

## 1.1. RUMUSAN MASALAH

Penelitian ini bertujuan untuk mencoba menjawab apa *character arc* protagonis dari *mobile game* novel visual “Kode Keras Buat Cowok dari Cewek”. Penelitian ini akan dibatasi dengan berfokus pada:

- 1) Karakter protagonis yang bernama Adit. Alasan penulis memilihnya adalah karakter protagonis berfungsi sebagai penggerak utama dalam cerita.
- 2) Cerita pada musim pertamanya (*Season 1*). Alasan penulis memilihnya adalah belum adanya kajian terhadap cerita “Kode Keras Buat Cowok dari Cewek” sehingga penulis memulai kajiannya dari cerita pertama.

## 1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui apakah *character arc* dapat diaplikasikan dalam penceritaan walaupun tidak terstruktur.
- 2) Mengetahui penting atau tidaknya *character arc* dalam pembuatan cerita dengan medium apapun.

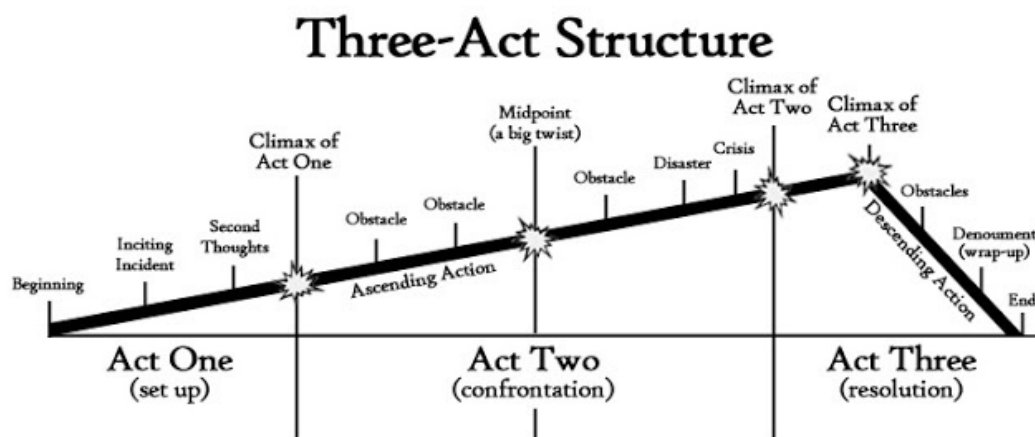
## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 STRUKTUR PENCERITAAN

Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2020), cerita (*story*) adalah rangkaian peristiwa yang terjadi dalam urutan kronologis. Sedangkan plot adalah bagian-bagian dari rangkaian peristiwa tersebut. *Story* yang sama dapat disampaikan dengan cara yang berbeda berdasarkan pilihan dan penyusunan plotnya; alhasil efek yang ditimbulkan juga berbeda pula terhadap audiens (hlm. 75). Kerangka susunan plot disebut sebagai bentuk naratif (*narrative form*) (Pramaggiore & Wallis, 2020, hlm. 62).

Struktur penceritaan yang paling umum adalah Struktur Tiga Babak (*Three Act Structure*). Menurut Dancyger dan Rush (2013), Struktur Tiga Babak berasal

dari Aristoteles (hlm. 17). Babak Pertama sebagai babak pengenalan atau persiapan (*setup*), Babak Kedua sebagai babak perjalanan atau bertemunya konflik-konflik, serta Babak Ketiga sebagai babak akhir atau resolusi cerita. Penulis mengambil teori struktur tiga babak dari Syd Field dalam bukunya yang berjudul “*Screenplay: The Foundations of Screenwriting*”.



Gambar 1. Struktur Tiga Babak

(Field, 2005)

Di Babak Pertama, protagonis menjalankan kehidupan biasanya di *Normal World* (Weiland, 2016, Chapter 5, para. 5) atau *Ordinary World* (Myers, 2022, hlm. 3). Lalu, protagonis akan mendapat kejadian yang merubah kehidupan biasanya di *Inciting Incident*. Protagonis akan melakukan pemikiran atau perdebatan internal mengenai pertarungan. Pada akhir Babak Pertama, protagonis akan mengambil langkah untuk memulai perjalanannya di *Plot Point 1*.

Pada Babak Kedua, protagonis akan mendapatkan berbagai rintangan (*obstacles*) dan rintangannya semakin sulit. Di pertengahan babak, protagonis akan mencapai titik kemenangan sementara atau kemenangan semu yaitu *Midpoint*. Setelah itu, protagonis menghadapi *obstacle* lagi tetapi mengalami kegagalan. Protagonis berada di titik terendahnya dan memikirkan kembali untuk lanjut melangkah maju atau mundur. Pada akhir Babak Kedua, protagonis akan mendapat pencerahan dan memutuskan untuk kembali melangkah di *Plot Point 2*.

Pada Babak Ketiga, protagonis menghadapi rintangan tersulitnya di *Climax*. Setelah menghadapi klimaks, protagonis mencapai resolusi cerita. Akhir cerita bergantung pada proses perjalanan protagonis sepanjang cerita.

## 2.2 KARAKTER

Menurut McKee (1997), karakter adalah sebuah karya seni; sebuah metafora dari sifat manusia. Penikmat cerita merasa dekat dengan karakter yang terasa nyata (*believable*), padahal mereka lebih superior dari dunia nyata (hlm. 375). Ada dua aspek utama dalam desain karakter menurut Robert McKee, yaitu karakterisasi (*characterization*) dan karakter asli (*true character*). *Characterization* adalah kombinasi dari berbagai ciri manusia, seperti penampilan fisik, tingkah laku, kecerdasan, gaya dan gestur bicara, seksualitas, umur, pendidikan, pekerjaan, kepribadian, nilai-nilai yang dianut, dsb. Sedangkan *true character* adalah sifat asli karakter di balik karakterisasi. Menurut McKee (1997), *true character* hanya akan terungkap melalui pilihan dalam dilema. Pilihan yang diambil oleh karakter ketika di bawah tekanan akan mengungkapkan jati dirinya yang asli (hlm. 375).

Sebuah cerita memiliki karakter utama yang disebut sebagai protagonis. Menurut Dancyger dan Rush (2013), penonton akan terlibat dalam cerita melalui protagonis karena ia berfungsi sebagai penggerak dalam cerita (hlm. 4). Berbeda dengan karakter pendukung, protagonis mengalami perubahan atau metamorfosis. Namun, karakter pendukung diperlukan sebagai sumber kontras bagi protagonis (Dancyger & Rush, 2013, hlm. 4). Interaksi protagonis dengan karakter-karakter pendukung memicu protagonis untuk menggerakkan cerita. Karakter-karakter pendukung hanya menghadapi masalah dari sisi-sisinya, tetapi protagonis dihadapkan langsung pada konflik secara keseluruhan. Myers (2022) juga mengatakan bahwa seluruh karakter-karakter pendukung (*major characters*) berkaitan dengan protagonis dan perjalanannya (*journey*); masing-masing berkontribusi dengan caranya masing-masing dalam keseluruhan jalan cerita (hlm. 4-5).

### 2.3 CHARACTER ARC

*Character arc* adalah cerita tentang perubahan dari karakter. Menurut Myers (2022), *character arc* adalah bentuk proses transformasi protagonis dari suatu keadaan di awal lalu berevolusi menjadi suatu keadaan yang berbeda (hlm. 20). McKee (1997) mengatakan bahwa plot dan karakter selalu menjadi perdebatan sejak lama mengenai mana yang lebih penting dalam penceritaan (hlm. 100). Padahal menurut Weiland (2016), karakter dan plot saling melengkapi dalam menciptakan *character arc* (“Character Arcs and Story Structure,” para. 4). *Character arc* membutuhkan struktur plot. Selain itu, *character arc* juga dikaitkan dengan tema cerita (Weiland, 2016, “Character Arcs and Theme,” para. 1). Tema cerita adalah topik yang menjadi fondasi utama kenapa cerita disampaikan. Tema cerita membuat cerita memiliki arti yang lebih dalam dan psikologis, sehingga gunanya agar cerita menjadi lebih berarti dan menarik bagi audiens. Weiland (2016) membagi *character arc* menjadi tiga jenis dasar: *positive change arc*, *flat arc*, dan *negative change arc*.

Dalam *character arc*, karakter harus memiliki Kebohongan (*the Lie*) yang ia percayai. Kebohongan yang karakter percayai adalah alasan dari semua *character arcs* (Weiland, 2016, “Chapter 2,” para. 1). *Lie* adalah suatu kepercayaan yang membuat diri karakter tidak lengkap (*incomplete*) tanpa ia sadari. Karakter memegang teguh kesalahpahaman terhadap dirinya, dunia, ataupun keduanya (Weiland, 2016, *The Lie the Character Believes*, para. 3). *Lie* diperkenalkan saat Babak Pertama. Adapun gejala-gejalanya (*symptoms of the Lie*) dapat ditemukan dalam *Lie* melalui aksi-reaksi karakter (Weiland, 2016, *Symptoms of the Lie*, para. 1), yaitu:

- a) ketakutan;
- b) terluka parah;
- c) ketidakmampuan untuk memaafkan/mengampuni;
- d) rasa bersalah;
- e) rahasia buruk; dan
- f) malu atau menderita atas sesuatu yang telah dilakukan.

Berikutnya, karakter memiliki keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*). *Wants* adalah solusi yang dikejar atas *Lie* atau obat yang dirasakan bagi gejalanya. Kebohongan yang karakter percayai menimbulkan keinginannya secara sadar. Yang karakter tidak sadari adalah kebutuhannya. *Needs* adalah Kebenaran (*the Truth*) (Weiland, 2016, “Chapter 2,” para. 4). Makanya, Myers (2022) mengatakan bahwa *character arc* adalah perjalanan psikologis karakter (hlm. 4). Karakter menyadari *Truth* atau kebutuhannya di pertengahan cerita atau pertengahan Babak Kedua.

Akibat karakter memercayai *Lie* karena adanya *Character’s Ghost*. *Ghost* adalah sesuatu yang terjadi pada karakter di masa lalu dan menghantuinya, sehingga *Ghost* berkaitan dengan *backstory*. *Ghost* dapat dirujuk juga sebagai “luka” (Weiland, 2016, *Your Character’s Ghost*, para. 1). *Ghost* atau *backstory* dapat dimunculkan dan tidak, tergantung pada pilihan pengarangnya.

### **2.3.1 POSITIVE CHANGE ARC**

Jenis *character arc* ini adalah jenis yang paling populer digunakan. *Positive change arc* diawali dengan protagonis yang dihadapkan pada ketidakpuasan dan penyangkalan. Dalam perjalanan ceritanya, protagonis akan ditantang kepercayaannya terhadap dirinya sendiri dan dunia. Hingga pada akhirnya, protagonis menaklukan keburukan pribadinya dan mengakhiri *arc*-nya secara positif (Weiland, 2016, *The Positive Change Arc*, para. 1). Protagonis percaya pada *Lie* di awal hingga ia menerima *Truth*-nya. Ada dua jenis *ending* yang positif. Pertama, protagonis mendapatkan keinginan dan kebutuhannya yang berarti *happy ending*. Kedua, protagonis memenuhi kebutuhannya tapi bukan keinginannya. Tipe kedua disebut Myers (2022) sebagai Individuation (hlm. 21).

### **2.3.2 FLAT ARC**

Jenis *character arc* ini tidak melakukan perubahan pada karakter sehingga *arc*-nya datar. Namun, karakter ini berperan dalam mengubah dunia di sekitarnya. *Flat characters* pada umumnya sudah mengenal dan/atau melengkapi dirinya sendiri. Pada dasarnya mereka sudah menjadi pahlawan yang tidak membutuhkan

pertumbuhan kekuatan internal untuk melawan antagonis eksternal. Protagonis sudah mengenali *Truth* di awal. Dalam perjalanannya, *Truth* yang ia percayai akan diuji berbagai rintangan. Protagonis akan menggunakan *Truth*-nya untuk merubah *Lie-burdened world*. Seringkali *flat characters* juga berperan untuk menumbuhkan *arc* dari karakter-karakter minor (Weiland, 2016, The Flat Arc, para. 1). Myers (2022) menyebut jenis protagonis dalam *flat arc* sebagai *Change Agent* (hlm. 23).

### **2.3.3 NEGATIVE CHANGE ARC**

Jenis *character arc* ini adalah kebalikan dari *positive change arc*. Cerita *negative change arc* tidak sepopuler *positive change*, tetapi menawarkan opsi penceritaan yang lain. *Negative change arc* dibagi lagi dalam tiga jenis: *the disillusionment arc*, *the fall arc*, dan *the corruption arc*.

#### **2.3.3.1 THE DISILLUSIONMENT ARC**

*The disillusionment arc* tidak jauh berbeda dengan *positive change arc*. Karakter percaya pada *Lie* di awal lalu menaklukkannya di pertengahan cerita. Namun, hanya saja *Truth*-nya tidak indah, melainkan fakta keras. Myers (2022) menyebut jenis *disillusionment arc* sebagai *Disintegration* (hlm. 28).

#### **2.3.3.2 THE FALL ARC**

*The fall arc* lebih umum dikenal dalam literatur sebagai tragedi. Karakter memercayai *Lie* dan menolak *Truth*. Pada akhirnya, karakter memilih untuk memercayai *Lie* yang lebih kuat atau lebih buruk. Ceritanya dapat berakhir dengan kegilaan, amoral yang menindas, atau kematian (Weiland, 2016, The Fall Arc, para. 2). Myers (2022) menyebut jenis protagonis dalam *fall arc* sebagai *Refuse Change* (hlm. 25).

#### **2.3.3.3 THE CORRUPTION ARC**

*The corruption arc* menceritakan karakter yang sudah memercayai *Truth* di awal. Namun seiring perjalanannya, karakter menemukan *Lie* yang terpendam. Pada akhirnya, karakter memilih *Lie* dan terkorupsi olehnya.