

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. PENULIS SKENARIO**

Penulis skenario merupakan peranan penting yang menciptakan skenario dari sebuah cerita berdasarkan ide dari penulis ataupun dari pihak lain menjadi skenario film. Field (2005) menyebutkan bahwa dalam menulis cerita, penulis skenario hanya perlu menulis apa yang akan diambil gambarnya bukan memberi penjelasan secara rinci bagaimana pengambilan gambar nantinya (hlm. 218). Penulis skenario mendeskripsikan setiap adegan dan kejadian yang akan muncul di dalam film. Setelah itu dilanjutkan dengan membangun visual dari skenario tersebut oleh sutradara dan kru produksi.

Gallo (2012) membahas bagaimana sebagai penulis perlu menempatkan diri secara terbuka untuk dapat mengeksplorasi terkait cerita lebih dalam (hlm. 45). Proses pengembangan ide membuat pengetahuan penulis menjadi bertambah, baik mengenai plot yang akan dibuat, maupun terkait karakter dalam cerita.

### **2.2. KARAKTER**

Aristotle (seperti dikutip dalam McKee, 1997, hlm. 92) menyebutkan jika dibandingkan dengan plot, karakter juga sama pentingnya dalam sebuah film. Karakter dan plot sendiri saling berkesinambungan. Plot atau struktur cerita tidak akan berjalan tanpa adanya karakter dan karakter tidak akan terlihat menarik tanpa ada sesuatu yang akan ia hadapi dalam sebuah cerita.

Tidak semua tokoh mempunyai karakter yang sama. McKee (1997) menyebutkan bahwa dalam satu tokoh saja sudah mempunyai dua aspek yaitu *characterization* dan *true character*. *Characterization* adalah apa yang terlihat secara kasat mata pada karakter, seperti fisik, IQ, seksualitas, pekerjaan, cara berpakaian, gestur, dan sebagainya, sedangkan *true character* adalah sifat esensial atau mendasar pada seorang karakter yang biasanya muncul ketika karakter sedang di bawah tekanan (hlm. 92).

Menurut Dancyger (2013), dari dua jenis karakter antara karakter utama dengan karakter sekunder, yang mengalami metamorfosis atau perubahan seiring berjalannya cerita adalah karakter utama. Karakter sekunder tidak berubah untuk memberikan perbedaan dengan karakter utama, sedangkan karakter utama bersifat menarik penonton untuk melibatkan mereka ke dalam cerita (hlm. 4).

### **2.2.1. TIGA DIMENSI KARAKTER**

Egri (1960) menyebutkan bahwa setiap karakter mempunyai tiga dimensi yang terdiri dari fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Tanpa adanya ketiga hal tersebut, tidak cukup hal lainnya untuk menilai sebuah karakter sebagai manusia. Dimensi yang pertama adalah fisiologis. Dimensi ini membahas ciri fisik karakter, seperti pendek atau tinggi, cantik atau buruk rupa, dan sebagainya. Ciri fisik ini akan mempengaruhi karakter dalam berkembang. Biasanya orang sekitar melihat karakter melalui dimensi ini (hlm. 33).

Dimensi yang kedua adalah sosiologis. Dimensi ini lebih mengarah pada status sosial, karakter hidup dilingkungan seperti apa dan bagaimana, yang akhirnya mempengaruhi cara pandang karakter terhadap sesuatu yang terjadi (hlm. 33).

Dimensi yang ketiga adalah psikologis. Egri menyebutkan bahwa dimensi psikologi muncul akibat dari adanya dimensi fisiologis dan sosiologis. Menurutnya penggabungan dua dimensi tersebut menimbulkan ambisi, frustrasi, ketakutan, kompleksitas, fobia, dan sebagainya (hlm. 34). Contohnya, bagaimana cara berpenampilan bisa mempengaruhi perlakuan sekitar terhadap karakter. Perlakuan sekitar inilah yang membuat karakter kembali merespons, bisa jadi berupa trauma ataupun frustrasi pada karakter. Berikut ini adalah *tridimensional-character bone structure* atau struktur tiga dimensi karakter ciptaan Egri;

1. Fisiologis;
  - a. Jenis kelamin.
  - b. Umur.
  - c. Tinggi dan berat badan.

- d. Warna mata, kulit dan rambut.
  - e. Postur tubuh.
  - f. Penampilan: *good-looking*, *overweight* atau *underweight*, bersih, rapi atau berantakan, bentuk wajah, dan sebagainya.
  - g. Cacat: tanda lahir, kelainan bentuk badan, penyakit, dan sebagainya.
  - h. Keturunan.
2. Sosiologis;
- a. Kelas ekonomi: rendah, menengah atau atas.
  - b. Pekerjaan: jenis pekerjaan, waktu bekerja, pendapatan, kondisi pekerjaan, perilaku terhadap organisasi, kesesuaian dalam bekerja.
  - c. Edukasi: jenis sekolah, nilai sekolah, pelajaran yang disukai, pelajaran yang tidak mahir, keterampilan.
  - d. Kehidupan di rumah: memiliki orangtua atau anak yatim piatu, orangtua berpisah atau bercerai, kebiasaan orangtua, perkembangan mental orangtua, keburukan orangtua, karakter sudah menikah atau belum.
  - e. Agama.
  - f. Ras dan kewarganegaraan.
  - g. Posisi di dalam lingkungan: seorang pemimpin diantara perkumpulan.
  - h. Afiliasi politik.
  - i. Hiburan dan hobi: membaca buku atau koran, majalah, dan sebagainya.
3. Psikologis;
- a. Kehidupan seks dan standar moral.
  - b. Premis personal dan ambisi.
  - c. Frustrasi dan kekecewaan terbesar.
  - d. Temperamen: koleris, mudah bergaul, pesimis, optimis, dan sebagainya.
  - e. Sikap terhadap kehidupan: menerima nasib, menyerah, atau lainnya.
  - f. Kompleksitas: obsesi, hambatan, takhayul, phobia, dan sebagainya.
  - g. *Extrovert*, *introvert*, atau *ambivert*.
  - h. Kemampuan: Bahasa, bakat, dan sebagainya.

- i. Kualitas: imajinasi, pertimbangan, selera, dan sebagainya.
- j. IQ (hlm. 36-37).

### 2.2.2. CHARACTER ARC

Berkaitan dengan *true-character*, McKee (1997) menyebutkan bahwa menulis cerita yang baik tidak hanya dengan memunculkan sifat dasar atau asli karakter, tetapi bisa dengan memberikan perubahan sikap maupun sifat secara batiniah karakter seiring berjalannya cerita atau bisa disebut dengan *character arc* (hlm. 97).

Menurut Weiland (2016), *character arc* atau perubahan karakter terbentuk dari alur cerita yang digerakan oleh karakter itu sendiri. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, karakter dan plot tidak bisa berdiri sendiri (hlm. 9). Perubahan karakter bisa berasal dari faktor eksternal maupun internal yang muncul di pertengahan cerita. Perubahan tersebut kemudian dapat merubah tujuan atau *goals* karakter tersebut. Berikut ini adalah *the three basic character arcs* atau tiga jenis perubahan dasar pada karakter beserta prosesnya menurut Weiland;

#### 1. *The Positive Change Arc*;

Perubahan karakter secara positif baik melawan diri sendiri maupun orang sekitarnya. Weiland (2016) menjelaskan, dalam perubahan karakter secara positif biasanya diawali dengan karakter protagonis yang secara personal mempunyai tujuan yang belum terpenuhi dan karakter melakukannya dengan menyangkal pada kenyataan sehingga melakukan tindakan yang negatif atau berlawanan. Selama cerita berjalan, karakter dipaksa untuk menentang apa yang ia percayai. Kemudian protagonis berhasil merubah dirinya menjadi lebih baik dengan melawan apa yang selama ini ia yakini dan tidak menyangkal lagi (hlm. 10).

#### 2. *The Flat Arc*;

Dalam cerita, karakter tidak mengalami perubahan. Karakter sudah mengetahui kebenaran dari awal cerita, kemudian karakter menggunakan realitas tersebut untuk membantunya dalam menghadapi masalah. Karakter akan dihadapkan konflik yang

bertentangan dengan apa yang ia percayai, baik melalui faktor eksternal maupun bentrokan dengan internal atau dirinya sendiri (hlm. 100).

### 3. *The Negative Change Arc;*

Karakter mengalami perubahan menjadi lebih buruk daripada dirinya yang sebelumnya. Selama menghadapi masalah, karakter mengalami kesulitan dalam memahami kebenaran baik yang bahagia maupun yang sulit. Karakter kemudian gagal dan berakhir ditempat yang lebih disesalkan daripada dimana ia memulai semuanya, dan mungkin menyeret orang lain bersamanya (hlm. 126).

## 2.3. PLOT

Plot skenario merupakan salah satu tahap yang perlu dilakukan sebelum menulis skenario. Plot ini berisikan uraian adegan transformasi yang akan setiap karakter alami dalam skenario. Berikut ini, macam-macam struktur plot skenario berdasarkan para ahli;

### 2.3.1. *THREE ACTS STRUCTURE*

*Three-act structure* tidak hanya digunakan untuk menyusun cerita film, namun dapat digunakan untuk sebuah novel, komik, puisi, *video game* dan sebagainya. Aristotle (seperti dikutip dalam McKee, 1997, hlm. 180) menyebutkan bahwa struktur tiga babak merupakan struktur minimum untuk membuat sebuah cerita yang nantinya akan dibuat atau disampaikan melalui medium seperti film, drama dengan durasi satu jam atau penuh maupun novel, sehingga struktur tersebut dapat memenuhi kebutuhan yang signifikan dalam cerita.

Field (2005) menjelaskan bahwa *screenplay* pada dasarnya memiliki struktur linear dasar, yang memiliki awal, tengah dan akhir cerita, berisikan gabungan elemen-elemen penting dalam alur cerita. 3 (tiga) struktur itu sendiri dibagi menjadi *Act I - Set-up*, *Act II - Confrontation*, dan *Act III - Resolution*.

#### 1. *Act I*

*Act I* merupakan *setup* keseluruhan cerita untuk menciptakan sebuah realitas di dalamnya, dari memperkenalkan dan membangun karakter, bagaimana lingkungan karakter, konflik apa yang harus dihadapi atau secara sederhananya film ini bercerita tentang apa (hlm. 23). Perkenalan ini kemudian bisa membangun aturan main dalam cerita tersebut yang akan mempengaruhi tindakan karakter. Penulis skenario harus bisa menjelaskan secara jelas tentang apa yang terjadi dalam babak awal, guna menarik perhatian penonton.

## 2. *Act II*

*Act II* yaitu *Confrontation*. Babak ini mencapai tingkat kompleksitas dalam sebuah cerita sebagaimana karakter harus menghadapi konflik yang sudah diketahui di babak pertama. Masalah yang muncul bisa berasal dari dirinya sendiri maupun dari luar atau faktor eksternal secara keadaan lingkungan ataupun adanya karakter lain yang menghalangi dirinya. Karakter akan terus menghadapi masalah yang semakin kompleks atau besar seiring berjalannya cerita. Pada saat karakter dihadapkan pada masalah, karakter harus berkembang agar dapat membuat keputusan untuk menyelesaikan setiap masalahnya dan meraih keinginannya (hlm. 25).

## 3. *Act Three*

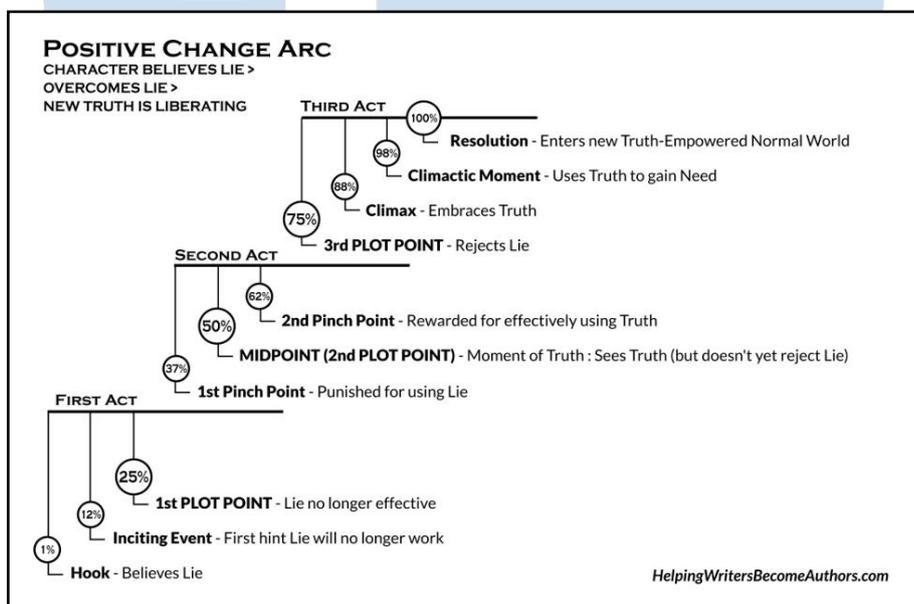
*Act III* yaitu *Resolution*. Cerita karakter utama mencapai tahap akhir, sudah ditemukannya solusi atau jalan keluar dari masalah yang dihadapi oleh karakter. Penyelesaian masalah ini belum tentu karakter mendapatkan apa yang diinginkan sejak awal. Terciptanya resolusi ini karena didukung dengan adanya poin krisis utama dari setiap babak sebelumnya yang mempengaruhi dan menggerakkan karakter dalam keputusan akhirnya (hlm. 26).

