

memberi hiburan dan penjelasan yang mudah dimengerti. Hasil iklan ini akan diunggah melalui sosial media perusahaan Entrefine yaitu YouTube dan Instagram.

Oleh karena tujuan penulisan skripsi adalah untuk meneliti perubahan karakter yang dikorelasikan pada pengaruh genre komedi. Komedi dapat menjadi dampak dalam karakteristik karakter agar memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, elemen komedi menjadi landasan dalam penyutradaraan karakter dan perubahannya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan konsep *character arc* dalam genre komedi oleh sutradara pada iklan digital Entrefine? Penelitian akan genre komedi ini akan dibatasi oleh teori *character arc* yaitu *The Positive Change Arc* pada karakter Koh Fredy dan *mise en scène* pada iklan.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penulis membuat skripsi ini dengan tujuan untuk menjelaskan bagaimana perubahan karakter dapat mendukung cerita genre komedi dan memunculkan aspek humor dalam sebuah iklan. Penulisan skripsi diharapkan untuk dapat membantu pembaca untuk mendapatkan referensi yang dibutuhkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. CHARACTER ARC

Menurut Weiland (2016), perubahan karakter adalah perkembangan sebuah karakter yang bertumpu pada karakteristik karakter itu sendiri (hlm. 8). Karakter dapat berubah melalui begitu banyak aspek. Elemen dalam cerita seperti konflik, tujuan, dan tindakan mendorong perubahan yang terjadi pada karakter. Perubahan yang terjadi membentuk karakterisasi baru. Alur sebuah cerita dapat menentukan bagaimana karakter tersebut berubah, namun juga bagaimana seorang aktor mendalami karakternya. Terdapat 3 macam perubahan karakter atau *character arc* menurut Weiland:

1. *The Positive Change Arc*

Perubahan karakter yang dialami oleh seorang protagonis yang pada akhirnya akan mengalami pengertian dan perubahan ke arah yang baik. *The Positive Change Arc* merupakan tipe perubahan karakter yang cukup umum digunakan dalam penulisan cerita. Menurut Weiland (2016), karakter akan mengalami tantangan yang akan melawan kepercayaannya sendiri. Pemahaman baru yang akan membantu karakter utama mengerti dan berubah dengan pendirian yang lebih baik (hlm. 9). Permasalahan utama yang dihadapi oleh karakter adalah dunia akan menguji pemikiran dan kepercayaan dengan cara diperhadapkan dengan realita yang berbeda.

Perjalanan karakter utama atau protagonis akan dipertemukan dengan karakter yang bertentangan atau antagonis. Karakter antagonis yang akan membantu karakter protagonis dalam membentuk dirinya beserta dengan pemikiran, sikap, dan mengalahkan setiap keraguan. Protagonis akan selalu berakhir berbeda dibandingkan dengan kondisi awalnya. Tujuan menjadi dorongan bagi karakter untuk menjalani setiap alur cerita yang ada. Karakter akan diperkenalkan dengan memiliki keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*).

Keinginan karakter atau *want* merupakan refleksi dari hal yang penting bagi karakter secara mendalam. Tujuan ini adalah seputar hal yang disukai bagi karakter atau sesuatu yang belum pernah dicapai dalam hidupnya. Refleksi keinginan terjadi karena ada keperluan batin yang perlu untuk dipenuhi. Keperluan tersebut bisa datang melalui permasalahan atau konflik yang terjadi. Sehingga, perasaan senang, bangga, ketenangan, rasa aman dan perasaan lain merupakan keinginan yang ingin diraih oleh karakter.

Kebutuhan karakter atau *need* adalah kebenaran yang sebenarnya diperlukan atau dibutuhkan. Jika karakter tersebut tidak memenuhi kebutuhannya, maka secara karakter ia tidak akan berkembang secara positif. Karakter akan terjebak dalam kesulitannya dan justru menyimpang dengan pertumbuhan secara negatif. Kebutuhan dalam karakter terjadi ketika mendapat realisasi akan kenyataan. Hal tersebut membantu karakter untuk dapat mengerti dan memenuhi akan kebutuhannya.

2. *The Flat Arc*

Karakter mengalami hanya sedikit bahkan tidak ada sama sekali perubahan. Cerita menggambarkan karakter tersebut sebagai tokoh yang sudah mengetahui kekuatannya. Sehingga, karakter tidak perlu terlihat terlalu berkembang atau berubah, karena telah mengetahui bagaimana mereka mengalahkan antagonis. Menurut Weiland (2016), walaupun karakter ini mengalami perubahan yang sangat sedikit, karakter tidak akan memiliki motif atau pengertian yang berbeda dari awal cerita dan akhir cerita (hlm. 40).

3. *The Negative Change Arc*

Menurut Weiland (2016), *The Negative Change Arc* hanyalah perbandingan terbalik dari *The Positive Change Arc* (hlm. 9). Karakter mengalami perubahan menjadi negatif atau lebih buruk dari sebelumnya. Perubahan ini umumnya terjadi sebagai refleksi dari karakter yang memiliki *The Positive Change Arc*. Karakter tidak bisa mengerti akan kesalahannya, mempertahankan idealisme, dan akhirnya justru menjadi pribadi yang lebih buruk dibandingkan karakter utama maupun dirinya sendiri pada sebelumnya.

2.2. GENRE KOMEDI

Menurut Martin (2021), manifestasi kenikmatan kebahagiaan yaitu tertawa didapatkan dari sebuah humor atau komedi (hlm. 19). Komedi menjadi salah satu faktor yang dapat membuat seseorang memiliki perasaan bahagia. Genre ini seringkali digunakan untuk menjelaskan informasi atau menyampaikan pesan. Pendekatan humor menjadi ampuh dalam memberikan penjelasan karena penonton mendapat hiburan terlebih dahulu.

Humor atau komedi terus berkembang seiring berjalannya zaman. Menurut Zach (2018), dalam sejarah gambar bergerak, komedi jauh lebih dikenal dengan pertunjukan yang melibatkan banyak penonton dibanding dengan komedi pada medium audio visual (hlm. 10). Namun, perkembangan mencoba mengintegrasikan komedi dengan audio visual. Sehingga, genre komedi dapat dinikmati hari ini melalui gambar bergerak.

Genre komedi dapat terlihat dalam begitu banyak wadah. Salah satu wadah yang dapat memperlihatkan genre komedi adalah melalui iklan. Karakter yang terdapat pada iklan mempunyai bagian untuk memainkan tokoh untuk memberikan cerita kepada penonton. Dialog menjadi sarana karakter untuk dapat memberikan kesan komedi pada penonton. Menurut Judy (2020), dialog memiliki batasan atau peraturan agar komedi dapat disalurkan (hlm. 147).

1. Tidak bolak-balik dalam mengantarkan sebuah perkataan atau dialog.
2. Dialog humor harus dibangun dengan sebuah ekspresi. Baik secara aneh, takut, atau ekspresi lainnya.
3. Karakter harus membangun premis dalam dialog. Sehingga, penonton dapat mengerti letak humor dan argumen karakter.
4. Tambahkan beberapa kalimat setelah dialog humor dilontarkan, jika ingin menambah tawa dari penonton.

2.2.1. COMEDY ELEMENTS

Genre komedi memiliki elemen dan ciri tertentu yang membentuk suatu narasi ataupun pertunjukkan. Menurut Kaplan (2013), inti dari komedi adalah mengenai perjuangan seseorang untuk mencapai suatu tujuan, tanpa tidak wajib memerlukan keterampilan khusus, namun dengan daya juang yang tinggi (hlm. 31). Komedi akan muncul ketika seseorang merasakan kesusahan dan melihat dari sisi-sisi kehidupan. Sehingga, dalam berkomedial terdapat beberapa kewajiban yang dapat dianalisa untuk membentuk sebuah komedi. Terdapat 6 elemen yang dapat diimplementasikan dalam sebuah adegan, pertunjukkan, maupun naskah:

1. Winning

Konsep ini memperbolehkan karakter untuk melakukan segala cara untuk meraih tujuannya. Tidak terlalu dipedulikan bagaimana penampilan akhir karakter, baik terlihat tidak pintar, aneh, selama akhirnya karakter dapat meraih tujuan. Elemen ini tidak memaksa karakter untuk menjadi lucu, karena komedi akan muncul dengan sendirinya. Karakter menjadi apa adanya dan membiarkan kondisi dan

permasalahan menjadi lucu dengan sendirinya. Sehingga, komedi akan memberikan peluang untuk karakter meraih tujuannya.

2. Non-Hero

Karakter tidak memerlukan keahlian khusus dalam menjalankan cerita atau mencapai tujuan. Namun, karakter ini bukan karakter yang tidak mampu atau bodoh, tetapi cuman hanya tidak memiliki semangat untuk mencapai tujuan. Karakter yang memiliki banyak kemampuan justru menjadi karakter yang tidak dinamis dan kesulitan dalam menghadirkan kelucuan. Kemampuan justru mempermudah jalan cerita tetapi tidak membuat situasi menjadi lucu. Komedi hadir ketika karakter memiliki kekurangan dan melakukan eksplorasi terhadap kekurangannya.

3. Metaphorical Relationship

Elemen komedi ini terdapat pada cerita yang bersangkutan dengan pasangan atau hubungan. Karakter memandang orang-orang yang berada di sekelilingnya dengan cara yang berbeda. Sehingga, muncul sebuah persepsi dan pemikiran baru mengenai orang-orang yang dilihat. Namun, seringkali juga dalam cerita yang melibatkan hubungan, terdapat pertengkaran, permasalahan yang dapat menjadi sumber dari komedi. Biasa terdapat pada pasangan suami istri, tetapi juga pada hubungan seperti pertemanan, lingkungan sekolah, atau pekerjaan.

4. Positive / Selfish Action

Sebuah tindakan atau aksi yang dilakukan oleh karakter untuk mencapai tujuan. Karakter akan seolah berpikir apa yang dilakukan akan berhasil. Tidak memperhatikan karakter tersebut akan terlihat buruk ataupun aneh. Tindakan ini diharapkan berhasil oleh karakter karena keinginan yang besar untuk mendapatkan tujuan. Pemikiran dan tindakan ini yang akhirnya menciptakan momen dan kelucuan dalam setiap karakter.

5. *Active Emotion*

Penerapan emosi melalui pengalaman nyata aktor dalam karakter ataupun adegan. Pada pengadeganan komedi, reaksi karakter yang natural menjadi senjata untuk membuat adegan menjadi lebih lucu. Tidak ada pemaksaan, bahkan tidak ada rencana untuk membuat sesuatu yang lucu. Kejujuran karakter ketika bereaksi terhadap situasi justru menghadirkan situasi yang organik. Dialog dan gestur karakter pun menjadi natural dan memperlihatkan komedi yang dekat dengan penonton.

6. *Straight Line / Wavy Line*

Pengadeganan komedi tidak bisa hanya melalui karakter utama yang menghadirkan kelucuan. Dibutuhkan karakter yang menjadi representasi penonton dalam menyaksikan setiap situasi yang ada. *Straight Line* adalah karakter yang tidak terlalu mengetahui permasalahannya apa. *Wavy Line* memiliki kesusahan dalam mengetahui dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Sehingga, karakter *straight line* dan *wavy line* menghadirkan humor karena terciptanya aksi reaksi terhadap situasi.

2.3. SUTRADARA

Menurut Michael (2020), seorang sutradara memiliki tanggung jawab menerjemahkan teks atau narasi menjadi tampilan yang terlihat pada sebuah layar (hlm. 109). Visi dan pernyataan sutradara menjadi landasan awal dalam penerjemahan sebuah tulisan menjadi visual. Sehingga, tujuan yang jelas dapat membantu seorang sutradara dalam menyusun sebuah konsep kreatif. Visual yang dikonseptkan meliputi hal teknis tetapi juga hal perasaan dan emosi. Sutradara membuat sebuah konsep yang mampu memberikan sebuah pengalaman yang dapat dirasakan oleh para penonton.

Pekerjaan seorang sutradara tidak lepas dari mengarahkan seorang aktor. Menuntun aktor dari memperkenalkan karakter, mendalami karakter, hingga mengarahkan dalam memainkan karakter. Menurut Judith (2021), pertunjukkan yang bagus adalah ketika para aktor merasa bebas. Ketika aktor merasa senang

dengan kondisi yang ada, peran yang dimainkan, maka aktor akan secara terus menerus memberi performa yang terbaik (hlm. 49). Sehingga, sutradara juga memiliki tugas untuk mengatur suasana yang baik untuk para aktor.

Persiapan dibutuhkan untuk mendukung kebutuhan aktor dalam berakting. Sutradara mempersiapkan aktor dengan menjelaskan dan membedah setiap narasi agar dapat tergambar dengan jelas. Menurut Tom (2018), jika seorang sutradara dapat mengaitkan setiap komponen pada skenario, maka akan tercipta energi dan semangat yang baik selama proses persiapan hingga syuting (hlm. 23). Hasil akhir yang diinginkan oleh seorang sutradara, bergantung pada persiapandan situasi yang dibangun. Persiapan dan arahan yang tepat akan menghasilkan hasil yang sesuai dengan ekspektasi cerita.

2.4 MISE EN SCÈNE

Menurut Forestier (2021), *Mise en scène* adalah aspek teknik yang mendasar dari pembuatan sebuah film dan juga berhubungan erat dengan pertunjukkan seni (hlm 14). Sebuah adegan terdiri atas elemen-elemen visual dan audio yang terangkai untuk dapat menyampaikan informasi kepada penonton. Baik informasi secara naratif maupun informatif. *Mise en scène* sendiri merupakan sebuah pekerjaan kolaboratif yang dikerjakan oleh pembuat film. Kerja kolektif ini dilakukan oleh sutradara, penulis skenario, *cinematographer*, perancang set dan kostum, *makeup artist*, *sound designer*, dan *editor*.

Mise en scène selalu mendukung alur cerita dan keberadaan karakter. Elemen-elemen yang tercipta berguna untuk memperjelas kondisi karakter, baik secara tersurat maupun tersirat. *Mise en scène* akan mengikuti dan mendukung perubahan yang terjadi. Baik perubahan oleh karakter maupun dalam cerita. Sehingga, *mise en scène* dapat memperlihatkan perbedaan yang terlihat sepanjang cerita berjalan.