

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KARAKTER DAN KONFLIK

Di dalam bukunya yang berjudul “*Screenplay: The Foundation of Screenwriting*” (2005), Field mengatakan kalau karakter dalam film adalah fondasi dasar yang penting bagi sebuah skenario. Karakter juga merupakan landasan utama, ibarat jantung, jiwa, atau sistem syaraf dari skenario (hal. 46). Hal ini menjadikan karakter sebagai salah satu elemen terpenting dalam menyusun sebuah cerita, karena apabila karakter tidak ada maka tidak terjadi konflik dan sebuah skenario atau cerita tidak dapat terbentuk, karena itu pula maka film tidak dapat diciptakan.

Menurut Schilf, Ziem, dan Ruth (2012), konflik adalah pergumulan fisik atau emosi protagonis atas rintangan internal atau eksternal. Tanpa konflik, maka tidak akan ada drama dan tanpa drama tidak ada cerita. Jadi konflik adalah kebutuhan mutlak dalam film. Hasil akhir dari konflik adalah untuk memaksa protagonis melakukan tindakan tegas dan berupaya untuk mengatasi rintangannya (hal. 30).

Sedangkan McKee (1997), mengatakan tidak ada yang dapat menggerakkan suatu cerita selain menggunakan konflik. Dalam sebuah cerita, konflik sama halnya seperti musik. Konflik dan musik adalah seni temporal dan tugas yang paling sulit dari seorang seniman temporal adalah menarik perhatian, menahan ketiadaan gangguan dari konsentrasi, lalu membawa melewati waktu tanpa sadar. Musik membawa pendengarnya lewat instrumen dan alunan nada agar pendengar terhanyut dan membuat mereka tanpa sadar melupakan waktu. Begitu juga dengan konflik yang jika dapat ditampilkan secara baik, maka penonton dapat terhanyut dalam cerita dan membuat mereka tanpa sadar melupakan waktu (hal. 210-211).

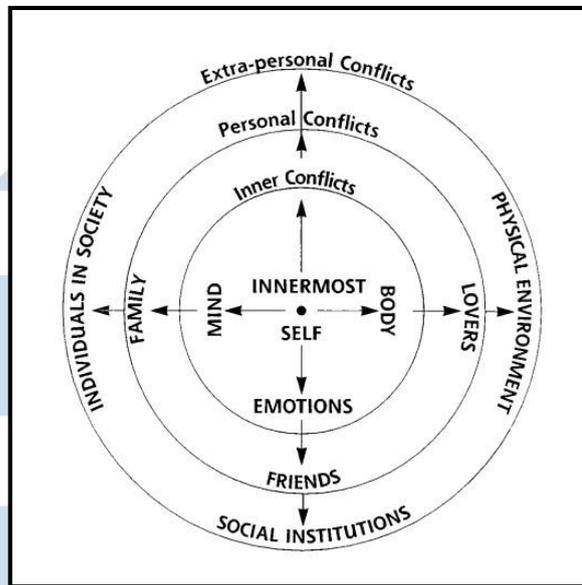
De Los Santos (2019) menjelaskan bahwa jika berhenti untuk menganalisis beberapa karakteristik penting dari sebuah karakter, maka itu akan membantu untuk membentuk konflik. Hal ini jarang diketahui, karena umumnya orang melakukan hal sebaliknya yaitu menyesuaikan karakter dengan konflik. Tidak heran, karena tidak semua konflik cocok untuk dibawa oleh karakter yang sama. Karakter sering

kali memberikan ide menarik karena jika tidak memikirkan apa yang tidak pernah dipikirkan, maka akan segera memikirkan kemungkinan baru. Karakter yang kuat akan memunculkan konflik seolah seperti sihir, tidak seperti konflik yang terkesan kuat namun berakhir memaksakan sebuah karakter (hal. 50).

Menurut Field (2006), jika mencari tahu apa arti kata konflik sebenarnya maka akan menemukan kata “berlawanan” dan inti dari setiap adegan dramatis adalah memiliki karakter atau karakter yang bertentangan dengan seseorang atau sesuatu (hal. 246). Konflik dibagi menjadi dua jenis yaitu konflik internal dan konflik eksternal. Field juga mengatakan yang termasuk dalam konflik internal adalah ketakutan, kehilangan kendali, dan emosi, sedangkan konflik eksternal meliputi kecelakaan fisik, serangan perang, elemen alam, atau bertahan hidup (hal. 282).

Menurut Caldwell (2017), konflik internal adalah rintangan psikologi yang harus ditangani sebelum karakter utama bisa menghadapi rintangan eksternal yang ada dihadapannya. Penonton bisa terhubung, karena pada dasarnya semua orang memiliki ketakutan dan keraguan tentang konfrontasi. Konflik internal selalu berasal dari kekurangan yang dimiliki karakter dan ketidakamanan yang belum disembuhkan dari masa lalu (hal. 42). Sedangkan Seger menjelaskan bahwa suatu konflik dapat dikatakan sebagai konflik internal ketika karakter tidak yakin pada dirinya sendiri, aksinya, atau apa yang dia inginkan (Seger, 1990).

Menurut McKee (1997), dunia karakter bisa diibaratkan sebagai serangkaian lingkaran konsentris yang mengelilingi inti identitas atau kesadaran, lingkaran yang menandai tingkat konflik dalam kehidupan karakter. Bagian lingkaran terdalam adalah dirinya sendiri dan konflik yang timbul dari unsur-unsur sifatnya: pikiran, tubuh, dan emosi. Ketika misalnya seorang karakter mengambil tindakan, pikirannya mungkin tidak bereaksi seperti yang dia antisipasi dan tubuhnya mungkin tidak bereaksi seperti yang dia bayangkan (hal. 145).



Gambar 2.1 *The three levels of conflict*
 Sumber: McKee (1997)

Kemudian pada lingkaran kedua terdapat konflik personal, yang menggambarkan hubungan pribadi, persatuan keintiman yang lebih dalam daripada peran sosial. Pada lingkaran kedua, konflik yang terjadi berhubungan dengan peranan luar saat ini seperti orang tua dengan anak, guru dengan murid, antar teman atau dengan seorang kekasih. Jika hubungan-hubungan tersebut tidak dapat bereaksi seperti yang diharapkan maka terciptalah personal konflik. Lingkaran ketiga atau yang terluar adalah lingkaran konflik ekstrapersonal yang memiliki antagonis yang berasal dari luar pribadi personal karakter seperti konflik institusi dengan individu, konflik dengan lingkungan buatan atau lingkungan alam, ataupun konflik dengan waktu, ruang dan setiap objek di dalamnya. McKee juga mengatakan bahwa berdasarkan ketiga level konflik, terciptalah teori komplikasi dan kompleksitas. Komplikasi adalah disaat cerita hanya menggunakan satu konflik dari ketiga level konflik tersebut, sedangkan kompleksitas merupakan cerita dengan menggunakan ketiga level konflik yang ada (hal. 146-147). Hal ini menjadikan ketiga level konflik yang diutarakan McKee dapat berdiri sendiri atau saling berkaitan satu dengan yang lain.

2.2 CHARACTER ARC

Menurut Schilf, Ziem, dan Ruth (2012), *character arc* adalah perjalanan keseluruhan yang dilewati setiap individu karakter ketika sebuah cerita berlangsung, hal ini memungkinkan penonton mendapat penglihatan mengenai perkembangan kemajuan atau kemunduran karakter (hal. 14).

Sedangkan menurut Caldwell (2017), Character Arc merupakan perubahan atau pertumbuhan karakter selama cerita berlangsung. Cerita diawali dengan karakter yang memiliki kekurangan, kemudian bertemu dengan konflik yang mengharuskan mereka untuk menghadapi kesalahan dan kekurangan mereka. Pada akhir cerita, karakter akan menjadi pribadi yang berbeda. Yang berubah adalah perilaku, apa yang mereka percayai, dan bagaimana mereka melihat dunia. Caldwell juga mengatakan bahwa jika tidak ada Character Arc, maka tidak akan ada cerita dramatis (hal. 142).

Weiland (2016) membagi *character arc* ke dalam tiga jenis, yaitu:

1. *The Positive Change Arc*

Jenis ini adalah *character arc* yang paling populer dan paling banyak dipakai. Protagonis akan memulai cerita dengan memiliki banyak ketidakpuasan dan penolakan. Seiring jalannya cerita, protagonis akan dipaksa untuk menantang keyakinannya tentang dirinya dan dunia, sampai akhirnya dia berhasil menaklukkan iblis dalam dirinya dan mengakhiri perjalanannya dengan berubah ke arah yang jauh lebih baik (hal. 3).

2. *The Flat Arc*

Banyak dari cerita populer pada dasarnya memiliki karakter utama yang tidak memiliki kekurangan apapun. Mereka sudah menjadi pahlawan dan tidak memerlukan pertumbuhan pribadi untuk mendapatkan kekuatan batin dan mengalahkan antagonis eksternal. Karakter ini mengalami sedikit atau tidak ada perubahan selama cerita, membuat karakter terkesan statis atau

"datar." Karakter-karakter ini adalah katalis untuk perubahan di dunia cerita di sekitar mereka (hal.3).

3. *The Negative Change Arc*

Memiliki lebih banyak variasi dari jenis *character arc* lainnya. Namun secara garis besar, *The Negative Change Arc* merupakan tipe yang bertolak belakang dengan *The Positive Change Arc*. Alih-alih tumbuh menjadi karakter yang semakin baik di akhir cerita, dalam *character arc* jenis ini, biasanya karakter akan berakhir menjadi lebih buruk. Umumnya, karakter akan jatuh, bernasib buruk, atau bahkan meninggal (hal. 3).

a. *The Disillusionment Arc*

Secara keseluruhan, *The Disillusionment Arc* tidak terlalu memiliki konotasi negatif. Sama seperti *The Positive Arc*, protagonis tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik. Bahkan mungkin kehidupan karakter akan berubah menjadi lebih baik. Namun cerita ini berakhir menjadi lebih tragis karena protagonis menelan kenyataan pahit (hal.138).

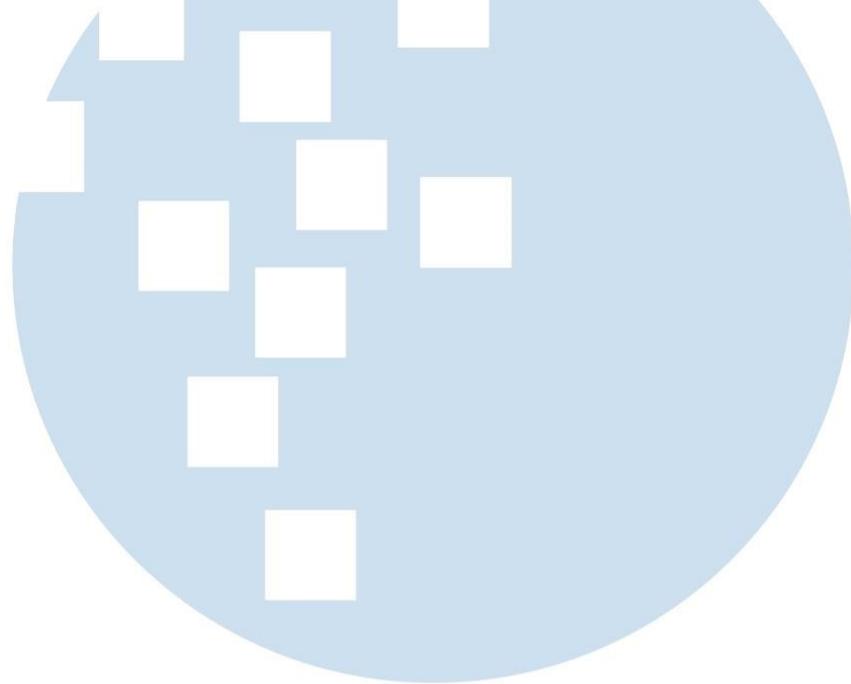
b. *The Fall Arc*

The Fall Arc adalah yang paling sering dikaitkan dengan tragedi. Di dalam cerita, karakter dimulai seperti yang dia lakukan dalam *The Positive Change Arc*. Tapi tidak seperti *The Positive Change Arc*, protagonis akan menolak setiap kesempatan untuk merangkul kebenaran dan akan jatuh semakin dalam ke dalam dosanya sendiri. Kisahnya akan berakhir dengan kegilaan, amoralitas, atau kematian (hal. 138).

c. *The Corruption Arc*

Jenis *character arc* yang sangat bertolak belakang dengan *The Positive Change Arc*. Menampilkan karakter yang baik atau setidaknya memiliki potensi besar untuk kebaikan, namun karakter

memiliki bibit dari *lie* yang kedepannya akan menuntun karakter untuk terus mengambil keputusan yang salah. Pada *The Corruption Arc*, karakter secara sadar memilih kegelapan karena berpikir bahwa seburuk apapun tindakan tersebut adalah untuk kebaikan (hal. 139).



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA