

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Basic Character Arcs*

Dalam pembuatan skenario film panjang, penulis harus mengetahui apa yang akan terjadi pada tokoh. Apakah tokoh akan berkembang, memburuk, atau biasa saja. K. M. Weiland dalam buku *Creating Character Arcs* menuliskan bahwa ada tiga *basic character arc*, yakni :

1. *Positive Change Arc*

Merupakan *arc* yang paling sering dipakai. Dalam *arc* ini, tokoh protagonis memulai semuanya dari bawah. Selama jalan cerita tokoh protagonis akan digambarkan sebagai sosok yang berkembang. Tokoh protagonis akan terus berkembang menghadapi dirinya sendiri serta dunia. Tokoh ini akan terus maju dan berjalan menuju perubahan yang positif.

2. *Flat Arc*

Alur cerita pada *arc* ini berkesan statis. Tidak ada peningkatan dan penurunan dalam ceritanya. Sama halnya seperti superhero yang bekerja membasmi kejahatan. Ia dimulai dari seseorang yang sudah memiliki sesuatu dan diakhiri dengan hal yang sama yaitu kekuatan. Pada akhirnya tokoh pada *arc* ini tidak akan mendapatkan perubahan apapun seperti terjebak di dalam kotak.

3. *Negative Change Arc*

Kebalikan dari *Positive Change Arc*. Pada *arc* ini tokoh bukannya berkembang dan belajar dari kesalahannya. Tokoh malah akan semakin terjerumus ke hal negatif seiring berjalannya cerita. Pada akhir cerita, tokoh akan digambarkan lebih buruk dibandingkan saat cerita dimulai.

2.2. *Three Dimensional Character*

Dalam membuat tokoh tentu penulis harus memperhatikan beberapa aspek seperti fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Masing-masing aspek memiliki peranan penting untuk membentuk karakteristik sebuah tokoh, berikut penjelasannya :

1. Fisiologi

Fisiologi merupakan aspek berbentuk fisik atau bisa dirasakan keberadaannya.

Aspek fisik tersebut merupakan :

- Jenis kelamin,
- Umur,
- Tinggi dan berat badan,
- Warna rambut, mata, dan kulit,
- Postur tubuh (tegap atau bungkuk),
- Bentuk wajah.

2. Sosiologi

Aspek sosiologi adalah aspek yang memperhatikan bagaimana tokoh berinteraksi dengan lingkungan. Aspek ini dapat dianalisis melalui kehidupan sosial tokoh. Biasanya aspek ini bersangkutan dengan :

- Pekerjaan,
- Kelas sosial,
- Agama,
- Pendidikan,
- Hobi,
- Kehidupan sosial.

3. Psikologi

Psikologi sangat berpengaruh terhadap karakteristik tokoh. Psikologi berhubungan dengan kebiasaan, emosi, dan pemikiran karakter. Psikologi sendiri dapat dianalisis melalui beberapa aspek, yakni :

- Kehidupan seksual (sudah menikah atau belum),
- Ambisi,
- Frustrasi atau kekecewaan,
- Sikap,
- Kemampuan,

2.3. *Want & Needs*

Dalam membuat tokoh penulis harus mengenal dahulu apa yang diinginkan tokoh dan apa yang dikehendaki oleh tokoh. Aspek sederhana ini sering kali dilewatkan karena dianggap bukan sesuatu yang penting. Namun faktanya aspek ini menjadi aspek penting dalam menentukan jalannya sebuah cerita berdasarkan keputusan tokoh.

1. *Character Wants*

Dalam membuat sebuah cerita biasanya dimulai dari membuat *character goals*. Tapi, *goals* itu hanya garis besarnya saja. Oleh karena itulah tokoh membutuhkan *wants*. *Wants* ini biasanya berbentuk *external* atau fisik sehingga dapat dilihat atau dirasakan penonton. *Wants* ini juga yang mendorong tokoh untuk terus bergerak meraih *goals* mereka. Oleh karena itulah *character wants* memiliki pengaruh dalam menjalankan sebuah cerita.

2. *Character Needs*

Dalam cerita, *character needs* merupakan fakta atau *truth* yang diperlukan oleh tokoh. Fakta ini merupakan hal penting dalam perkembangan tokoh. Sebuah tokoh tidak bisa berkembang menjadi lebih baik jika melewati hal tersebut. Biasanya *needs* ini bukan sesuatu yang berbentuk fisik, namun biasanya berbentuk kesadaran dari diri tokoh itu sendiri.

2.4. *Structure and Character Function*

Setiap cerita harus memiliki pondasi atau pilar kokoh untuk membangun dan menjalankan sebuah cerita. Dalam bukunya Robert McKee mengatakan bahwa ada dua aspek yang memiliki fungsi untuk menopang jalannya sebuah cerita, yakni :

1. *Structure*

Structure berfungsi untuk membantu pembangunan cerita secara berkala. Pembangunan cerita ini juga yang mendorong tokoh ke masalah yang lebih besar. Tokoh akan dipaksa untuk mengambil pilihan yang sulit sehingga mendorong tokoh untuk terus berkembang.

2. *Character*

Fungsi dari tokoh adalah untuk membuat sebuah karakteristik pada sebuah cerita. Setiap tokoh harus membuat sebuah cerita lebih bervariasi dan membuat penonton percaya apa yang bisa ia lakukan. Tokoh ini jugalah yang membuat cerita masuk akal.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA