

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 Karakter

Corbett (2013) berpendapat bahwa karakter adalah manusia menghidupi sebuah cerita, karakter bukanlah sekedar roda penggerak dalam mesin narasi. Dalam menciptakan karakter, penulis skenario harus mengenali sifat-sifat dasar manusia. Corbett berpendapat bahwa sumber karakter yang paling jelas dan langsung adalah kehidupan penulis skenario itu sendiri. Corbett menyatakan bahwa penulis skenario sebagai manusia tidak memiliki akses ke dalam kehidupan batin orang lain, tidak peduli seberapa besar seorang penulis skenario mengenali, percaya, atau memahami orang lain. Sumber terbaik untuk memahami kehidupan batin karakter adalah diri kita sendiri.

Middleton (2012) mengatakan bahwa penting untuk mengenali karakter dan kondisi bantunya. Ketika seorang penulis skenario film sudah mengenali karakter, ia akan dapat menuliskan tindakan dan perkataan yang tepat bagi karakter.

Seger (2016) menyatakan *backstory* karakter menjadi penting untuk menciptakan subteks, karena karakter berbicara dan bertindak di masa cerita dimulai (sekarang), menyiratkan latar belakang yang penuh dengan pengalaman, bentuknya bisa negatif maupun positif.

#### 2.1.1 Dimensi Karakter

McKee (2014) berpendapat bahwa Dimensi karakter berarti kontradiksi. Kontradiksi ini dapat tercipta melalui sifat atau perilaku karakter yang bertentangan. Semisal seorang pria yang baik sepanjang film, kemudian dalam satu adegan dia menendang kucing. Dalam dimensi karakter manusia tidak bisa didefinisikan melalui satu atau tiga dimensi manusia memiliki banyak dimensi.

McKee memberikan contoh pada karakter yang di ciptakan oleh William Shakespeare dalam bukunya yang berjudul *The Tragedy of Macbeth*. Hamlet salah satu karakternya bukan hanya memiliki tiga dimensi, tetapi sepuluh, dua belas, atau bahkan hampir tak terhitung dimensinya. Hamlet menjadi tampak spiritual sampai dia menghujat. Hamlet kejam dan penyayang, bangga dan

mengasihani diri sendiri, jenaka dan sedih, lelah dan dinamis, jernih dan bingung, waras dan gila. Melalui kompleksitas dimensi karakter film akan mempesona penonton. Mckee berusaha mengungkapkan bahwa karakter harus memiliki kontradiksi hidup dengan demikian karakter menjadi manusia.

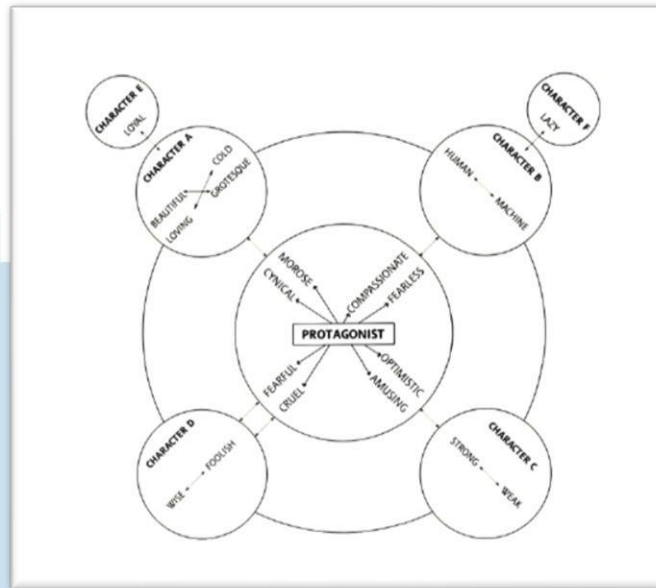
Mckee (2021) menambahkan bahwa pembaca atau penonton, melalui subteks dalam film akan memicu pertanyaan, “Siapakah karakter ini? Atau siapa karakter yang sebenarnya?”. Subteks mengundang penonton untuk mengeksplorasi dan menggali kebenaran dari diri karakter yang tidak diketahui ini. Singkatnya, karakter multidimensi yang disusun dan dieksekusi dengan indah mengubah pembaca dan penonton menjadi paranormal.

### **2.1.2 Desain karakter**

Mckee (2014) menyatakan bahwa protagonis adalah pusat utama dalam cerita. Karakter lain yang berada dalam cerita pertama membantu menggambarkan dimensi sifat kompleks protagonis. Mckee memberi contoh melalui analogi tata surya dengan protagonis sebagai matahari, peran karakter pendukung sebagai planet di sekitar matahari, semuanya ditahan di orbit oleh tarikan gravitasi bintang di pusat, masing-masing menciptakan sifat karakter.

Mckee berpendapat bahwa dimensi protagonist seperti lucu dan optimis, lalu murung dan sinis, penyayang, lalu kejam, tak kenal takut, lalu takut. Dimensi dimensi tersebut akan muncul jika ada pemeran lain atau karakter pendukung di sekeliling karakter utama. Fungsinya untuk menggambarkan kontradiksinya karakter protagonis dalam bertindak dan bereaksi dengan cara yang berbeda pada karakter, waktu dan tempat yang berbeda.

Mckee (2021) menambahkan jika seorang karakter berbohong kepada yang lain, penonton tentu saja akan merasakan subteks yang tidak terucapkan. Melalui subteks penonton bisa mengetahui bahwa karakter utama, sebenarnya, bukanlah seperti yang terlihat. Teks penokohnya menutupi misteri inti dirinya. Karakter hidup dalam subteks dan intrik kehidupan batin yang tersirat. Penonton akan menyadari pikiran dan merasakan kondisi batin karakter ketika karakter membuat pilihan dan tindakan.



Gambar 1 Diagram dimensi karakter.  
Sumber: Story (2014).

Penciptaan dan desain karakter pendukung ditentukan oleh kebutuhan protagonis. Karakter pendukung pada prinsipnya harus ter jelaskan dan dapat dipercaya, melalui aksi dan reaksi, kompleksitas peran sentral (protagonis). Meskipun peran pendukung memiliki porsi yang sedikit dalam cerita, dibandingkan dengan karakter protagonis.

Mckee berpendapat bahwa karakter pendukung juga memerlukan kompleksitas dan memiliki dimensi diri (seperti pada diagram A,B,C, dan D). Namun peran sekunder (pendukung) tidak hanya membutuhkan protagonis tetapi juga karakter kecil lainnya, untuk menonjolkan dimensi mereka, untuk itu karakter pendukung juga memerlukan karakter tersier (seperti pada diagram E dan F).

Memiliki adegan dengan protagonis atau karakter kecil lain, juga membantu untuk mengungkapkan dimensi karakter pendukung. Meskipun demikian Mckee berpendapat bahwa dalam proses merancang karakter ia menyarankan untuk tidak membuat bagian-bagian kecil (karakter pendukung) lebih menarik daripada yang diperlukan

### **2.1.3 Backstory**

Gert (2016) berpendapat bahwa pada dasarnya, *backstory* adalah segala sesuatu yang terjadi sebelum cerita terjadi, seperti, peristiwa dari masa kecil karakter atau hubungan masa lalu. *Backstory* penting karena membentuk siapa karakter dalam cerita hari ini dan bagaimana mereka akan bereaksi terhadap hal-hal yang terjadi dalam cerita.

Cook (2019) berpendapat bahwa mengetahui *backstory* karakter membuat karakter diciptakan menjadi yang lebih realistis dan berdimensi. Setelah penulis skenario mengetahui latar belakang karakter, penulis skenario dapat menjelajahi bagaimana karakter bertindak dalam cerita, sehingga penulis skenario dapat mengenali kepribadian karakter. Kepribadian disini yang dimaksud oleh Gert adalah ciri khas karakter dalam karakteristik berpikir, merasa dan berperilaku.

### **2.2 Teks**

McKee (2014) berpendapat bahwa Teks berarti permukaan indrawi dari sebuah karya seni. Dalam film itu adalah gambar di layar dan soundtrack dialog, musik, dan efek suara. Apa yang kita lihat. Apa yang kita dengar. Apa yang orang katakan. Apa yang orang lakukan.

### **2.3 Subteks**

McKee (2014) berpendapat bahwa subteks adalah kehidupan di bawah permukaan atau perasaan. Subteks bisa disadari maupun yang tidak disadari oleh karakter, tersembunyi oleh perilaku. Penulis skenario harus memiliki kesadaran bahwa manusia dalam berkehidupan bermuka dua, begitu juga dengan karakter. Karakter selalu bertindak pada dua tingkat yakni eksplisit dan implisit.

McKee (2021) dalam bukunya yang lain menyatakan bahwa melalui subteks penonton akan menemukan kebenaran motivasi karakter. Pembaca atau penonton dapat melihat kebenaran itu melewati kata-kata dan perbuatan, pilihan dan tindakan karakter, dan mencari penyebab dan makna yang tersembunyi.

McKee (2014) berpendapat dalam menciptakan subteks penulis skenario harus membuat deskripsi verbal tentang indra, permukaan kehidupan, penglihatan

(aksi) dan suara (dialog). Pada tahap kedua, penulis skenario harus menciptakan dunia batin meliputi keinginan sadar dan tidak sadar, aksi dan reaksi, impuls dan id, imperatif genetik dan pengalaman.

Baxter (2007) berpendapat bahwa subteks tidak selalu mengenai dialog, melainkan bisa dari gestur karakter dari yang bergerak atau tidak bergerak. Disisi lain Iglesias (2005) mengungkapkan bahwa subteks berasal dari tindakan, bukan dialog. Tindakan berfungsi lebih efektif daripada kata-kata. Bentuk ini dapat dilihat ketika karakter mengatakan sesuatu yang kontra dengan apa yang dia lakukan.

Seger (2016) Subteks juga dapat ditemukan di dalam gerakan, perilaku, tindakan, gambar, dan bahkan genre. Subteks dapat membawa implikasi lain melalui detil yang tampak tidak mencolok. Mengenai pendapatnya itu Seger menegaskan bahwa penulis skenario dalam menciptakan subteks harus memilih kata-kata untuk dialog dan deskripsi yang bergema dan beresonansi dengan makna lain. Seger memberikan analogi bahwa teks adalah puncak gunung es, sedangkan subteks adalah segala sesuatu di bawahnya yang menggelembung dan menginformasikan teks. Subteks adalah lapisan yang memperkaya teks. Cerita dan karakter menjadi hidup dengan lapisan makna.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA