

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian, penulis tentunya melakukan peninjauan terlebih dahulu mengenai film yang sama yaitu “Guru-Guru Gokil”. Dalam mencari penelitian terdahulu, penulis tentunya mencari sebuah penelitian yang topiknya mendekati atau berdasarkan kriteria kesamaan. Salah satunya adalah penelitian milik Vivin Indana Zulfa yang berjudul “PESAN MORAL FILM GURU-GURU GOKIL (Analisi Semiotik Ronald Barthes)”. Penelitian yang berbentuk skripsi ini dilakukan dengan tujuan ingin mengetahui pesan moral dari film Guru-Guru Gokil karena penulisnya menganggap film tersebut memiliki pesan moral yang baik dilihat dari sisi sinematik maupun sastra.

Persamaan dari penelitian ini adalah keduanya bersinggungan dengan sebuah karakter, namun dengan hasil penelitian yang berbeda. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan semiotika. Berdasarkan penelitian dari Vivin Indana Zulfa, temuannya adalah sebuah pesan moral. Pendekatan semiotika yang dipakai berdasarkan teori dari Roland Barthes. Berbeda dengan penelitian ini yang hasil temuannya adalah *three dimensional character*, yaitu aspek fisiologis, sosiologis dan psikologis. Sedangkan pendekatannya menggunakan semiotika Charles Sanders.

Menurut McKee (1997), karakter adalah bagian dari sebuah seni yang dibangun secara nyata dan dirancang secara jelas. Karakter merupakan kumpulan sifat keseluruhan sifat manusia yang diamati, kemudian diaplikasikan menjadi sebuah karya seni. Karakter dibangun secara kekal dan tidak berubah, sehingga mudah dipahami. Yang terpenting dari sebuah karakter adalah keinginan, karena keinginan tersebut akan berkontribusi dalam sebuah cerita. Pada dasarnya, sebuah cerita akan berjalan berdasarkan proses karakter dalam memenuhi keinginan tersebut (hlm. 384-385).

Menurut Garfinkel (2007), karakter adalah dibangun dengan hati, jiwa, dimensi, arah, emosi, pesan dan daya tarik untuk kontribusi sebuah cerita. Karakter sendiri dibagi lagi menjadi dua, yaitu *Hero* atau protagonis dan *Villain* atau antagonis. Karakter *hero* adalah karakter yang menjalankan sebuah cerita sesuai

dengan *wants* dan *needs*-nya. Sedangkan karakter *Villain* adalah karakter yang memiliki *wants* dan *needs* yang bertentangan dengan karakter *Hero* (hlm 23-27).

Field (2005) mengatakan bahwa, karakter merupakan sebuah aksi seseorang yang tindakannya ditentukan dari apa yang karakter tersebut lakukan, karena film adalah sebuah cerita melalui *visual*. Oleh karena itu penulis diharuskan untuk beraksi pada kejadian atau konflik yang dia hadapi. Penulis harus dapat merasakan karakter secara mendalam, menentukan kontribusi karakter dan tindakan karakter selanjutnya. Protagonis harus ditentukan oleh penulis sebelum dia membuat tulisan. Setelah penulis mengetahui siapa karakter protagonis, barulah dia dapat menuliskan skenario, walaupun skenario tidak hanya sebatas karakter protagonis. Field membagi komponen hidup sebuah karakter menjadi dua kategori dasar, yaitu interior dan eksterior. Bagian interior dari sebuah karakter menjelaskan tentang kehidupan karakter tersebut dari awal kelahiran hingga cerita dimulai. Sedangkan eksterior adalah tentang kehidupan karakter sejak film dimulai hingga akhir dari film itu sendiri (hlm 47-48).

Field (2005) menambahkan bahwa, biografi karakter adalah bagian dari kehidupan interior dan kekuatan emosional bekerja pada karakter sejak lahir. Jenis kelamin karakter, usia, tempat tinggal, kewarganegaraan dan lain lain dalam karakter harus ditulis sebelum membangun cerita. Dengan kata lain, penulis harus mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya untuk membentuk karakter yang kompleks. Apabila *plot* berubah dan masalah akan masuk, karakter bergerak berdasarkan apa yang telah ditulis, bukan bergerak berdasarkan insting penulis saja. Semua informasi ditulis agar tidak membuat penonton kebingungan dengan jalan yang diambil oleh karakter (hlm 49).

Menurut Corbett (2013), karakter protagonis adalah sebuah bagian dalam film yang sangat krusial bagi struktur sebuah cerita. Pada saat membangun karakter protagonis, karakter diharuskan untuk memasukan karakter tersebut ke dalam hati agar dapat menjalankan dramatisasi. Dia juga mengatakan bahwa dalam membangun karakter protagonis harus mencari kebutuhan, keinginan, ambisi dan tujuan secara menyeluruh. Penulis skenario sering dianggap gagal membangun

karakter protagonis karena penulis tidak memahami apa yang diinginkan, kenapa menginginkan hal tersebut, dan moral-moral serta emosi dari protagonis (hlm. 168 – 170).

Corbett juga mengatakan bahwa *stakes* adalah sebuah poin terpenting dalam karakter. Penolakan atau kegagalan terhadap *stakes* adalah kehancuran tertinggi bagi karakter protagonis, baik secara emosional, sosial atau psikologis. Menurut Corbett, dalam mendramatisir *stakes* protagonist secara maksimal, penulis harus bisa membuat konflik dengan benar terlebih dahulu. Penulis harus menaruh sesuatu yang sangat besar dan tangguh dihadapan karakter agar penonton meragukan kesuksesan karakter tersebut. Corbett juga menambahkan, sebuah cerita atau konflik yang dramatis tidak hanya sekedar *stakes* protagonis, masih banyak lagi elemen-elemen penting lainnya yang dapat dirasakan penonton (hlm. 170-171).

Menurut Garfinkel (2007), keseluruhan *plot* cerita dapat digerakan oleh karakter protagonis. Pada saat membangun protagonis, penulis harus menulis menggunakan hati, jiwa, dimensi, arah, emosi, pesan dan daya terhadap karakter itu sendiri. Menurutnya, pada saat seseorang menyebutkan sebuah karakter, yang terlintas pertama adalah karakter protagonis. Sangat sedikit protagonis yang dapat dikategorikan sepenuhnya jahat atau sepenuhnya baik. Protagonis memiliki beberapa lapisan kelemahan, kebencian, kekuatan dan cinta. Protagonis yang kompleks akan digambarkan dengan level emosi yang beragam (hlm. 23-25).

Seorang protagonis yang baik menurut Garfinkel adalah protagonis yang harus dapat dicermati dan dimengerti oleh penonton. Kombinasi elemen harapan, impian, keyakinan, ketakutan, kekurangan, hobi, kebiasaan, rahasia dan emosi dapat membuat membuat karakter protagonis lebih nyata dan manusiawi. Pengembangan karakter protagonis dapat diiringi dengan dialog, cara bersikap dan reaksi karakter terhadap situasi dan masalah yang diterimanya. Hal-hal detail protagonis seperti kesukaan dan kebiasaan terkadang tidak berpengaruh terhadap *plot*, namun dapat membuat karakter protagonis terlihat lebih nyata (hlm. 24).

Ergi (1946) mengatakan bahwa bukan hanya benda yang memiliki tiga dimensi, karakter juga harus memiliki tiga dimensi tambahan, yaitu fisiologis, sosiologis dan psikologis. Karakter tidak dapat dianggap seperti manusia apabila tidak memiliki ketiga dimensi tersebut. Penulis tidak dapat cukup apabila hanya membuat karakter dengan menyebutkan sifat-sifatnya seperti kasar, sopan, religious, ateis, dan bermoral. Hal ini disebabkan karena karakter akan terus berubah seiring jalannya cerita. Dimensi yang pertama adalah fisiologis, yang lebih fokus terhadap tampilan luar diri seseorang (hlm. 33).

Sosiologis adalah dimensi kedua, yang merupakan analisa terhadap kebiasaan-kebiasaan karakter terhadap lingkungannya. Seperti contoh perbedaan antara anak laki-laki yang tinggal di rumah petak dengan anak laki-laki yang tinggal di rumah besar. Semua berbicara mengenai siapa temanmu, apa pengaruhnya, bagaimana cara berpakaianmu, buku apa yang dibacanya. Respon dari karakter dengan beragam pengaruh akan membangun karakter yang berbeda-beda. Kita tidak dapat membedakan karakter satu dengan yang lainnya apabila tidak dapat menganalisa pengaruhnya (hlm. 33-34).

Ketiga adalah psikologis yang merupakan kombinasi dari ambisi, frustrasi, tempramen, sikap dan kompleks. Apabila ingin mengamati dan memahami tindakan individu, kita harus menganalisa motivasi yang membuat karakter bertindak. Apakah dirinya sakit atau tidak, lalu pengaruh penyakit terhadap dirinya. Perbedaan dalam berperilaku akan terjadi ketika seseorang sedang sakit atau sehat. Struktur tiga dimensi karakter ciptaan Egri, antara lain:

1. Fisiologis
 - a. Seks
 - b. Umur
 - c. Tinggi dan berat badan
 - d. Warna rambut, mata dan kulit
 - e. Postur badan
 - f. Penampilan
 - g. Cacat fisik

- h. Keturunan
- 2. Sosiologis
 - a. Kelas ekonomi
 - b. Kependudukan
 - c. Kehidupan di rumah
 - d. Agama
 - e. Warga negara
 - f. Jabatan komunitas
 - g. Pandangan politik
 - h. Hobi
- 3. Psikologis
 - a. Kehidupan seks
 - b. Ambisi
 - c. Frustrasi
 - d. Watak
 - e. Phobia
 - f. Ekstrovert, introvert, ambivert
 - g. Kemampuan
 - h. IQ

Hal-hal tersebut merupakan struktur dari karakter yang harus diketahui penulis secara sempurna sebelum merangkai karakter. Tidak ada dua individu yang memiliki karakter yang sama secara keseluruhan. Mungkin saja dua karakter memiliki ciri fisik yang sama, namun tidak dengan perkembangan psikologis atau sosiologis. Kehidupan antar karakter akan berbeda karena memiliki kehidupan yang berbeda. Gangguan sekecil apapun akan berpengaruh terhadap pembentukan karakter kedepannya. Setiap gerakan akan bergantung kepada keadaan khusus saat itu (hlm. 36-39).