

1. LATAR BELAKANG

Sebuah film seringkali dijadikan sarana bagi banyak orang untuk keluar sejenak dari realita kehidupan. Mendapatkan hiburan dari media audio visual, adalah tujuan utama yang bisa mereka dapatkan dari menonton sebuah film. Pasalnya, hiburan tersebut mampu memiliki makna yang lebih mendalam untuk seorang penonton, apabila narasi dari film tersebut dapat terhubung dengan dirinya secara tidak langsung. Jika ingin dikaitkan dengan hal yang lebih besar, film pun dapat mengubah kehidupan seseorang dalam jangka panjang. Mengubah caranya dalam berpikir dan berperilaku terhadap suatu kejadian yang dialaminya, berdasarkan nilai-nilai yang diambil dari sebuah film.

Film adalah sebuah alat yang digunakan oleh siapapun yang membuatnya dalam menyampaikan sebuah pesan melalui narasi. Pesan atau makna dari film inilah yang menjadi kendali utama seorang penulis naskah ketika membentuk sebuah cerita, atau yang biasa disebut dengan *statement*. Maka dari itu, tidak heran jika terkadang, film disebut sebagai media propaganda atau doktrinasi. Namun, faktor apakah yang menjadi alasan utama, mengapa narasi sebuah film dapat memberikan pengaruh yang begitu besar?

Film bisa mempengaruhi bagaimana perspektif seseorang terhadap sebuah kejadian dalam kehidupannya. Khususnya pada kalangan milenial dan *Gen Z*, film seperti *Spider-Man 3* (2007) dan *Kung Fu Panda* (2008) merupakan beberapa contoh film yang memiliki dampak besar. Sementara itu, *Ada Apa dengan Cinta* (2002), dan juga *Garuda di Dadaku* (2009), merupakan contoh film lokal karya anak bangsa yang juga tidak kalah dalam pengaruhnya pada dunia perfilman, khususnya di Indonesia. Narasi yang sederhana namun bermakna, dapat membentuk sebuah nostalgia di dalam memori audiens. Ketika film tersebut dikunjungi kembali, penonton dapat mereka ulang kehidupannya, mengetahui bahwa film itulah yang membentuk dirinya hingga bisa seperti sekarang ini.

Salah satu elemen yang terpenting dalam sebuah film, adalah karakter film tersebut. Tanpa adanya seorang karakter, cerita atau narasi tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Karakter memiliki sebuah tujuan atau *goal* yang menggerakkan cerita, rintangan yang harus ia hadapi untuk mencapai tujuan tersebut, dan ancaman yang akan datang apabila ia tidak mencapai tujuannya itu. Beberapa faktor tersebut adalah komponen yang menjadi pedoman narasi dari konflik yang tercipta, antara satu karakter dengan karakter yang lainnya. Konflik pun juga bisa terjadi antara karakter dengan komponen lain di dalam film yang bukan merupakan karakter, seperti lingkungan sosial dan musibah alam. Hal inilah yang nantinya akan membentuk perkembangan karakter dari awal hingga akhir cerita, atau yang biasa disebut *character arc*.

Sebuah *character arc* dapat juga dikatakan sebagai cerita internal seorang karakter pada sebuah narasi. Bagaimana seorang protagonis melihat jati diri yang sebenarnya lewat aksi dan konsekuensi yang ia hadapi. Tidak ada rumus pasti mengenai pembentukan sebuah *character arc*, yang berarti seorang penulis bebas untuk mengembangkan karakternya sesuai dengan keperluan cerita. Seringkali, protagonis mendapatkan *character arc* dimana pada akhirnya ia menjadi seseorang yang lebih baik dari sebelumnya, seperti contoh karakter Sancaka pada film *Gundala* (2019). Tetapi, ada kalanya juga dimana perubahan tersebut dibawa berbalik sepenuhnya dari apa yang biasa diterapkan, yaitu merubah seseorang dari baik menjadi jahat, atau biasa disebut dengan *negative arc*. Salah satu contohnya adalah apa yang dilakukan oleh penulis Todd Phillips pada film *Joker* (2019). Semuanya itu tergantung kembali pada tema atau pesan apa yang ingin dibawakan oleh penulis naskah kepada penonton.

Seiring berjalannya waktu, terdapat banyak perubahan yang terjadi pada bidang perfilman. Bukan hanya dari segi teknis, namun juga dari segi narasi yang berkembang, menyesuaikan diri dengan pasar dan fenomena modern. Salah satu tren yang pesat pertumbuhannya dalam pengembangan cerita, adalah penggunaan konsep multi protagonis. Konsep ini digunakan apabila terdapat lebih dari satu protagonis dalam sebuah cerita. Namun, definisi ini seringkali mengecoh makna sebenarnya antara multi protagonis dengan protagonis plural.

Dalam sebuah narasi dengan protagonis plural, setiap karakter memiliki kesamaan tujuan dan tantangan (McKee, 1997). Mereka memiliki motivasi yang serupa dalam setiap aksi yang mereka ambil menuju akhir cerita. Sementara itu, konsep multi protagonis memungkinkan dua atau lebih karakter untuk memiliki tujuan dan tantangan yang berbeda. Ketidaksamaan perspektif pun terkadang bisa dijadikan titik cerita dimana karakter-karakter tersebut bertentangan satu dengan yang lainnya. Dengan hadirnya konsep ini, para penulis naskah dapat mengeksplor beragam variasi dalam menyampaikan sebuah narasi, yang tentunya dapat menambah referensi publik dalam menonton film. Hal ini terbukti dari beberapa *blockbuster movie* yang memiliki angka penjualan tiket tertinggi, seperti *Avengers: Infinity War* (2018) dan juga *Avatar* (2009), yang sama-sama menggunakan konsep multi protagonis.

1.1. RUMUSAN MASALAH

“Bagaimana penerapan konsep multi protagonis dapat mempengaruhi perkembangan karakter dalam naskah film panjang *Memoria*?”

Penelitian ini akan dibatasi seputar *plot* utama yang menggunakan konsep multi protagonis, sehingga hal-hal yang tidak berhubungan dengan materi ini, tidak dimasukkan ke dalam penelitian.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjabarkan pengaruh konsep multi protagonis terhadap perkembangan karakter. Menggunakan acuan dari studi literatur berbagai sumber, dapat membantu untuk menjawab permasalahan tersebut.

2. STUDI LITERATUR

2.1. KARAKTER

Sejak tahap awal perfilman dunia, karakter utama atau protagonis selalu dijadikan subjek sebagai kendali *filmmaker* untuk membentuk sebuah struktur narasi dari sebuah film fitur. Tidak jarang juga seorang sutradara atau penulis naskah menempatkan dirinya sebagai protagonis dari ceritanya sendiri dan disesuaikan dengan kebutuhan narasi. Hal ini dikarenakan protagonis menjadi elemen sentral dari sebuah film yang mendapatkan perhatian paling banyak dari penonton. Maka dari itu, seringkali seorang pembuat cerita sangat memfokuskan kreativitasnya untuk mendalami dan membedah seorang protagonis dari berbagai aspek seperti fisiologi, psikologi, dan sosiologi (atau yang sering disebut juga sebagai 3D character).

Untuk lebih memahami *character arc* yang terdapat di sebuah film, definisi dari karakter itu sendiri harus terlebih dahulu dipahami maksud dan tujuannya. Pembentukan *character arc* didasarkan pada alur jalan film tersebut, tahap ini biasanya ada pada bagian klimaks atau *act three* di dalam film (Matthews, 2018). Protagonis mengalami dilema berat akan keputusan apa yang ia ambil ke depannya. Biasanya, keputusan ini secara simbolis menentukan nasib yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan protagonis. Pada keputusan atau perbuatan akhir sang karakter, di saat inilah biasanya terjadi perubahan yang cukup signifikan terhadap karakter tersebut.