### 2.3.2. *THE POSITIVE CHANGE ARC*

Weiland (2016) menyusun salah satu plot teori perubahan karakter secara positif, baik melawan diri sendiri maupun orang sekitarnya. Weiland menjelaskan dalam perubahan karakter secara positif ini biasanya diawali dengan karakter protagonis yang secara personal memiliki sesuatu atau keinginan yang belum terpenuhi dan

karakter melakukan banyak penyangkalan pribadi. Karakter ini dipaksa untuk menentang apa yang ia percayai. Kemudian selama cerita berjalan, karakter berusaha untuk melawan sifat jeleknya dan berhasil mengalahkan lawannya dan tidak akan pernah menyangkal lagi. Protagonis berhasil mengubah dirinya menjadi orang yang lebih baik (hlm. 10).

Berikut struktur cerita *The Positive Change Arc* menurut Weiland:



Gambar 2. 1 *The Positive Change Arc* oleh K.M. Weiland  
(Weiland, 2005)

### 1. *The Hook*

Protagonis membutuhkan *the Lie* dalam menjalani kehidupan normal. *Lie* yang ia percayai mengebelakangkan kesalahpahaman tentang dirinya atau dunia dan lebih mementingkan apa yang ia percayai (hlm. 14).

### 2. *The Inciting Event*

Ketika protagonis sedang menjalani *normal world*, dirinya mulai menemukan tanda-tanda bahwa *the Lie* atau hal yang ia percaya akan selamanya sama tidak lagi efektif, namun ia masih berusaha mempertahankan apa yang ia percayai (hlm. 39).

### 3. *The First Plot Point*

Protagonis mulai sadar bahwa *the Lie* yang ia percaya tidak lagi efektif. Protagonis dihadapi pilihan untuk masuk ke dunia protagonis yang baru dengan sudah mengetahui konsekuensi yang akan dihadapi (hlm. 43).

### 4. *The First Pinch Point*

Protagonis menunjukkan bagaimana dirinya menggunakan *the Lie* untuk mendapatkan hal yang ia inginkan. Pada saat ini, protagonis diberi mentor atau alat atau *guardian* yang nantinya akan menjadi dorongan dirinya untuk masuk di dunia atau ke kebenaran yang baru (hlm. 51).

### 5. *The Midpoint (Second Plot Point)*

Ketika protagonis menemukan dan mengetahui adanya kebenaran dalam dunia baru yang ia masuki. Namun protagonis masih mempercayai *the Lie* dari *normal world* miliknya. Dari kebenaran yang didapat, protagonis melakukan tindakan untuk melawan antagonis (hlm. 55).

### 6. *The Second Pinch Point*

Protagonis mendapatkan penghargaan atau kemenangan semu karena menggunakan kebenaran untuk menyelesaikan konflik yang ia hadapi. Protagonis mengingat dan mempelajari apa yang ia dapatkan selama dalam tahap *midpoint* dan kembali menghadapi antagonis agar mendapatkan keinginannya (hlm. 59).

### 7. *The Third Plot Point*

Pada tahap ini yang dipertaruhkan oleh protagonis akan semakin tinggi, pada saat itu pula protagonis berada di titik terendahnya karena *the Lie* yang ia percaya telah ia lepas dan mulai mempercayai kebenaran baru (hlm. 67).

### 8. *The Climax*

Pada tahap ini setelah berada pada titik terendah, protagonis mengalami kebimbangan dan dengan kekuatan antagonis dirinya dihadapi dengan pilihan apakah dirinya bisa mendapatkan hal yang dia inginkan atau tidak (hlm. 78).

#### 9. *The Climax Moment*

Protagonis berhasil mengalahkan antagonis dan dapat sepenuhnya menolak *the Lie* dan bisa memenuhi di antara apa yang dibutuhkan dan apa yang diinginkan olehnya (hlm. 79).

#### 10. *The Resolution*

Pada tahap ini, protagonis tumbuh menjadi karakter yang lebih baik dari sebelumnya setelah mempercayai kebenaran dari dunianya yang baru. Setelah itu dirinya kembali menjalani *normal world* namun yang baru aau berbeda dari *normal world* yang ia jalani sebelumnya (hlm. 85).

### **2.4. CHARACTER-DRIVEN STORY**

Sebuah cerita pasti memiliki fokus tertentu yang akan menggerakkan cerita secara keseluruhan. Menurut Schmidt (2005), *Character-Driven Story* sendiri merupakan bagaimana cerita yang digerakkan oleh karakter utama. Karakter akan menggerakkan cerita dari bagaimana ia bertindak dan membuat pilihan. Setiap adegan akan disebabkan oleh karakter (hlm. 15). Karakter yang memulai peristiwa dalam cerita, karakter itu pula yang menyebabkan peristiwa itu terjadi. Berbeda dengan *Plot-Driven Story* karena proses pengembangan cerita ini berasal dari sisi karakter bukan berdasarkan plot cerita yang ada.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA