

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENGERTIAN *CHARACTER DEVELOPMENT*

Character Development adalah proses menciptakan karakter fiksi yang dinamis dengan *depth* dan *complexity* yang serupa dengan manusia di kehidupan nyata di mana karakter terbentuk sepenuhnya dengan ciri kepribadian yang terdefinisi dengan baik dan sudut pandang yang kuat (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020, Hal. 115). *Character Development* mempengaruhi segalanya, dari nama karakter dan ciri fisik hingga latar belakang dan kepribadian karakter. *Character arc* merupakan proses perubahan karakter dari awal hingga akhir cerita (Krake, 2021). Untuk memahami *character development*, ada tiga jenis *character arc* yang harus dipahami (Weiland, 2016), yaitu:

a. *The Positive Change Arc*

The Positive Change Arc berbicara tentang perubahan prioritas protagonis atau tokoh utama. *The Positive Change Arc* dimulai dengan karakter dengan berbagai tingkat ketidakpuasan dan penolakan pribadi (Krake, 2021). Maka mayoritas manusia cenderung merasa bahwa kehidupan mereka lebih buruk ketimbang kehidupan yang mereka pada individu lain. Hal ini yang membuat karakter tidak menerima sesuatu yang seharusnya wajar terjadi oleh manusia. Biasanya mereka menutupi masalahnya dengan sesuatu yang lain demi menghindari menghadapi kenyataan pahitnya. Padahal sesuatu yang terlihat dari luar belum tentu sama seperti sesuatu yang terlihat di dalamnya. Untuk mengatasi hal tersebut, karakter harus memulai keluar dengan sesuatu yang kurang dalam hidupnya dengan beberapa alasan yang membuat perubahan diperlukan supaya karakter dapat berkembang secara positif.

b. *The Flat Arc*

Karakter sudah mengetahui kebenaran di awal cerita, bahkan kebenaran itu digunakan untuk membantunya mengatasi berbagai ujian eksternal.

Protagonis *The Flat Arc* akan dihadapkan dengan oposisi yang luar biasa dimana terkadang karakter akan terguncang. Komitmennya pada kebenaran akan diuji sampai titik puncaknya tanpa harus menjauh dari kebenaran itu. Namun karakter akan mengalami sedikit konflik batin dan tidak akan berubah secara signifikan walaupun terkadang berubah secara eksternal.

c. *The Negative Change Arc*

Tidak semua karakter dan cerita memiliki akhir yang bahagia layaknya cerita dan karakter pada umumnya. *The Negative Change Arc* menceritakan tentang karakter yang mengalami hal yang lebih buruk di akhir cerita dibandingkan sebelumnya. Dalam *The Negative Change Arc*, ada tiga manifestasi, yaitu:

1) *The Disillusionment Arc*

Layaknya *The Positive Change Arc*, protagonis tumbuh menjadi pemahaman yang lebih baik tentang kebenaran, bahkan ada kemungkinan kehidupan karakter akan berubah menjadi lebih baik. Namun karakter bergerak dari pandangan positif ke pandangan negatif.

2) *The Fall Arc*

The Fall Arc sering dikaitkan dengan hal-hal yang berkaitan dengan tragedi. Karakter memulai dengan gaya hidup pada *The Positive Change Arc* disertai dengan hal yang tidak benar. Namun berbeda dengan *The Positive Change Arc*, protagonis di *The Fall Arc* akan menolak setiap kesempatan untuk memeluk kebenaran. Bahkan protagonis akan semakin jatuh ke dalam rawa dosanya sendiri dan mungkin menyeret orang lain bersamanya. Maka, kisah yang seperti ini biasanya akan berakhir dengan tragis (kegilaan, amoralitas yang menindas, atau kematian).

3) *The Corruption Arc*

Karakter dimulai di dunia yang sudah diketahui dan memeluk kebenaran dimana karakter memiliki setiap kesempatan untuk

melakukan hal yang sama tetapi terpicu oleh hal yang tidak benar. Artinya, *The Corruption Arc* menampilkan karakter yang baik atau setidaknya berpotensi besar untuk kebaikan, namun sangat disayangkan karakter membuang kesempatan itu dan memilih kegelapan secara sadar.

2.2 PENGERTIAN *MISE-EN-SCÈNE*

Mise-en-scène jika diterjemahkan dari bahasa Perancis, artinya “menata panggung” (Gibbs, 2012, Hal. 5), dalam artian fisik atau spasial dalam *frame* (Rizzo, 2015). Maka, *mise-en-scène* dapat didefinisikan sebagai penataan pemandangan dan prop dalam sebuah panggung atau *frame*. Dalam dunia perfilman, istilah *mise-en-scène* mengacu pada segala sesuatu yang ada di depan kamera termasuk desain *set*, *lighting*, dan aktor. Maka, *mise-en-scène* merupakan elemen film yang paling diperhatikan penonton (Bordwell, 2016, Hal 112). Hal ini dikarenakan *mise-en-scène* berkaitan dengan *production design*, sinematografi, dan *blocking* dimana elemen-elemen ini berdampak pada keseluruhan visual sehingga dapat mempengaruhi perasaan penonton.

Hal ini dikarenakan semua elemen yang ada di *frame* dapat dilihat, didengar, dan dirasakan oleh para penonton. *Mise-en-scène* merupakan satu sistem elemen film yang terdiri dari elemen desain seperti *lighting*, *setting*, *prop*, kostum, dan *makeup* dalam pengambilan gambar individu (Monahan & Barsam, 2021, Hal. 147).

1. *Costume & Makeup*

Kostum adalah satu-satunya elemen *mise-en-scène* yang mudah terlihat oleh hampir semua penonton termasuk *makeup*, *hairstyle*, dan pakaian yang digunakan untuk menunjukkan kepribadian tokoh. Kostum menjadi bagian dari elemen *mise-en-scène* karena kostum dapat memiliki berbagai macam fungsi khusus dalam keseluruhan elemen pada film (Bordwell, 2016, Hal 119). Artinya, *wardrobe* berkontribusi pada pemahaman penonton tentang periode waktu cerita, struktur sosial, aksi, dan komposisi adegan. Fungsi umum tata rias

adalah mengubah *look* aktor menjadi tokoh di suatu film, baik untuk pria maupun wanita (Bordwell, 2016, Hal. 124).

2. *Color*

Warna adalah bagian vital sebagai komunikasi bahasa visual sebuah cerita kepada penonton (Shorter, 2012). Warna adalah elemen ekspresif penting bagi pembuat film, dan sering ditemukan melalui kostum dan prop yang memiliki keuntungan dari asosiasi langsung dengan karakter dan cerita tertentu (Gibbs, 2012, Hal. 8). Warna berperan penting dalam menciptakan kekuatan suasana atau efek dari suatu film untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui teknik manipulasi warna. Dalam elemen utama desain sinematik, warna selalu berada di urutan teratas. Sebab dalam pemilihan warna membutuhkan *color palette* yang sesuai dengan teori warna dan *color wheel* demi mencapai keseimbangan warna pada *color palette* yang dihasilkan. Setiap *scene* juga wajib memiliki *hue*, *saturation*, dan *brightness*. Hal ini membuktikan bahwa semakin banyak pengetahuan tentang warna, maka semakin kuat juga *storytelling* suatu film dan *mise-en-scène* akan menyesuaikan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA