

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Pemaknaan

Konsep “makna” mempunyai enam jenis tingkatan pemahaman yang berbeda berdasarkan sumber dan penggunaan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut Horwich (1999):

1. ***Understanding***, artinya seseorang memahami sebuah makna konsep pada lapisan paling dasar, secara implisit, dimana pemahaman mereka hanya mengaitkan beberapa sifat-sifat intrinsik tanpa pemahaman lebih dalam. Sebagai contoh, seseorang memahami bahwa kata “anjing” berarti sebuah binatang karnivora berkaki empat.
2. ***Relationality***, artinya seseorang memahami bahwa sebuah makna konsep mempunyai kaitan kepada satu atau lebih konsep lain yang mempunyai arti intrinsik yang sama. Sebagai contoh, kata “*dog*” dalam bahasa Inggris mempunyai kaitan dan arti yang sama kepada kata “anjing” dalam bahasa Indonesia.
3. ***Aboutness***, artinya seseorang memahami bahwa sebuah makna konsep mempunyai arti intrinsik sendiri yang mempunyai kaitan dengan konsep lain, walaupun kedua konsep tersebut mungkin tidak mempunyai relasi yang dapat terlihat dengan jelas. Sebagai contoh, “Apel adalah seekor anjing.” Disini, kata “Apel” memiliki arti intrinsik sendiri, namun dalam kalimat tersebut, bisa disimpulkan bahwa Apel adalah nama dari seekor anjing.
4. ***Aprioricity***, artinya sebuah konsep mempunyai makna tertentu yang berbeda dari makna pada umumnya. Sebagai contoh, seseorang menciptakan sebuah kata baru untuk mendeskripsikan “anjing,” atau kata “anjing” digunakan untuk mendeskripsikan sebuah merek telepon genggam; sesuatu yang tidak pernah digunakan pada interaksi sehari-hari sebelumnya.

5. **Compositionality**, artinya makna sebuah konsep termasuk dalam sebuah komposisi dari konsep lain, yang mungkin mempunyai satu atau lebih kaitan kepada konsep lainnya. Sebagai contoh, “lolongan adalah sesuatu yang dilakukan oleh seekor anjing,” namun lolongan juga bisa dikatikan dan digunakan untuk mendeskripsikan seekor serigala.
6. **Normativity**, artinya makna sebuah konsep harus, dan pada umumnya, hanya diaplikasikan ketika berbicara tentang konsep tertentu. Sebagai contoh, “gongongan” adalah sebuah kata yang pada umumnya, dan seharusnya hanya bisa diaplikasikan ketika mendeskripsikan seekor anjing.

## 2.2. Pesan Moral dalam Film

Menurut Laugier (2021), film sendiri adalah sebuah edukasi dalam segi moralitas. Dalam artikel jurnalnya yang berjudul “*Film as Moral Education*,” beliau menceritakan bahwa Stanley Cavell, seorang filsuf asal Amerika Serikat, adalah salah satu orang pertama yang berusaha untuk menggugah *filmmaker* Hollywood untuk mengadaptasi konsep pesan moral yang bertujuan untuk mentransformasikan penontonnya. Cavell juga beranggapan bahwa aspek terpenting dalam sebuah film bukanlah gaya artistik yang *filmmaker* tersebut tangkap, melainkan adalah pesan moral yang *filmmaker* tersebut sampaikan kepada penontonnya, baik mereka sadar bahwa mereka telah menyampaikan sebuah pesan atau tidak. Namun, Cavell masih berpendapatan bahwa mengupayakan transformasi wawasan penonton agar mereka bisa mencetuskan pendapat sendiri serta memperluas keahlian berpikir kritis masih menjadi salah satu hal yang perlu diraih. Bisa disimpulkan bahwa pesan moral dalam film adalah upaya sang *filmmaker* untuk mentransformasikan sudut pandang penonton mereka, serta sebuah cara untuk memperluas wawasan serta mengasahkan keahlian pemikiran kritis sang penonton.

Adapun juga kekurangan dari metode film sebagai edukasi moral, karena sinema adalah sebuah karya yang bisa disebut sebagai karya “demokrasi” (dimana konsep kultur populer dipilih oleh pendapat masyarakat massal), pengalaman setiap penonton tentunya akan berbeda satu sama lainnya. Sandra Laugier juga menyatakan bahwa seorang *filmmaker* harus “membuat” dan mencari sebuah kelompok penonton mereka sendiri. Hal ini bertujuan untuk memperluas wawasan *filmmaker* sendiri dalam riset mereka untuk mencapai transformasi penonton mereka melalui edukasi moral seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam hal inilah definisi “kultur populer;” film adalah sebuah forum diskusi dimana penonton dapat mengemukakan pendapat mereka sendiri yang telah terakulasikan melalui keahlian pemikiran kritis mereka dalam interaksi sehari-hari.

### 2.3. Karakter

Setiap cerita harus memiliki setidaknya dua tipe karakter utama, dan beberapa tipe karakter sekunder, yang dapat dijabarkan sebagai berikut Duncan (2006):

1. **Protagonis**, tokoh utama dalam sebuah cerita yang menggerakkan alur cerita. Protagonis juga adalah karakter utama yang perjalanannya diikuti oleh penonton sepanjang cerita, dan seringkali mempunyai perumpamaan dengan penonton sehingga mereka mengkasihani tokoh protagonis. Biasanya protagonis adalah karakter yang menghadapi rintangan paling banyak di sebuah cerita, dan ditantang oleh seorang antagonis. Jika sebuah cerita memiliki *sub-plot* (alur cerita kedua), maka plot tersebut bisa memiliki tokoh protagonis sendiri.
2. **Antagonis**, tokoh utama yang menentang sang protagonis, dan diperlihatkan sebagai musuh utama protagonis tersebut. Jenis karakter ini diciptakan untuk membuat konflik dalam cerita sehingga alur cerita lebih menegangkan, serta bertujuan untuk mengembangkan kepribadian sang protagonis sepanjang pertikaian mereka.

3. **Deuteragonis**, tokoh kedua yang paling penting dalam sebuah cerita dan sebuah pendamping yang bisa mendukung atau melawan tokoh protagonis, tergantung dengan konflik personal mereka sendiri. Tokoh ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan protagonis dukungan dan bantuan moral jika tokoh antagonis terbukti terlalu kuat untuk dihadapi oleh tokoh protagonis.
4. **Tritagonis**, tokoh penyangga serta tokoh ketiga paling penting dalam sebuah cerita yang biasanya bersifat netral kepada tokoh protagonis atau deuteragonis. Tokoh ini dibuat pada umumnya sebagai penyulut kejadian yang menimbulkan konflik antara tokoh protagonis dan antagonis, tetapi biasanya mempunyai peran minimal dalam alur cerita setelah menggerakkan alur cerita.

#### 2.4. *Character-Driven Story*

Arti dari istilah "*character-driven story*" adalah sebuah metode penceritaan dimana sosok penggerak utama dalam sebuah cerita adalah karakter dalam cerita tersebut. Hal ini berbeda dari metode penceritaan *plot-driven*, dimana kejadian yang terjadi di dunia cerita mengharuskan karakter dalam dunia tersebut untuk merespons dan menanggapi konflik yang terjadi. Sebagai contoh, jenis cerita *plot-driven* yang populer adalah genre cerita "*race against time*," seperti cerita ancaman atau penjinakkan bom, penyanderaan, atau pembajakan kapal/pesawat. Di dalam jenis cerita ini, karakter antagonis mungkin menyulut kejadian dan konflik utama, namun tokoh protagonis hanya menanggapi situasi tersebut karena itu adalah deskripsi pekerjaan mereka (seperti halnya seorang polisi yang ditugaskan untuk menjinakkan bom). Sebaliknya, dalam jenis cerita *character-driven*, kebanyakan, ataupun juga semua kejadian yang terjadi dalam cerita adalah hasil langsung dari aksi dan keputusan oleh seorang karakter dalam cerita. Contoh cerita *character-driven* adalah genre film drama romantis. Disini, karakter utama akan berjuang sebisa mungkin untuk menarik perhatian tokoh karakter *romantic interest*, dan aksi mereka dengan langsung akan mempengaruhi alur cerita. (Muñoz, 2013)