

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *STORY EVENT*

Dalam arus kehidupan yang sangat luas, seorang penulis harus bisa menentukan pilihan dalam cerita yang dia buat karena dunia fiksi bukanlah hanya lamunan belaka. Penulis harus bisa membuat struktur cerita yang dimana struktur ini adalah pilihan dari kejadian yang dialami pada perjalanan hidup seorang karakter yang disusun menjadi *sequence* dan bisa mengekspresikan emosi dan pandangan hidup yang spesifik. *Event* bisa terjadi karena seseorang atau malah mempengaruhi seseorang. Tentunya sebagai penulis, *story event* tidak bisa ditaruh dalam cerita secara asal (McKee, 1997).

Story event bisa menjadi perubahan yang sangat bermakna dalam situasi kehidupan karakter yang diekspresikan dan dialami dalam hal sebuah *value*. Dalam menciptakan perubahan yang bermakna ini kita juga harus memperhatikan *value* yang kita tanamkan dalam sebuah cerita, karena sebuah *value* adalah jiwa dalam cerita karakter. *Value* yang dimaksud adalah pengalaman hidup karakter yang bisa mengubah karakter dari baik menjadi jahat atau bahkan dari jahat menjadi baik darisatu momen ke momen yang lainnya (McKee, 1997).

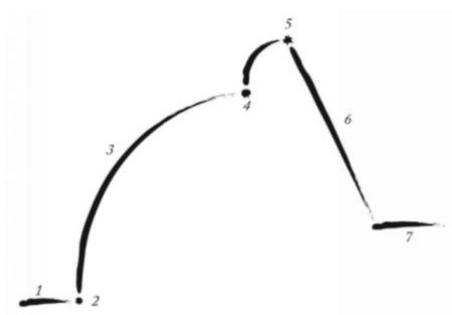
Dengan adanya *story event* tentunya karakter akan terpancing untuk melakukan sesuatu berdasarkan apa yang terjadi padanya. Karakter akan menimbulkan yang disebut sebagai *cause and effect* yang berpengaruh dalam cerita. Karakter tersebut akan menjadi penyebab yang diambil dari reaksi karakter terhadap suatu *event*. Dalam narasi film, karakter membuat sesuatu terjadi dan menanggapi peristiwa. Tindakan dan reaksi yang dilakukan dan diambil karakter sangat berkontribusi dalam jalannya cerita (Bordwell, 2017).

2.2. CHARACTER ARC

Apa pun yang diinginkan oleh seorang karakter, itu harus diinginkan dengan seluruh tubuh dan jiwanya, sehingga kehilangannya sama saja dengan kematian. Ini mencerminkan bahwa seorang karakter mencari makna dalam hidupnya. Secara dramatis, pencarian makna terletak pada pengejaran kebutuhan, keinginan, ambisi, atau tujuan yang menyeluruh. Dalam cerita, keinginan karakter bukanlah sekedar keinginan belaka. Mereka mencerminkan rasa lapar yang lebih dalam—untuk cinta, untuk signifikansi, untuk pengertian, untuk menyambut keamanan rumah, dll (Corbett, 2013).

Dalam menggapai keinginannya, tentunya seorang karakter akan melewati perjalanan atau proses. *Character Arc* adalah proses pengembangan karakter yang berjalan beriringan dengan cerita atau naratif sebuah film. Seorang karakter, memulai perjalanan sebagai seorang tokoh dengan kepribadian tertentu, dan dengan berjalannya cerita dimana dia melewati berbagai halangan yang dimana menjadikan seorang karakter “berkembang” atau berubah. (Jarvis, 2014)

Jarvis (2014) menuliskan bahwa dalam mencapai perubahan atau perkembangan seorang karakter 4tab isa memiliki patokan “*The Major Dramatic Curve*”, kurva yang diambil berdasarkan Analisa Gustav Freyag tentang teater German di abad ke 19. Kurva ini memiliki tujuh elemen penting yakni 1) *The Resting Period*, 2) *The Inciting Incident*, 3) *The Rising Action*, 4) *The Crisis Point*, 5) *The Climax*, 6) *The Falling Action*, dan 7) *The New Resting Period/Resolution*.



Gambar 1 *Major Dramatic Curve*
Sumber: *Crafting the Character Arc*, Jarvis

Elemen utama pada kurva ini, *The Resting Period* bisa kita definisikan dimana penulis memperkenalkan dunia dan kepribadian seorang karakter sebelum mengalami perubahan. Supaya penonton bisa merasakan apa yang dialami karakter lewat perkenalan ini, *The Resting Period* biasanya diaplikasikan melalui pembuka cerita dalam film. Penonton akan ikut menyelam dalam keseharian dan apa yang karakter rasakan lewat tahap *The Resting Period* ini. Tahap ini merupakan tahap yang penting di awal supaya penonton bisa tahu, mengapa mereka harus peduli dan mengikuti perjalanan seorang karakter dan ceritanya. (Jarvis, 2014)

Setelah melewati tahap ini, kita akan masuk ke dalam tahap *Inciting Incident*. Tahap ini bisa didefinisikan sebagai *external event* yang dialami oleh protagonist dan akan berpengaruh pada cerita, yakni karakter akan memiliki *goals*. *Inciting Incident* ini terjadi dari factor external, tidak bisa seorang karakter bangun dan memutuskan untuk mendapatkan *inciting incident*-nya sendiri (Jarvis, 2014). Setelah karakter mendapatkan *inciting incident* maka karakter akan melalui tahap *rising action* dimana dia akan berusaha untuk mendapatkan *goal*-nya. Dalam tahap ini, *protagonist* akan melakukan banyak upaya untuk mendapatkan *goal*-nya. tapi tentunya jika sebuah *goal* didapatkan dengan mudah, ceritanya tidak akan terlalu menarik. Maka harus ada yang menghalangi karakter untuk mendapatkan *goal*-nya. Hal ini bisa kita sebut sebagai *obstacle*. *Obstacle* yang didapatkan oleh *protagonist* bisa berasal dari luar maupun dari dalam diri karakter yang pasti, hal tersebut menghalangi karakter dalam mencapai *goals*nya (Jarvis, 2014).

Tahap selanjutnya adalah *crisis point*. Pada beberapa film, tahap ini bisa saja menjadi tahap dimana seorang karakter berada pada emosi paling rendahnya atau bahkan emosi yang bahagia. Tahap ini adalah tahap dimana karakter menghadapi *obstacle* paling beratnya dalam perjalanan cerita. Setelah menghadapi *obstacle* paling beratnya, tahap cerita akan berada pada tahap *climax*. Pada tahap ini karakter akan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan *goal*-nya (Jarvis, 2014).

Ketika seorang *protagonist* menyelesaikan usahanya (baik itu menang atau kalah), cerita akan segera berakhir. Tahap ini adalah tahap dimana cerita akan segera dirapihkan kembali secara perlahan sampai dengan ceritanya selesai yang

dimana dalam gambar 1 , ini adalah tahap nomor 6 dan 7. Tahap dimana kita harus membungkus cerita sampai selesai sehingga penonton tidak meninggalkan film hanya ketika karakter mencapai tahap klimaks.

Menurut Jarvis (2014), dari sekian banyaknya tahap, penonton bisa merasakan adanya dinamika perasaan yang berasa seperti *roller coaster*. Namun, ada juga pengecualian dari tahap-tahap tersebut, semisal adanya *multiple protagonist. major dramatic curve* berfokus pada satu karakter utama. Tapi terkadang cerita bukan hanya mengenai satu orang saja. Dalam menulis ini penulis skenario harus memikirkan apa fungsi dramatik dari masing-masing karakter. Tapi yang paling penting dari tipe penceritaan seperti ini adalah setiap karakter harus memiliki *major dramatic curve* yang sangat ter-develop dengan unik dan detail.

2.3. MINIPLOT

Bordwell (2017) menyatakan bahwa seorang karakter tentunya memiliki sebuah cerita, bagaimana dia lahir, dia sekolah, dia patah hati bahkan sampai dia menikah, hal ini kita sebut sebagai *story* dimana kejadian-kejadian dalam hidup diceritakan secara linear dan lengkap. Tetapi ketika kita memilih untuk memilih menggunakan *flashbacks* atau cara lainnya dalam bercerita kita membuat sebuah *plot*.

Seperti yang kita ketahui, ketika kita menyampaikan sebuah cerita yang terjadilewat *story event* yang ada dalam sebuah film, kita menyebutnya sebagai sebuah *plot*. Mulai dari film dibuka sampai dengan ditutup. *Plot* adalah arah dan kemungkinan-kemungkinan yang harus dipilih untuk mendapatkan jalur cerita yang baik yang harus dipilih oleh penulis naskah (Bordwell, 2017). Tentunya terdapat banyak sekali pilihan dari *event* yang mungkin terjadi tapi bukan berarti pilihan tersebut tidak memiliki batasan. Sejauh ini terdapat *triangle of formal possibilities* yang bisa memetakan dunia dalam penceritaan. Puncak darisegitiga ini terdapat *archplot/classical design*, dan dua dibawahnya adalah *miniplot/minimalism* dan *antiplot/antistructure* (McKee, 1997).