

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Character Arc

Aristotle berargumen bahwa *plot*, yang dipahaminya sebagai seluruh kejadian (insiden) dalam cerita, yang tercipta melalui kaidah sebab-akibat dan membangkitkan kekaguman pembaca, sebagai komponen terpenting dalam cerita (Romanska, 2015, hlm.1), dan dipahaminya sebagai dramaturgi dalam cerita. Menurut Mckee, kaidah sebab-akibat dalam *plot* sebuah film, tercipta karena dan berlandaskan pada karakter dalam film terkait. Karakter dalam film merupakan seorang individu dengan agensi penuh, seorang manusia yang terasa “lebih nyata” dibandingkan individu sehari-hari. Berbagai tindakan sang karakter menciptakan runutan kejadian (sebab-akibat) yang memprogresikan *plot* dalam naskah. Melalui pemahaman ini, penulis skenario harus mampu memahami karakternya secara mendalam, sehingga ia dapat menuliskan skenario film melalui perspektif sang karakter (*writing from the inside out*) yang terkesan nyata (Mckee, 2014, hlm. 216).

Dalam buku *Character*, Mckee mengungkapkan, Seorang karakter merupakan manusia yang utuh, yang tidak diciptakan, melainkan “ditemukan”, setelah karakter terkait menyambangi dan bertinggal tempat, di dalam isi pikiran serta imajinasi seorang penulis. Bagi diri seorang penulis skenario, diri seorang karakter memuat kemungkinan tak terbatas akan cerita hidup yang dapat dikisahkan, kepada khalayak ramai. Jika diinginkan, seorang penulis dapat “mencari”, mengkultivasi, serta menuliskan kisah kehidupan karakter tersebut sedari dirinya dilahirkan (kapan serta di mana), hingga hari-hari maupun kejadian (*event*) penting yang ia lalui dalam kehidupan dan berdampak terhadap jati serta karakteristik dirinya saat cerita dimulai (Mckee, 2021, hlm. 146 – 165).

Menurut K.M Weiland, walaupun tidak terdapat rumus terhadap penciptaan dan perjalanan hidup seorang karakter yang telah digubah oleh seorang penulis skenario, selayaknya struktur, namun, perjalanan hidup dan pengalaman yang membentuk identitas, karakteristik, sifat dan sikap seorang karakter, dapat dibatasi

ke dalam tiga jenis: *positive*, *negative*, dan *flat arc* (Weiland, K.M, 2016, hlm. 11 – 13).

### **2.1.1 The Positive Change Arc**

Merupakan strukturisasi terpopuler bagi perjalanan hidup seorang karakter di dalam maupun luar *plot* cerita film. Dalam struktur *positive change arc*, sang karakter protagonis akan berada dalam permulaan cerita film sebagai seseorang yang masih berada dalam ranah “tidak sadar” akan apa yang ia sebenarnya butuhkan (*needs*). Sang protagonis menyadari bahwa kehidupannya terasa tidak memuaskan, terdapat suatu hal yang kurang dalam kehidupannya, namun, ia akan berusaha merepresi, menyangkal kekurangan tersebut dengan cara mengejar suatu keinginan (*wants*) semu, keliru.

Selama keberlangsungan *plot* cerita film, sang protagonis akan berada dalam kondisi yang memaksa dirinya untuk menyelami dan mempertanyakan identitas diri, apa yang ia sebenarnya butuhkan, dan menghadapi traumanya. Melalui tindak menyelami dan mempertanyakan identitas diri, sang karakter turut akan mempertanyakan stabilitas (*status quo*) dunia dan karakter di sekitar, yang telah ia kenali dan merasa nyaman selama ini. Pada akhir *plot* cerita film, sang karakter akan mengalami perubahan ke dalam ranah positif, lebih baik dibandingkan sebelumnya, ia akan mengenali diri secara sepenuhnya dan berhasil berdamai dengan seluruh trauma yang ia represi.

## **2.2 Backstory**

Menurut Cook, *backstory*, merupakan latar belakang kehidupan karakter, yang mencakup berbagai kejadian penting dalam kehidupan sang karakter sedari berusia belia, dan pada akhirnya, berbagai kejadian penting tersebut membentuk persepsi sang karakter akan dunia, khalayak ramai di sekitarnya, bahkan terhadap dirinya tersendiri (Cook, 2019, hlm. 36).

Walau kerap kali *backstory* tidak dipertunjukkan dalam sebuah film secara eksplisit, namun, tindak mengeksplorasi dan memahami latar belakang kehidupan (*backstory*) seorang karakter, beserta sudut pandang karakter terkait terhadap latar

belakang kehidupan tersebut, memungkinkan penulis skenario serta penonton untuk melihat dunia dalam film melalui perspektif, sudut pandang karakter terkait. Penulis skenario dan penonton dapat memahami sifat, sikap, dan motivasi dibalik seluruh perilaku karakter dan tidak menghakiminya. *Backstory* membentuk karakter serta pemahaman khalayak ramai (penulis skenario dan penonton) terhadap karakter (Cook, 2019, hlm. 36).

*Backstory* turut “menghidupkan” karakter sebagai seorang manusia utuh yang kompleks, dan bukan hanya sebatas karikatur, karakter satu dimensional yang berfungsi untuk menggerakkan cerita maupun menyampaikan pendapat sang penggubah cerita. Melalui pemahaman mendalam terhadap *backstory*, penulis skenario akan membiarkan sang karakter yang menciptakan keputusan dalam mengarahkan *plot* dalam skenario, dan bukan sebaliknya. Jika dalam sebuah situasi, seorang karakter melakukan tindak X, namun, berdasar pada *backstory*, sang penulis skenario menyadari sang karakter akan melakukan tindak Y, maka, sudah seharusnya sang penulis skenario “mendengarkan” sang karakter.

Melalui pemahaman akan *backstory* karakter terkait, penulis skenario dapat menelaah, menjelajahi kondisi emosional, “dunia internal” karakter, akan bagaimana sang karakter bereaksi dan bersikap dalam menghadapi suatu permasalahan, kondisi, dalam suatu adegan. bagaimana seorang karakter bereaksi maupun bersikap dalam menghadapi suatu permasalahan, kondisi, berakar dan berdasar pada berbagai kejadian yang telah ia lalui semasa kehidupannya. Karakter dapat melepaskan “topeng”, sikap palsu yang selama ini ia pertunjukkan, dan menunjukkan emosi-emosi dalam diri yang sebenarnya (Dunne, 2019, hlm. 19 – 21).

### **2.3 Aktualisasi *Backstory* dalam Skenario**

Sandra Gerth berargumentasi, bahwa, terdapat empat metode, langkah, maupun cara yang dapat dipergunakan, ditempuh oleh seorang penulis skenario, untuk membenamkan *backstory* secara subtil, tidak intrusif dan mengganggu laju dramaturgi *plot* dalam *plot* cerita sebuah film (Gerth, 2018, hlm. 60 – 67):

### 2.3.1 Dialog (*Dialogue*)

Dialog intim, mendalam yang diutarakan antar dua orang karakter ataupun lebih, dapat mengungkapkan celah vulnerabilitas bagi seorang ataupun seluruh karakter, melalui tindak mengutarakan latar belakang kehidupan (*backstory*) masing-masing karakter, yang berelasi dengan kondisi mereka saat ini. Hal penting yang harus diingat oleh penulis skenario, agar *backstory* yang diutarakan oleh seorang atau seluruh karakter terkesan realistis dan dramatis, merupakan, sepanjang *plot* bergulir, kedua karakter tidak boleh mengenali satu sama lain secara intim, adegan pengutaran *backstory* merupakan kali pertama bagi kedua karakter untuk menjadi “rapuh” terhadap satu sama lain, membeberkan informasi lebih mendalam mengenai diri. Masing-masing karakter dapat dihadapkan pada sebuah situasi yang rapuh sehingga menciptakan kondisi nan nyaman bagi diri masing-masing untuk mengungkapkan latar belakang kehidupan, ataupun, kedua karakter dapat dihadapkan pada situasi yang dipenuhi tekanan sehingga memaksa salah seorang karakter untuk mengungkapkan vulnerabilitasnya, contoh: karakter A takut untuk loncat dari jendela karena sebuah kejadian pada masa lalunya.

### 2.3.2 Aksi (*Action*)

*Backstory* dapat dipertunjukkan, dibenamkan ke dalam film melalui aksi yang harus dilakukan seorang karakter pada sebuah adegan, maupun beberapa adegan. Sebagai contoh, sepanjang *plot* cerita bergulir, seorang karakter memiliki sebuah kebiasaan untuk menggerakkan bahunya setiap beberapa menit, hal ini tentunya dipraktikasikan oleh sebuah kejadian dalam latar belakang kehidupannya.

### 2.3.3 Flashback

*Flashback* merupakan metode untuk “mempertunjukkan” (*showing*) *backstory*, secara visual, tanpa mempergunakan kaidah verbal yang berfungsi untuk “memberitahukan” (*telling*) *backstory* seorang karakter. Cook memaparkan, dikarenakan *flashback* mempergunakan kaidah, metode visual yang dapat mempertunjukkan suatu kejadian pada kehidupan lampau seorang karakter, maka penggunaan *flashback* dapat memantik, membangkitkan keterlibatan emosional

dari dalam diri penonton untuk turut melihat dan pada akhirnya merasakan emosi, serta memahami motivasi karakter terkait.

#### **2.4 Transformasi Karakter (*Character Transformation*)**

Menurut Mckee, sebuah maupun serangkaian kejadian dalam skenario film, hanya dapat dianggap sebagai sebuah atau membentuk serangkaian kisah, cerita, jika sang karakter mengalami transformasi dalam adegan yang sama, maupun berbagai adegan setelahnya (Mckee, 2021, hlm. 44).

Secara lebih lanjut, Truby mengungkapkan bahwa transformasi yang dialami seorang karakter, berlandaskan pada sebuah kehendak, hasrat, atau keinginan (*desire*). Dunia penceritaan dalam sebuah skenario dipengaruhi oleh seorang karakter yang menginginkan sesuatu dan bertindak secara aktif untuk mengejar keinginan tersebut. Dalam setiap tindak pengejarannya akan keinginan tersebut, sang karakter akan mendapati, mempelajari berbagai informasi baru, yang memaksanya untuk membuat berbagai keputusan dan pada akhirnya, mengubah metode tindak pengejarannya atau bahkan, apa keinginan yang akan ia kejar (Truby, 2007, hlm. 10).

Dalam berbagai skenario film, seorang karakter yang tengah menginginkan, berhasrat akan suatu hal, akan mengalami dan menghadapi berbagai rintangan maupun tantangan dalam tindak pengejarannya. Rintangan serta tantangan merupakan pemantik bagi transformasi yang dialami karakter. Sang karakter akan terpaksa untuk bertransformasi, keluar dari kazarah kehidupannya yang nyaman. Pada akhir skenario film, transformasi yang diamini, diterima keberadaannya dalam diri karakter, menandakan pendewasaan diri yang dialami oleh sang karakter. Sang karakter telah berhasil membebaskan diri dari berbagai trauma, sifat dan sikap terdahulu, keinginan palsu, yang selama ini mengungkungnya. Ia telah berhasil bertansformasi menjadi seorang individu yang utuh (Truby, 2007, hlm. 11).