).

Ide dari sebuah tema adalah untuk menjelaskan cerita itu berkaitan tentang apa. Tema tidak muncul diawal-awal pemikiran proses pembuatan naskah. Proses pembuatan tema lebih ke arahpersatuan atau ciri utama dari sebuah ide atau desain. Melihat dari film *Jaws* dan *Erin Bronkovich*, keserakahan dapat menghasilkan kekerasan fisik terhadap orang lain. Tema tersebut sudah disusun dan menceritakan keseluruhan dari film. Tema ini tidak akan menceritakan seluruh cerita melainkan tema adalah esensi yang menyatukan keseluruhan dari cerita menjadi satu (Grove, 2008, hlm. 28).

### **2.4.1. Keimanan Sebagai Tema**

Schmidt (2005) dalam cerita, religi membutuhkan sebuah kepercayaan terhadap Tuhan, pemahaman ini akan mendukung kepercayaan dalam memberikan inspirasi terhadap orang lain. Dalam penulisan dengan tema inspirasi, religi dapat membantu pembaca dalam meningkatkan kepercayaannya baik bagi yang tidak mempunyai keagamaan ataupun secara spiritual. Tujuan dari inspirasi ini adalah untuk mengajarkan pembaca tentang sesuatu yang berpositif dan membuat pembaca terinspirasi diakhir cerita (hlm. 24).

Cerita *The Exorcist* membawakan tema kepercayaan yang tinggi terhadap keimanan. Cerita tersebut menghadirkan sebuah penemuan yang meragukan tokoh Merrin terhadap kepercayaannya namun untuk Blatty, konsep kesurupan setan adalah untuk merusak kepercayaan seseorang yang melihat kejadian tersebut didepan mata. Pastur Karras pun terlibat dalam keraguan kepercayaannya tersebut dan diakhir cerita dirinya kembali lagi terhadap kepercayaannya yang mengembalikan keimanannya sebelum mengorbakan nyawanya untuk menyelamatkan Regan (Carrol, 2005, hlm. 103-106).

### **2.5. Konflik**

Mengacu kepada cerita yang ingin disampaikan, *inciting incident* menjadikan titik tentu kearah mana cerita ingin disampaikan. Membangun konflik dititik ini akan mengalurkan cerita ke arah *plot point 2*. Beberapa kali, kejadian ini akan menjadi hal yang sama dengan *plot point 1*. Penggunaan *inciting incident* ini adalah untuk menangkap perhatian dengan narasi atau visualisasi transisi dari satu

adegan ke adegan berikutnya. Namun hal yang terpenting dari adanya *inciting incident* itu adalah terciptanya konflik. Dengan tidak adanya konflik tidak akan adanya aksi, tanpa aksi berarti tidak ada tokoh, tanpa tokoh tidak ada cerita, dan tanpa cerita berarti tidak ada naskah (Field, 2005, 128-135).

## **2.6. Tokoh**

Karakter itu layaknya sebuah teori. Tokoh merupakan sebuah konsep pikiran dari otak untuk membayangkan apakah tokoh tersebut bersifat manusiawi layaknya manusia biasa secara general. Dalam *screenplay* sendiri, tokoh merupakan esensi dari sebuah *incident*. Kejadian yang terjadi terhadap tokoh dan tokoh harus bereaksi dan merespon akan kejadian tersebut. Apa yang tokoh lakukan, apa yang tokoh ucapkan, dan apa yang tokoh pikirkan di keluarkan untuk menciptakan esensi tokoh yang realistis. Sehingga dengan adanya tokoh, tokoh itu adalah sebuah esensi fondasi dari sebuah naskah film yang penulis tulis (Field, 2005, hlm.43-46). Calvisi (2012) menambahkan, tokoh sama dengan aksi (hlm. 201).

Johnson (2011) berkata, untuk menghasilkan sebuah cerita yang berkesan asli. Penulis cerita harus mengerti cara membuat tokoh dan situasi yang menuju pada kenyataan. Itu akan memuaskan penonton dengan cerita asli (hlm. 212). Menurut Field (2005) menciptakan sebuah tokoh akan memunculkan sebuah cerita. Dalam penciptaan sebuah tokoh, ciri-ciri tokoh dimunculkan satu persatu, dari darimana tokoh, kelaminnya apa, namanya siapa, hubungannya dengan orang tuanya apa, masa kecilnya seperti apa, pekerjaannya apa, apakah tokohnya baik dan lain-lain. Ketika tokoh telah dibuat, tokoh akan diletakkan di sebuah drama yaitu

konflik. Ketika tokoh sudah termasuk dalam sebuah adegan, tokoh bisa difokuskan kearah faktor *interior* atau *exterior* dari tokoh (hlm. 75-78).

Dalam naskah, tokoh berfungsi sebagai subjek dalam naskah yang bermain di setiap halaman dan menjadi sebuah esensi yang membawakan arah cerita itu kemana. Tokoh akan melakukan hal-hal yang satu demi persatu mengungkapkan setiap adegain di halaman dalam naskah dan disitu berisi sebuah cerita dengan deskripsi-deskripsi yang menarik perhatian pembaca. Tokoh akan membuat solusi ataupun konflik seiring bagaimana tokoh dideskripsikan dalam naskah.

### **2.6.1. Protagonis**

Protagonis merupakan istilah tokoh utama yang muncul dalam sebuah alur cerita yang bersifat naratif. Menurut Corbett (2013), tokoh utama merupakan tokoh yang mengambil peran utama dan pusat perhatian. Dan oleh hal itu ada caranya:

1. Selalu berperan dalam adegan *inciting incident* yang pernah ada dari awal cerita itu mulai.
2. Tokoh yang mengalami paling banyaknya kejadian.
3. Yang paling mempunyai banyak risiko.
4. Pusatnya perhatian penonton yang mendorong empati penonton atau pembaca.
5. Berperan sebagai pusat alasan dari premise cerita.

Protagonis atau hero inilah yang mendefinisikan tokoh protagonis. Penonton harus mendukung dan menyukai protagonis hingga akhirnya penonton peduli apa yang tokoh lalui. Protagonis merupakan bagian terpenting dalam struktur cerita.

Snyder (2005) menambahkan, untuk menemukan cerita yang mempunyai *hero* dengan konsep menjual cerita. Penulis harus menjawab dua pertanyaan yaitu “Cerita ini bercerita apa?” dan “Siapa yang berperan di cerita ini?”. *Hero* yang sempurna adalah *hero* yang mengalami konflik paling banyak dalam cerita dan dalam situasi yang banyak, mempunyai perjalanan yang emosional, dan mempunyai sebuah tujuan yang penonton bisa setuju dan ikuti bersama (hlm. 64).

## **2.7. Prinsip**

Seperti manusia, tokoh membutuhkan prinsip dan prinsip itu harus ada untuk mengokohkan tokoh. Menurut Weiland (2016) kepercayaan tokoh akan menjadi fondasi dari apa prinsip tokoh inginkan. Kebohongan yang dipercayai tokoh akan membawa sebuah unsur penyangkalan terhadap tokoh itu sendiri. Apa yang tokoh ingin dan tokoh butuh merupakan dua hal yang berbeda. Tokoh selalu menginginkan sesuatu seperti pekerjaan, cinta, rumah dan hal-hal lain. Keinginan tokoh tidak jauh dari hal-hal yang berupa fisik, namun sedangkan apa yang tokoh butuhkan selalu bermain di area fisik tapi juga di area visual atau spiritual.

### **2.7.1. Love**

Menurut Corbett (2013) sebuah konsep ide percintaan itu perlu pertanyaan apakah orang tersebut hidup didalam dunia tokoh atau tidak. Prinsip percintaan

lucunya sangat berperan penting dalam dunia antagonis dibanding dengan tokoh protagonis. Terciptanya kontradiksi apa yang tokoh antagonis suka dengan apa yang tokoh protagonis suka akan saling berlawanan dan menciptakan konflik yang saling bermutual.

### **2.7.2. Fear**

Ketika seorang tokoh menemui permasalahannya, tokoh tersebut tidak hanya bertemu dengan musuhnya namun juga dengan ketakutannya. Ketakutannya ini dapat muncul dari kekalahan, penghinaan, kehilangan atau kematian. Emosi ini jangkauannya sangat luas, sehingga ketika rasa ketakutan itu timbul, tokoh akan kehilangan kendali terhadap emosinya (Corbett, 2013).

Corbett (2013) juga menambahkan, kerentanan akan menimbulkan ketakutan. Ketakutan untuk tidak dapat dibantu oleh seseorang akan mendasar kembali kepada reaksi dasar manusia. Kerentanan yang muncul akibat kejadian yang terjadi oleh masa lalu, maka seorang tokoh akan menghasilkan seseorang dalam wujud ketakutannya dalam masa lalu. Kerentanan ini juga hampir sama dengan rasa malu. Sembari rasa malu tersebut lebih tentang mengeksposisi sesuatu hal yang terjadi atau hal yang melibatkan tokoh. Beberapa dari kerentanan juga bergantung kepada situasi yang dialami tokoh.

### **2.7.3. Faith**

Menurut Collingwood (1968), sebuah *faith* atau keimanan, timbul tanpa membutuhkan sebuah sebab atau kejadian. Keimanan adalah sebuah sikap yang terjadi tanpa disadari dan diterima begitu saja. Keimanan berperan sebagai rumah

pemikiran yang kembali dari sifat dasar manusia. Sementara sebab dan kejadian, aksi dan reaksi, menjadi sebuah kategori tersendiri yang terjadi didalam pemikiran. Semua elemen ini menjadi satu dan dasarnya adalah sebuah sikap manusia (hlm. 122).

Corbett (2013) menambahkan bahwa, kepercayaan memegang peran penting dalam setiap aspek kehidupan. Memeriksa sebuah kepercayaan seorang tokoh dapat menghasilkan pemikiran dalam yang dapat digali mengenai topik-topik seperti moral, komunitas, kehidupan dan kematian. Secara universal, keimanan sendiri dapat dibantah untuk beberapa isu seperti moral dan kehidupan atau kematian. Itu semua kembali ke titik dimana keimanan berada disebuah tokoh. Kepercayaan dengan keimanan itu sendiri akan berdampak berbeda dengan apa yang tokoh pahami.

Archer (2013) juga berkata ketika mendeklarasi sebuah keimanan. Kaum Muslim mempunyai sebuah pemahaman yang saling mengerti yakni dalam artikel keimanan, Allah merupakan nama Tuhan yang dalam ajaran Islam dipahami, sebagai fondasi awal untuk mempunyai sebuah keimanan. Keimanan juga harus disesuaikan dengan aksi yang dijalani. Berdoa setiap hari, berpuasa dan melakukan hal yang baik merupakan salah satu bukti untuk pengikut Islam menunjukkan keimanannya. Apa yang dilihat dan dilakukan dapat menentukan keimanan seseorang (hlm. 133-140).

Swinburne (2005) menambahkan untuk mempunyai sebuah keimanan ada tiga pandangan keimanan yang berbeda-beda dalam kehidupan. Pandangan keimanan

Thomis menjelaskan bahwa untuk mempunyai sebuah keimanan harus mempunyai keyakinan bahwa keimanan itu berada di Tuhan. Percayalah kepada Tuhan dan Tuhan akan melakukan hal berikutnya. Keimanan ini sering muncul dalam Kristianiti ketika seseorang yang mempunyai keimanan yang tinggi berlayak untuk mendapat pujian dan berhak diberi keselamatan. Kemudian ada pandangan yang diberi nama Lutheran. Pandangan ini menjelaskan bahwa keimanan ini harus memercayai adanya Tuhan dan memercayai kepada Tuhan. Keimanan ini terjatuh pada rasa kepercayaan terhadap Tuhan yang akan kemudian dibagi menjadi tiga yaitu, keimanan terhadap kepercayaan, keimanan terhadap pengetahuan, dan keimanan terhadap pengakuan. Hal yang terakhir adalah keimanan Pragmantist yang lebih mementingkan sebuah kepercayaan yang tinggi. Untuk dipercaya perlu apa yang diyakinkan. Oleh sebab kepercayaan merupakan sifat yang tidak disengaja dalam sebuah keadaan. Kepercayaan ini bergantung terhadap apa yang dipercayai oleh satu orang dan akan berbanding balik dengan apa yang dipercayai orang lain (hlm. 137-147).