

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penulisan Skenario

Menurut Field (2005), skenario merupakan sebuah cerita yang kemudian disampaikan melalui medium gambar, dalam bentuk dialog, deskripsi, dan memiliki konteks dramatis. Dalam penulisan skenario, beberapa halaman pertama harus dapat menyampaikan kepentingan keberadaan karakter, menceritakan premis dramatis tentang bagaimana cerita akan berlangsung, penggambaran situasi keadaan dari tempat terjadinya aksi, dan menjelaskan hubungan antara karakter utama dengan karakter lainnya (Field, 2005, h. 23).

Untuk menulis sebuah skenario film, tentu saja membutuhkan ide cerita. Tetapi, ide saja tidak cukup untuk dapat menulis skenario dengan baik. Ide hanya berupa gagasan samar yang tidak detail, tidak memiliki kedalaman, dan tidak berdimensi. Subjek merupakan hal kedua yang berperan penting untuk merealisasikan dan mendramatisir ide dalam menulis skenario. Aksi dan karakter menjadi isi dari sebuah subjek, jadi sebuah skenario dapat disebut sebagai sebuah aksi dari tokoh yang terlibat (Field, 2005, h. 32). Skenario selalu berkaitan dengan suatu insiden dan isi ceritanya akan menunjukkan aksi reaksi karakter terhadap insiden yang ada. Hadirnya suatu insiden dalam cerita menjadi sebuah hal yang penting untuk menggerakkan cerita dari awal hingga selesai dengan mengungkapkan insiden atau peristiwa tertentu.

2.2. Protagonis

Karakter protagonis menjadi karakter utama yang digunakan sebagai penggerak keseluruhan cerita. Umumnya, protagonis akan muncul pada awal cerita untuk membawa penonton masuk dan membangun rasa empati antara pembaca dengan karakter (Russin dan Downs, 2012). Pada awal cerita, protagonis akan memiliki tujuan tertentu dan kemudian muncul halangan untuk mendapatkan tujuan tersebut. Biasanya protagonis diperkenalkan di awal cerita agar pembaca dapat menyadari keberadaan karakter dan mendapatkan rasa empati melalui latar belakang cerita protagonis.

Menurut Keaton, Ruth, dan Schilf (2012), protagonis akan mengalami banyak hal dimulai dari mengalami perubahan, menemui hambatan, dan memiliki hasil akhir berhasil atau tidaknya dalam mencapai tujuannya. Semakin kuat dan jelas keberadaan protagonis dalam mencapai keinginannya, maka jalan cerita yang ada juga semakin kuat (Walter, 2010). Dancyger dan Rush (2013), menyebutkan bahwa protagonis umumnya digambarkan memiliki kepribadian yang positif, bermoral, dan dapat menyelesaikan masalahnya sendiri. Menurut Bonnie Hearn Hill (dalam Baburao Gaikwad, 2017), protagonis menjadi tokoh yang menggerakkan cerita, membawa plot untuk terus maju, menyebabkan perubahan secara internal maupun eksternal, menjadi lawan dari antagonis, ataupun diserang oleh antagonis.

Menurut Nerdeo (2017) untuk menjadi protagonis yang baik, diperlukan untuk menunjukkan ketidak sempurnaan karakter, memiliki rasa ingin tahu, empati, memiliki kewajiban, dan mengalami perubahan. Secara keseluruhan indikator yang menjadikan sebuah karakter disebut sebagai protagonis adalah memiliki sifat baik. Contoh dari sifat baik adalah rendah hati, jujur, penyabar, positif, mandiri, dan lainnya.

2.3. Semiotika

Semiotika merupakan sebuah pemahaman dalam ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari hubungan sebuah unit dasar yang disebut sebagai tanda. Tanda bersifat fisik, dapat dilihat, dan memiliki arti (Sobur, 2009). Menurut Saussure (dalam Arfian, 2019), semiotika akan menunjukkan hal yang membentuk tanda dan bagaimana teori yang melandasinya. Semiotika mempelajari struktur, jenis, dan relasi tanda yang digunakan dalam masyarakat. Saussure mengklasifikasikan tanda sebagai penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah bentuk materi yang dapat ditulis, didengar, ataupun dibaca, sedangkan petanda merupakan isi atau konten, hasil pemikiran, dan konsep yang terdapat di dalamnya. Penanda dan petanda merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Suatu penanda tanpa petanda tidak dapat dikatakan sebagai sebuah tanda, karena tidak memiliki makna apapun. Sebaliknya, petanda juga tidak dapat disampaikan tanpa penanda.

2.4. *Character Arc*

Menurut Jeff Gerke (2010), untuk menciptakan cerita yang baik, diperlukan karakter dan plot yang menarik. Untuk itu, sangat penting bagi setiap karakter yang ada dalam cerita untuk mengalami perubahan atau transformasi. Perubahan tersebut biasa disebut sebagai *character arc* atau *inner journey*. Berdasarkan pendapat Vogler (2007), *character arc* adalah proses perkembangan atau perubahan karakter yang diawali dengan suatu ketidaksempurnaan menjadi sesuatu yang lain. Perkembangan atau perubahan karakter tentu saja tidak terjadi begitu saja, perubahan akan terjadi secara perlahan seiring berjalannya peristiwa atau insiden yang dilalui oleh karakter.

K.M. Weiland (2017) dalam bukunya menyebutkan jika proses perubahan terjadi dalam tiga langkah sederhana. Dimulai dari protagonis memulai perjalanannya, kemudian ia belajar tentang banyak hal dari pengalamannya sepanjang cerita berlangsung, dan berakhir pada tempat yang lebih baik atau mungkin lebih buruk yang disebut sebagai sesuatu yang baru. Akhir dari perubahan akan bergantung dari keputusan yang diambil oleh karakter. Ketika keputusannya benar maka hasil akhirnya akan bahagia atau positif dan sebaliknya. Hal ini berarti perubahan karakter dapat berasal dari sikap, bagaimana cara karakter lain menanggapi, peristiwa yang dialami, dan latar belakang kehidupan karakter. Menurut Gerke (2010), proses persiapan, perkembangan, dan hasil dari perubahan karakter terbagi menjadi lima fase utama. Kelima fase tersebut akan menjadi titik perjalanan karakter dimulai dari *initial condition* hingga kondisi karakter setelah mendapatkan kebenarannya atau *final state*. Dengan melewati kelima fase yang ada, hasil karakter dan plot yang dihasilkan akan memuaskan. Lima fase utama menurut Gerke (2010) dalam *character arc*, yaitu:

1. *Initial Condition (The Knot)*

Initial condition merupakan keadaan awal cerita yang didalamnya memiliki *knot*. *Knot* atau simpul adalah masalah yang dimiliki oleh karakter sebagai gambaran keadaan karakter saat memulai cerita dan seiring dengan perjalanannya akan diselesaikan pada akhir cerita. Gerke (2010) menyebutkan bahwa, simpul merupakan suatu hal yang salah dalam diri karakter,

kekurangan, gaya hidup yang salah, atau hal-hal lain yang dapat merugikan karakter. Dalam penulisan skenario dibutuhkan pembentukan kepribadian karakter untuk membentuk karakter. Setelah itu, barulah menambahkan masalah dalam kehidupannya yang berlaku seperti seolah akan mengacaukan kehidupan karakter. Ketika pembuat cerita membiarkan karakternya hidup dalam masalahnya sendiri, karakter akan berusaha untuk bertahan dan menjaga segalanya sesuai adanya. Karakter akan tetap berada pada hubungan yang kasar, bertahan pada segala kepahitan hidupnya, dan hal buruk lainnya (Gerke, 2010, h. 120).

2. *Inciting Incident*

Gerke (2010) menyampaikan bahwa *inciting incident* adalah kejadian atau apapun yang hadir dalam hidup karakter, dan berpengaruh pada pergerakan hidup karakter ke arah yang baru untuk menemukan *moment of truth*. Karakter akan menjalani kehidupannya seperti biasa, kemudian sesuatu muncul yang tanpa ia sadari hal itu dapat membuat karakter menyadari ada suatu kesalahan dalam dirinya.

Agar pembaca atau penonton nantinya dapat merasakan *inciting incident* ini terjadi, maka pembaca harus tau dan peduli terhadap protagonis, dan pembaca dapat melihat sedikit *knot* pada protagonis. Pembaca dapat merasakan perubahan sebelum dan sesudah yang kontras ketika penulis skenario berhasil menceritakan *initial condition* nya dengan baik (Gerke, 2010).

3. *Escalation*

Escalation (eskalasi) adalah serangkaian peristiwa panjang yang berguna untuk menggerakkan karakter dalam menyelesaikan simpulnya. Pada tahap ini, pembaca dapat melihat reaksi protagonis terhadap peristiwa yang terjadi. Gerke (2020) menyebutkan bahwa eskalasi berguna untuk menaikan hambatan dan memprovokasi masalah untuk membuat cerita menjadi lebih menarik. Eskalasi menjadi bagian dari proses protagonis menemukan *moment of truth*. Pada tahap ini, protagonis akan melakukan beberapa alternatif untuk menyelesaikan masalahnya. Masalah yang hadir pada protagonis akan

bertambah, semakin besar dan nyata, yang membuat protagonis akhirnya harus melakukan hal yang besar dan drastis.

4. *Moment of Truth*

Fase ini adalah momen dimana keputusan akhirnya dibuat oleh protagonis. Gerke (2010), menyampaikan bahwa momen ini adalah keputusan yang membuat kehidupan protagonis berubah dari simpul awal menjadi momen kebenaran. Sebelum menulis apa yang terjadi dalam cerita, penting untuk penulis skenario telah memikirkan titik awal dan akhir terlebih dahulu (h.132). Sebelumnya, protagonis kemungkinan telah mengambil beberapa keputusan minor, namun yang disebut sebagai *moment of truth* adalah momen dimana kehidupannya benar-benar berubah ke arah yang berlawanan.

5. *Final state*

Fase akhir yang menentukan keadaan *inner journey* karakter ketika cerita berakhir. Gerke (2010) menjelaskan bahwa karakter akan memilih jalan akhirnya sendiri. Keadaan *final state* akan dipengaruhi dengan pilihan protagonis dalam *moment of truth*. Akhir cerita, karakter bisa menjadi sosok yang lebih bahagia dan pemberani, atau sebaliknya, yaitu tingkat ketakutannya untuk mengambil langkah semakin menjadi-jadi.

2.5. *Positive Change Arc*

K.M. Weiland (2017) dalam bukunya menyebutkan ciri sebuah cerita termasuk dalam *positive change arc* adalah karakter akan mempercayai unsur *the lie* yang mereka punya, kemudian dapat mengatasi *the lie*, dan pada akhirnya karakter mempercayai *the truth* sebagai kebebasan bagi karakter. Jenis *character arc* ini menghasilkan akhir bahagia dengan menempatkan protagonis di tempat yang lebih baik secara batin. Pada umumnya, karakter akan memulai cerita dengan pandangan atau karakteristik negatif dan kemudian karakter akan mengembangkan pandangan dunia yang positif di akhir cerita. Selama cerita berlangsung, karakter akan dipaksa untuk menantang keyakinan (*the lie*) dirinya dan eksternal hingga akhirnya mampu mengatasinya untuk meyakini kebenaran yang ada. Secara keseluruhan, *positive change arc* merupakan tentang pertumbuhan karakter yang diawali dengan

ketidakpuasan, melalui serangkaian masalah, perjuangan melawan batin mereka, dan mempelajari kebenaran penting. Seluruh pembelajaran yang protagonis dapatkan sepanjang perjalanan akan membantu karakter untuk berhasil melalui konflik dan melawan batinnya (Lewis, 2018)

2.5.1. *The Lie of The Character*

Untuk bisa berkembang secara positif, karakter harus berjalan dari suatu hal yang kurang atau tidak sesuai dalam hidupnya. Karakter menjadi lengkap dan utuh dengan adanya unsur *the lie* dalam dirinya. Kebohongan bisa didapatkan karakter dari berbagai faktor, yaitu diri sendiri, orang lain, dan dunia luar. Kepercayaan tersebut dapat digambarkan sebagai kekuatannya di awal cerita. Namun dalam perjalanannya, karakter akan mulai merasa bahwa itu adalah kelemahannya. Unsur *the lie* sendiri tidak selalu benar, akan dikatakan benar ketika berada pada keadaan tertentu saja (K.M. Weiland, 2017, h 10). Menurut K.M. Weiland (2017), unsur *the lie* dapat dilihat dari gejala yang ada di kehidupan karakter dengan mempertimbangkan aksi dan reaksinya. Dalam menentukan konteks *the lie* yang dipercaya karakter, maka pembaca dapat mengidentifikasinya dari salah satu atau beberapa unsur seperti *fear*, *extreme hurt*, *inability to forgive*, *guilt*, *horrible secrets*, dan *shame over something done* yang dimiliki karakter.

Keenam unsur tersebut dapat diartikan sebagai berikut, *fear* berarti ketakutan yang dimiliki karakter sejak cerita dimulai. *Extreme hurt* adalah suatu hal yang pernah terjadi dan memberi luka pada diri karakter. *Inability to forgive* adalah ketidakmampuan karakter untuk memaafkan kejadian atau peristiwa yang pernah dialami. *Guilt* merupakan rasa bersalah yang dimiliki dalam hidup karakter. *Horrible secret* menjadi suatu rahasia yang dimiliki karakter dan buruk untuk diungkapkan. *Shame over something done* adalah rasa malu karakter atas sesuatu yang ia lakukan atau yang ia miliki.