

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Untuk memahami aspek apa saja yang mendukung analisis *3D character* protagonis utama sebagai simbol maskulinitas seorang ayah pada film “Army Of The Dead” pada bab ini, peneliti akan membahas lebih dalam lagi mengenai pengertian film fiksi, plot pada narasi, *3d character*, maskulinitas, peran ayah dalam film.

### 2.1 Naratif pada Film *Sci-fi*

Film fiksi merupakan film yang memiliki unsur naratif yang secara mayoritas berdasarkan karangan, khayalan, atau tidak nyata, dengan kata lain cerita fiksi merupakan sebuah narasi yang tidak perlu dicari tahu fakta atau kebenarannya. Terkait mengenai film *sci-fi*, film tersebut menambahkan bumbu-bumbu sains kepada unsur naratif yang bersifat fiksi, seperti film yang berisikan robot-robot pintar, atau film yang menceritakan masa depan dengan teknologi yang canggih. berpendapat mengenai definisi *sci-fi* adalah film dengan unsur-unsur narasi yang mengandung tentang sains, masa depan, dan elemen-elemen seperti robot, alien, laser (Johnston, 2011, hlm. 7).

Unsur fiksi yang terkandung dalam film dibumbui dengan unsur sains, tujuan dari *sci-fi* adalah menunjukkan teknologi sains yang lebih maju melalui *storytelling*. mengenai film *sci-fi* juga, *genre* pada film tersebut tidak menceritakan tentang kedekatan manusia dengan teknologi, melainkan *genre sci-fi* terlahir diawali pada abad ke-19 yang dipicu dengan revolusi industri yang memperkenalkan teknologi baru seperti mesin uap (Barsam & Monahan, 2016; Skweres, 2019). Dapat disimpulkan bahwa, film *sci-fi* merupakan film yang narasinya dibuat oleh *film maker* dan motif cerita yang diciptakan berupa karangan, terkait akan hal itu juga, unsur kuat yang menjadikan *genre sci-fi* memiliki ciri khasnya sendiri yaitu kemajuan teknologi dibandingkan masa sekarang. Terkait dalam film “Army Of The Dead”, film tersebut memiliki *setting* waktu pada tahun 2025, dan salah satu penyebab utama konflik film tersebut adalah eksperimen labolatorium yang mengubah manusia menjadi zombi untuk kebutuhan militer.

## 2.2 Relativitas Naratif dalam Kehidupan Sehari-hari

Sebuah film memiliki unsur naratif, unsur tersebut merupakan kerangka dari keseluruhan badan cerita, unsur naratif memiliki sebuah tugas yaitu meluruskan dan memperjelas alur cerita. Naratif adalah *story* yang akan diceritakan tergantung bagaimana perspektif karakter terhadap dunianya, selain itu, naratif yang memiliki struktur sinematik diciptakan oleh *film maker*, dan memiliki unsur-unsur kejadian sebab dan akibat melalui *choice* yang diambil oleh karakter pada film tersebut (Barnwell, 2018; Barsam & Monahan, 2016). Plot merupakan struktur cerita yang disusun dan diringkas dari keseluruhan cerita atau *story*, dalam plot terdapat *logline* yang merupakan rumus dari cerita seorang karakter yang ingin menggapai *goalnya* namun harus melewati *obstacle* atau konflik untuk menggapai akhir cerita. Mengakibatkan adanya (1) peristiwa dan (2) aksi yang memberikan dampak kepada karakter dalam film. Plot dalam film terbagi menjadi tiga truktur ini memiliki tujuan untuk menjaga ketertarikan penonton sepanjang jalannya cerita pada film, Sublett (2014, hlm. 69, 63) menjelaskan ketiga struktur tersebut melainkan, *act I: engage interest, act II: sustain interest, act III: satisfy interest.*

Sublett melanjutkan, di dalam kehidupan terdapat sebab dan akibat, dan pilihan mengenai jalan yang akan dituju ada berada pada keputusan seseorang pada hidupnya, terkait akan plot, plot mewakili opini yang terjadi pada kehidupan nyata. Dapat disimpulkan bahwa naratif pada sebuah cerita biasanya ditujukan untuk film yang bersifat fiksi, namun didalam narasi tersebut terdapat makna-makna tersembunyi terkait akan kehidupan nyata, makna tersebut biasanya berisikan pesan moral yang terkandung pada film terkait pada karakter film yang selalu menggambarkan manusia di kehidupan nyata.

## 2.3 3D Character

Karakter pada film menjadi penentu pilihan apa yang akan diambil, walaupun alur cerita juga digerakkan oleh *plot* dan *Setting*, peran karakter juga menjadi penggerak cerita, setiap karakter memiliki *choice* untuk mereka ambil dalam menggerakkan sebuah cerita dan pilihan yang karakter tersebut ambil tergantung pada sifat atau

*personality* yang karakter itu miliki. Karakter dalam sebuah film harus memiliki sebuah tujuan yang ingin ia capai, membuat karakter yang memiliki sebuah tujuan menjadikan karakter tersebutlah yang menggerakkan sebuah cerita, bukan sebaliknya yang menjadikan karakter tersebut menjadi pasif (Bordwell et al., 2016; Sublett, 2014). Dapat disimpulkan bahwa karakter dalam film adalah manusia, atau makhluk yang mewakili manusia, keterkaitan karakter dengan manusia di kehidupan nyata adalah karakter yang membuat sebab dan akibat dalam narasi. Menjadikan karakter itu sendiri sebagai penggerak cerita, menjadikan karakter tersebut dapat menarik sudut pandang *audience* dalam menempatkan posisi mereka terdapat karakter pada film.

Terkait akan *3D character*, rumus ini memudahkan *film maker* dalam menciptakan seorang karakter yang kompleks dan memiliki banyak *possibility* dalam menjalankan sebuah narasi. *3D character* dijabarkan menjadi 3 bagian melainkan, (1) fisiologi, (2) Psikologi, (3) Sosiologi, peneliti akan menjelaskan lebih detail mengenai jabaran *3D character* pada subbab dibawah.

### **2.3.1 Fisiologis**

Fisiologi merupakan bentuk gambaran fisik dari karakter dalam film yang akan divisualisasikan, fisiologi terdiri atas (1) jenis kelamin, (2) usia, (3), tinggi badan, (4) berat badan, (5) warna rambut, (6) warna mata, (7) warna kulit, (8) penampilan, (9) tanda lahir, (10) cacat tubuh, (11) keturunan/ras. Pengertian fisiologis dalam *3D character* dapat diartikan sebagai *appearance* karakter secara detail.

### **2.3.2 Psikologis**

Psikologis merupakan bentuk psikologis karakter, mental, kekuatan dan kelemahan, serta gambaran pola pikir karakter secara detail, penjabaran psikologis karakter terdiri dari (1) kehidupan seks, (2) Ambisi, (3) hal-hal yang membuat frustrasi/kecewa, (4) sikap/perilaku, (5) yang disukai/tidak disukai, (6) kemampuan, (7) IQ, (8) tipe karakter berdasarkan MBTI.

### 2.3.3 Sosiologis

Sosiologis dalam *3D character* merupakan bentuk gambaran karakter terkait akan status sosialnya secara mendetail, sosiologis terdiri dari (1) kelas sosial, (2) suku, (3) jenis pekerjaan, (4) tingkat pendidikan, (5) agama, (6) kebangsaan, (7) peran serta dalam lingkungan, (8) pandangan politik.

### 2.4 *3D Character* menurut Michael Rabiger

Rabiger (2008, hlm 128-129) dalam bukunya yang berjudul *Directing: Film Techniques and Aesthetics* juga menjelaskan *3D character* versinya, yang berisikan (1) *characters*, (2) *environment*, (3) *family dynamics*, dan berikut penjelasan lebih dalam berkaitan *3D character* versi Rabiger.

#### 1. *Character*

Pengertian *Character* dalam *3D character* menurut Michael Rabiger menjelaskan detail karakter secara eksternal, seperti latar belakang karakter berdasarkan kelas sosialnya, seperti apa karakter *handle* kekayaan yang ia miliki berdasarkan pekerjaan yang ia jalani. Pengertian *character* juga memahami bagaimana respon karakter terhadap pentingnya penampilan diri sendiri dalam merepresentasikan statusnya, seperti penampilan karakter dapat mempengaruhi representasi ras dirinya. Terdapat juga faktor eksternal lainnya dalam memberikan informasi mengenai karakter dengan gaya hidupnya sehari-hari, seperti benda berharga yang selalu ia bawa seperti kaca mata. Respon karakter terhadap karakter lain juga menjadi identitas karakter bagi *audience*, logat atau gaya bicara karakter terhadap karakter lain, peran dirinya terhadap lingkungan di sekitarnya, dan seksualitas karakter terhadap karakter lain menjadi identitas karakter terhadap *audience*.

## 2. *Environment*

Pengertian *environment* adalah informasi mengenai lingkungan tempat tinggal karakter pada film, informasi tersebut dapat merepresentasikan bagaimana perilaku karakter terhadap lingkungannya, menjadikan *audience* memahami *origin* karakter. *Environment* tidak hanya membicarakan lingkungan saja secara umum, namun detail yang terdapat pada lingkungan tersebut yang menjadi informasi bagi karakter dalam memperjelas latar belakangnya. Salah satu contoh adalah seorang pria yang tinggal di sebuah apartemen kecil sendirian, di meja ruang tamunya terlihat bingkai foto keluarganya, detail informasi tersebut menunjukkan bahwa ia sebelumnya pernah mempunyai keluarga dan telah menduda.

## 3. *Family Dynamics*

*Family dynamics* memberikan informasi karakter kepada *audience* tentang bagaimana karakter menjalin hubungan dengan keluarganya sendiri, secara detail, *family dynamics* juga menunjukkan struktur keluarga karakter, serta peran yang dijalankan oleh karakter di keluarga yang ia miliki.

### 2.5 Maskulinitas

Maskulinitas pada umumnya digambarkan sebagai simbol seorang pria, maskulinitas sendiri mengandung makna keperkasaan, unsur maskulinitas juga menggambarkan ketenangan, keberanian, kebijaksanaan, seperti menyimbolkan yang ada pada pria sejati, Maka kebanyakan orang-orang menganggap emosional adalah kebalikan dari maskulinitas. Masters (2015, hlm. 45) berpendapat mengenai maskulinitas, emosional merupakan perasaan memalukan untuk kaum pria, kebanyakan pria menyembunyikan perasaan seperti rasa lemah, kesedihan, dan iri hati.

Masters (2015, hlm. 46-47) dalam bukunya yang berjudul *To Be A Man: A Guide To Masculine Power* menjabarkan pertanda hilangnya maskulinitas dalam diri seorang pria, berikut penjabarannya:

1. Pria akan merasakan rasa panas pada wajahnya, kesusahan dalam mengucapkan kata-kata, dan pikirannya kacau,
2. Isi hati seorang pria akan mengkritik dirinya sendiri,
3. Pria akan menunduk meratapi kekurangannya dan tidak bisa melihat ke depan, dalam bentuk nyata, seorang pria tidak dapat menatap lawan bicaranya,
4. Jika seseorang meremehkan kemampuan seorang pria, maka pria tersebut segera mundur atau menghadapinya secara agresif,
5. Seorang pria akan kehilangan *standardnya* dan kehilangan kekuatan dalam dirinya sendiri,
6. Pria tersebut akan *defensive* dan merasa tidak aman walaupun tidak terjadi apa-apa,
7. Pria tersebut akan menyombongkan harga dirinya berlebihan,
8. Pria tersebut akan menyiksa dirinya sendiri.

Dalam mempertahankan maskulinitas, pria akan merasa seperti berada di medan perang dalam hidupnya, salah satu cara pria menjaga maskulinitasnya adalah, pria selalu menasehati dan berkata kepada dirinya sendiri untuk selalu tetap tenang dan *man up*. Howes (2017, hlm. 16) berpendapat mengenai pengertian maskulinitas pria secara umum, menurut Howes seorang pria maskulin harus sukses dalam segala yang ia ingin raih, sehat secara fisik, kuat, berketerampilan, dan atraktif. Dapat disimpulkan dari paragraf diatas, walaupun seorang pria maskulin dituntut untuk menjadi seseorang yang sempurna, namun tidak ada pria yang sempurna. Terkait dalam karakter pada film, *film maker* menciptakan karakter walaupun seseorang yang maskulin, namun terdapat kelemahan pada karakter yang diciptakan, namun hal tersebut membuat sebuah motivasi pada karakter film dalam menaklukkan kekurangan yang dimiliki sepanjang alur cerita.

## 2.6 Peran Seorang Ayah

Peran seorang ayah pada umumnya pada film mengarah kepada sosok ayah yang berwibawa, humoris, menyayangi keluarga, dan pada umumnya pada film, seorang ayah akan amat menyayangi anak perempuannya. Sosok ayah tidak selalu ditunjukkan secara biologis, sosok ayah juga dapat disimbolkan melalui kasih sayang walaupun seorang dewasa dan anak tersebut tidak mempunyai hubungan darah. Peneliti akan mengambil sebuah contoh dari film *Man of Steel* (2013), film tersebut menceritakan pasangan dari desa kecil yang dikaruniai seorang anak, walaupun anak tersebut bukan anak kandungnya, namun pasangan tersebut membesarkannya penuh kasih sayang dengan mengisi peran ayah dan ibu.

Pada umumnya seorang ayah akan rela berkorban demi anaknya, sosok ayah yang ideal mampu membanggakan dan memprioritaskan baik keluarga ataupun anaknya. Goscilo & Hashamova (2010, hlm. 4) menjelaskan, dalam sebuah film, idealnya hubungan seorang ayah dan anak yang sedang menjalani masa kedewasaan, mempererat hubungan mereka melalui keterbukaan satu sama lain. Dapat disimpulkan terkait akan maskulinitas pria, bahwa walaupun pria selalu menyembunyikan kelemahannya agar terlihat kuat, namun ada kalanya bagi orang yang pria itu cinta, ia akan terbuka untuk kedekatan bersama. Tidak seluruh ayah yang tidak sempurna kehilangan maskulinitasnya tetap disebut ayah yang baik, dan terkait baik dari narasi film ataupun kehidupan nyata, terdapat sosok ayah yang tidak bertanggung jawab atau menyedihkan. Massi (2017, hlm. 32-33) menjelaskan beberapa bentuk *deadbeat dad* atau ayah yang menyedihkan, berikut penjelasan Massi:

1. Terdapat seorang ayah yang tidak dapat memutuskan sesuatu dan hanya mengisi peran lelaki *beta*,
2. Terdapat sosok ayah yang humoris namun tidak menunjukkan kejantanan ataupun wibawanya sebagai seorang ayah,
3. Ada juga sosok seorang ayah yang kasar terhadap keluarganya, contoh ayah seperti ini amat menikmati rasa benci dan dibenci.

Dapat disimpulkan pada penjelasan diatas, terdapat berbagai macam tipe ayah terkait akan karakter pada film dan kehidupan nyata, tidak hanya ada tipe ayah yang bijaksana dan menunjukkan maskulinitasnya, namun ada juga tipe ayah yang seperti badut atau kasar dengan keluarganya. Pada umumnya, baik karakter ayah ataupun manusia, tidak ada yang sempurna dan semuanya memiliki kekurangannya masing-masing. Terkait dengan karakter protagonis film “Army Of The Dead” yang merepresentasikan ayah yang lembut dan mau melakukan apa saja untuk keluarganya, menunjukkan maskulinitas seorang pria walaupun memiliki kelemahan.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized globe with a grid of white squares and the letters 'UMMN' in a bold, rounded font.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA