

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah *character arc* Richard sebagai karakter utama dalam film *Love for Sale*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter

Karakter merupakan kombinasi psikologis yang membedakan satu orang dari yang lain (Odajnyk, 2012). Menciptakan karakter membutuhkan keterampilan seorang pelukis dan keingintahuan seorang reporter hebat. Ilustrasikanlah karakter tersebut secara fisik, menyusunnya dengan rapi; dan interogasilah karakter tersebut, merangkai sejarahnya secara teratur (Schellhardt, 2008). Bagaimana cara membangun karakter? Dengan menetapkan keistimewaan atau sifat untuk menggambarkan kualitas individu. Dalam menyusun karakter, mulailah dengan protagonis, karena Ia adalah sosok yang berpusar dalam cerita apa pun. Tidaklah cukup bila seorang protagonist hanya bergabung dalam perjuangan; Ia harus menerobos seiring alur cerita yang maju, dan karakter lain beralih kepadanya untuk dipimpin (Kaufman, 1999).

Fungsi karakter adalah untuk membawa sebuah penokohan yang dibutuhkan untuk mengambil keputusan dengan realistis ke dalam cerita. Sederhananya, karakter harus kredibel: cukup muda atau cukup tua, kuat atau lemah, duniawi atau naif, berpendidikan atau bodoh, murah hati atau egois, jenaka atau membosankan, dalam proporsi yang tepat. Masing-masing harus membawa kombinasi keistimewaan ke dalam cerita yang memungkinkan penonton untuk percaya bahwa karakter dapat dan akan melakukan apapun itu yang Ia lakukan (McKee, 1997). Pahlawan atau seorang protagonis memang seharusnya proaktif. Protagonis yang tidak aktif bukanlah hal yang baik. Seorang protagonis harus mencari, berjuang, dan meraih bintang; mereka tidak menunggu telepon berdering (Snyder, 2007).

Film adalah perilaku. Karakter bisa dikenal melalui bagaimana Ia beraksi dan bertindak di situasi tertentu. Sebuah karakter dapat mengungkapkan sifat

mendalam seseorang, penilaian diri, tindakan, keyakinan, karakterisasi yang diperlihatkan melalui cara seseorang hidup, mobil yang mereka kendarai, gambar yang mereka gantung di dinding, suka dan tidak suka, apa yang mereka makan, dan bentuk pengekspresian karakter lainnya. Karakter diekspresikan dalam siapa mereka, melalui tindakan dan reaksi mereka, melalui pilihan mereka (Field, 2005). Pahlawan atau seorang protagonis yang sempurna adalah karakter yang memiliki konflik paling banyak, memiliki perjalanan emosional terpanjang, dan memiliki tujuan utama yang dapat kita dukung semua, seperti; bertahan hidup, kelaparan, seks, naungan orang yang dicintai, dan ketakutan akan kematian yang menjerat kita (Snyder, 2007).

2.2. Character Arc

Plot dan karakter merupakan satu kesatuan. Jika salah satunya dihapus atau bahkan membuat seolah-olah mereka tidak tergantung satu sama lain, hal ini berisiko membuat cerita gagal menjadi suatu keseluruhan yang luar biasa. Karakter menggerakkan plot, plot membentuk *character arc*. Keduanya tidak bisa bekerja secara mandiri (Weiland, 2016). Struktur dan karakter adalah hal yang sama. Oleh karena itu, salah satunya tidak bisa lebih penting dari yang lain. Struktur peristiwa atau kejadian dari sebuah cerita dibuat dari pilihan yang diambil karakter di bawah tekanan dan tindakan yang mereka lakukan, sementara karakter adalah makhluk yang terbentuk oleh bagaimana mereka memilih untuk bertindak di bawah tekanan. Jika mengubah satu, maka yang lain juga ikut berubah. Jika mengubah rangkaian kejadian atau peristiwa, karakter pun akan ikut berubah; jika mengubah karakter secara mendalam, struktur harus ditemukan kembali untuk mengekspresikan sifat karakter tersebut yang telah berubah (McKee, 1997).

Evolusi karakter adalah inti dari setiap cerita yang baik. Apakah itu protagonis yang melakukan perubahan, atau apakah protagonis mengubah karakter minor, *character arc*. Perubahan dan perjalanan dari satu titik spiritual, emosional maupun intelektual ke titik yang lain adalah sebuah kisah kemanusiaan (Weiland,

2016). Menurut McKee, Penulisan cerita terbaik tidak hanya mengungkapkan atau memperlihatkan karakter sejati, tapi juga perubahan sifat batiniah karakter tersebut selama penceritaan. Entah menjadi lebih baik atau lebih buruk (McKee, 1997). Menurut Weiland, meskipun kemungkinan pengembangan karakter sangatlah beragam seperti keanehan dan keistimewaan sifat manusia, *character arc* dapat dipersempit menjadi tiga tipe dasar, yaitu *Positive Character Arc*, *Flat Arc*, dan *Negative Change Arc* (Weiland, 2016).

Dalam bukunya yang berjudul *Creating Character Arcs, The Positive Change Arc*, Weiland menyatakan bahwa *character arc* yang paling populer adalah *Positive Character Arc*. Pada tipe ini, protagonis akan memulai dengan berbagai tingkat ketidakpuasan dan *denial*. Sepanjang cerita, karakter tersebut akan dipaksa untuk menentang keyakinannya tentang dirinya sendiri dan dunia, sampai akhirnya Ia menaklukkan iblis-iblis dalam dirinya, dan mengakhiri *character arc*-nya dengan berubah ke arah yang positif. Tipe selanjutnya adalah *The Flat Arc*. Banyak cerita populer menampilkan karakter yang pada dasarnya sudah cukup bagi diri mereka sendiri. Mereka sudah menjadi pahlawan dan tidak memerlukan pertumbuhan pribadi yang nyata untuk mendapatkan kekuatan batin untuk mengalahkan antagonis. Karakter-karakter ini mengalami sedikit atau bahkan tidak ada perubahan selama cerita, membuat *arc* mereka statis atau datar. Karakter-karakter ini adalah karakter yang membawa perubahan ke dalam dunia cerita di sekitar mereka, memicu *arc* pertumbuhan yang menonjol pada karakter-karakter minor. Tipe ketiga adalah *Negative Change Arc*. *Negative Change Arc* menawarkan lebih banyak variasi daripada salah satu dari *character arc* lainnya. Namun, pada dasarnya *Arc* Perubahan Negatif hanyalah *Arc* Perubahan Positif yang dibalik. Bila biasanya dalam *positive change arc* karakter tumbuh dari kesalahannya dan menjadi orang yang lebih baik, *negative change arc* menghadirkan karakter yang berakhir dalam keadaan yang lebih buruk daripada saat Ia memulai cerita (Weiland, 2016).

2.2.1 Positive Change Arc

1. Lie Your Character Believe

Menurut Weiland, pada bagian ini, Protagonis merasa tidak utuh dan cukup atas *status quo* hidupnya. Protagonis memegang teguh sebuah kesalahpahaman tentang dirinya sendiri, tentang dunia, atau bahkan keduanya sampai *inciting incident* atau *First Plot Point*, atau titik plot pertama mengguncang dunianya sehingga Ia mulai mempertanyakan pemahamannya selama ini.

2. Character Wants vs Needs

Hal yang protagonis inginkan hampir selalu berupa sesuatu yang eksternal, sesuatu yang bersifat fisik. Protagonis mencoba mengisi kekosongan batinnya dengan solusi dari luar. Padahal, yang sebenarnya protagonis butuhkan tidak lebih dari sebuah realisasi dari dalam diri. Walau kadang tidak selalu tampak mengubah apa pun di kehidupannya, setidaknya realisasi tersebut telah mengubah cara pandang atau perspektifnya tentang dirinya sendiri dan/atau tentang dunia.

3. Characters Ghost

Ghost yang dimaksud di sini, adalah *wound* yang dimiliki oleh karakter. *Wound* merupakan suatu luka masa lalu karakter yang masih menghantuinya. *Wound* sering dirahasiakan dari orang lain karena adanya *lie*, yaitu ketidakbenaran yang diyakini karakter tentang dirinya sendiri yang tertanam di dalamnya. Seseorang atau protagonis yang mengalami *wound*, akan mengadopsi dan memiliki sebuah *lie* yang berhubungan dengan *wound* tersebut.

4. Characteristic Moment

Kesan pertama sangatlah penting. *Characteristic moment* protagonis adalah kesempatan pertamanya untuk mengesankan audiens. Hal yang perlu ada dalam momen tersebut adalah; Membuat protagonis menarik bagi audiens, memperkenalkan kekuatan dan kelemahannya, lalu mulai

membangun plot ceritanya. Namun, perlu diingat bahwa identifikasi karakter harus dibangun terlebih dahulu sebelum mengungkapkan kelemahan utamanya yang dapat mengurangi simpati audiens.

5. *Normal World*

Normal world adalah tempat di mana protagonis tidak ingin pergi atau tidak bisa pergi. *Normal world* adalah tempat bersiap-siap sebelum memasuki petualangan yang sebenarnya. Sebagian besar waktu, protagonis tidak akan menghargai *normal world* dan merasa itu akan terus berlanjut selamanya, tetapi terkadang protagonis akan memulai cerita atau perjalanannya ketika mengetahui bahwa *normal world* ternyata hanyalah tempat persinggahan sementara.

6. *First Act*

Bagian ini merupakan susunan keadaan atau situasi yang harus ada sebelum karakter memulai perjalanan menjadi karakter yang lebih positif. Berikut merupakan deretan peristiwa yang harus ada di satu per empat awal dari film; memperkuat *lie*, tunjukkan potensi karakter untuk mengalahkan atau menguasai *lie*-nya, sediakan langkah pertama karakter dalam menemukan cara untuk bertumbuh dan berubah, berikan *inciting incident* untuk ditolak atau dipungkiri oleh karakter, perkembangan keyakinan karakter dalam *lie*-nya, dan buat karakter mengambil keputusan.

7. *First Plot Point*

Di sinilah masa persiapan berakhir, dan perjalanan yang sebenarnya dimulai. Pada titik ini, karakter berkomitmen, biasanya karena Ia tidak punya pilihan pada keputusan yang akan mendorongnya keluar dari stagnasi yang nyaman di *normal world* dan *lie* yang Ia yakini sebelumnya.

8. *First Half of The Second Act*

Bagian pertama dari *second act* adalah tempat karakter menjelajah atau didorong ke dunia yang belum Ia pahami dan akhirnya membuat Ia tersesat. Karakter mungkin tidak melihatnya seperti itu, tetapi di sinilah Ia mulai menyadari bahwa *lie* yang Ia yakini sebelumnya tidak lagi berlaku.

9. *Midpoint*

Bagian pertama dari *second act* telah mengubah karakter menjadi karakter dengan pemahaman yang berbeda, mungkin tanpa Ia sadari. Ia sudah siap untuk perubahan besar dan *Midpoint* adalah perubahan itu. Dalam pembahasan struktur plot, *midpoint* selalu ditekankan pada pergeseran protagonis dari peran reaktif menjadi peran aktif, dari tidak mengendalikan konflik menjadi mengendalikan konflik. Ini adalah titik balik mendasar dalam cerita. Tanpa pergeseran ini, tidak ada evolusi, tidak ada variasi, dan tidak ada cerita.

10. *Second Half of The Second Act*

Bagian pertama dari *second act* adalah tahapan ketika karakter bergeser dari fase reaktif dan bergerak ke fase aktif. Karakter mempelajari kebenaran di *Midpoint*, dan itu memungkinkannya untuk mulai menerapkan tindakan yang benar untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam mencari tujuannya.

11. *Third Plot Point*

Third plot point merupakan titik terendah karakter sepanjang cerita. *Second half of the second act* adalah bagian untuk memantapkan dan menegarkan protagonis. Perubahannya setelah *midpoint* memungkinkan karakter untuk bertindak dengan benar dengan semakin banyak keyakinan sepanjang sisa *second act*. Tetapi, setelah kemenangan yang menutup *second act*, *third plot point* kini memaksa adanya krisis, baik dalam plot maupun *character arc*.

12. *Third Act*

Protagonis sedang mendesak menuju apa yang sekarang telah menjadi konfrontasi yang tak terhindarkan dengan kekuatan antagonis. Dalam *third act*, terdapat 4 susunan yang harus ada dalam bagian ini, yaitu meningkatnya nilai *stake* atau sesuatu yang dipertaruhkan dan dikorbankan. Karakter dipenuhi keraguan, membuktikan perkembangan karakter, dan mengubah aksi karakter menggunakan pemahaman barunya.

13. Climax

Climax adalah kejadian di mana karakter membuktikan bahwa ia benar-benar telah menjadi orang yang berubah. *Climax* adalah adegan atau rangkaian peristiwa yang memaksa protagonis untuk menghadapi konflik utama dalam konfrontasi yang sangat menentukan keadaan. *Climax* membawa konflik utama ke penyelesaian dengan cara yang memenuhi setiap janji dalam cerita, sambil tetap mengejutkan audiens dengan cara yang menyenangkan karena tidak setiap bagian dari apa yang terjadi adalah apa yang bisa mereka prediksi.

14. Resolution

Dalam *resolution*, tunjukkan *normal world* baru yang telah dibangun oleh kebenaran yang diperoleh dengan susah payah oleh karakter kepada pembaca. *Resolution* harus memenuhi dua tugas utama dalam menyelesaikan *character arc*. Tugas pertama adalah memberikan jawaban atas pertanyaan tematik yang diangkat di awal cerita. Tugas kedua adalah memberi audiens gambaran tentang kehidupan karakter yang baru, tanpa *lie* (Weiland, 2016).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan maksud, faedah, dan kepentingan tertentu (Sugiyono, 2013). Menurut Saebani, penelitian adalah sebuah kegiatan atau tindakan yang bertujuan untuk memahami seluk-beluk