

Astika.

## **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis karakter protagonis Astika dalam film pendek *Di Sini Jual Makanan Kucing* (2023). Lalu untuk menganalisis pengaruh *negative change arc* dalam menyusun transformasi karakter dalam skenario. Juga sebagai wadah eksplorasi penulis dalam menjalani tahap akhir meraih gelar sarjana seni.

## **2. STUDI LITERATUR**

Berikut pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

### **2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

1. Teori Utama yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya meliputi teori *negative change arc* dan transformasi karakter.
2. Teori Pendukung dari pengembangan karakter meliputi teori penulisan skenario dan karakter protagonis

### **2.2. TEORI UTAMA**

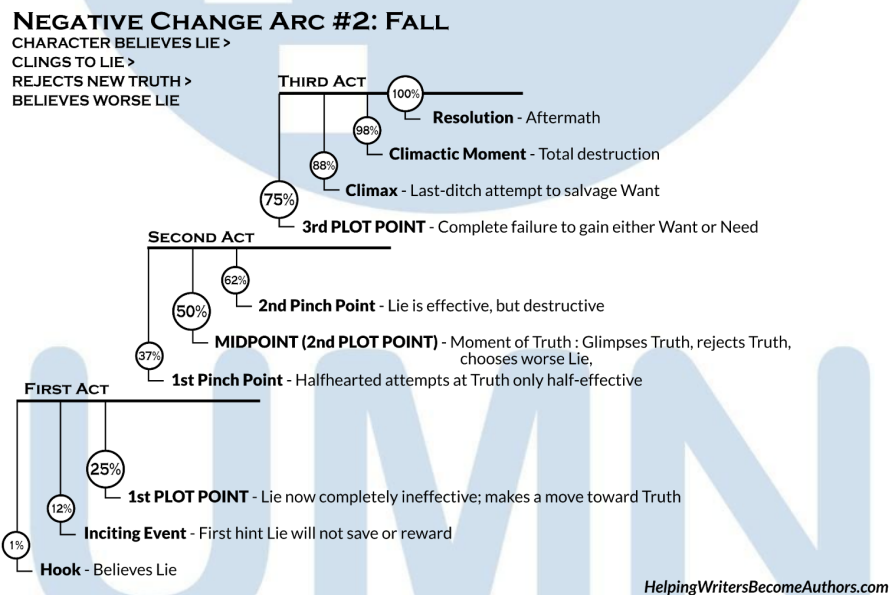
#### **2.2.1. Negative Change Arc**

*Character arc* sering kali disebut sebagai pengembangan karakter, jika diterjemahkan secara langsung, *character arc* memiliki arti busur karakter. K.M. Weiland (2017) menjelaskan bahwa *character arc* adalah proses perkembangan karakter yaitu ketika karakter atau lingkungan sekitarnya mengalami perubahan. Sedangkan secara spesifik, *Character Arc: Fall* adalah pengembangan karakter yang membuat plot di tragedi cerita mengarah ke imoralitas yang menjerat juga bahkan kematian (Weiland, 2017).

*Character arc: fall* adalah salah satu dari variasi *character arc* dengan sifat negatif yang mengarah kepada keburukan. *Character arc: fall* mengambil posisi di saat karakter sudah dikonsumsi oleh suatu kebohongan. Selama di perjalanan cerita, karakter yang seharusnya melawan kebohongan dan memilih

kebenaran justru menolak setiap kesempatan untuk menjadi seseorang yang lebih baik. Karakter nantinya akan semakin masuk ke dalam kebohongan dan dosanya sendiri juga sering kali bahkan menyeret orang lain bersamanya

*Negative change arc: fall* yang akan terjadi pada karakter, bukan hanya terlihat dari perkembangan emosi dan psikologi, tapi juga akan berpengaruh di struktur dramatik cerita. Dalam bukunya *Creating Character Arc Workbook* (2017), Weiland menjabarkan perubahan karakter dengan prinsip penceritaan tiga babak klasik. Di babak satu berisikan pengenalan karakter, lalu babak dua berisikan konfrontasi dan kenaikan tensi, terakhir babak tiga berisi klimaks dan resolusi.



Gambar 2.1. Sequence negative change arc : Fall  
 (Sumber : Weiland, 2017)

Berikut perpecahan dari struktur tiga babak *negative change arc* menjadi sepuluh *sequence* yaitu.

1. **Hook**: di sini karakter pertama kali percaya terhadap suatu kebohongan. *hook* juga berisikan introduksi karakter, dunia normal, sumber masalah pada cerita untuk membangun empati penonton.
2. **Inciting event**: peristiwa yang sangat sulit untuk diabaikan dan dikendalikan karakter dan menjadi pemantik masalah yang terjadi kepada

karakter. Di sini juga terlihat bahwa kebohongan yang karakter percaya tidak akan memberikan upah baik kepada karakter

3. **First plot point:** keputusan yang terlihat baik yang diambil karakter agar bebas dari masalah. Kebohongan yang karakter percayai menjadi tidak efektif, karakter dilema untuk bergerak ke kejujuran.
4. **First pinch point:** harapannya tentang keputusan karakter untuk keluar dari masalah justru menjadi kebenaran menyakitkan.
5. **Mid point:** dari serangkaian tindakan, karakter mendapatkan kemenangan semu sehingga mengubah tujuan karakter. karakter melihat kebenaran secara sekilas tapi menolaknya dan memilih kebohongan yang lebih buruk
6. **Second pinch point:** karakter akan menemukan cara baru yang menjadi representasi terburuknya. Di sini kebohongan menjadi efektif, tapi destruktif.
7. **Third plot point:** kebohongan karakter digunakan untuk menaklukkan plot eksterior agar mendapatkan kemenangan terbesar. Di sini karakter gagal mendapatkan *want* dan *needs*-nya.
8. **Climax:** karakter kesulitan untuk menanggung buruknya nasib sebagai biaya dari keinginannya yang terlalu besar. Namun, karakter enggan untuk mengakui kesalahannya.
9. **Climatic moment:** dengan kekuatan antagonis sebagai titik puncak, karakter mengalami keterpurukan karakter karena kebohongan paling buruk.
10. **Resolution:** penutup cerita yang merepresentasikan keadaan akhir karakter yang drastis dari keadaan karakter pada awal cerita. Karakter akan bertransformasi dikarenakan rangkaian cerita yang telah ia lewati.

*Negative change arc: fall* akan membantu penulis saat mengarahkan karakter ke titik terendah dan keputusan terburuknya dengan spesifik. *Character arc* digunakan untuk menjadi basis dan spesifikasi karakter protagonis saat penulis menyusun perubahan emosi dan psikologi karakter dari awal sampai akhir film.

### **2.2.2. Transformasi Karakter**

Mckee (2021) dalam bukunya yang berjudul *Character: The art of role and cast design for page, stage, and screen* menjelaskan bahwa serangkaian atau sebuah kejadian bisa dianggap sebagai skenario film ketika memiliki karakter yang mengalami transformasi di adegan yang sama ataupun berbagai adegan selanjutnya. Truby (2007) menjelaskan jika transformasi seorang karakter didasari oleh sebuah keinginan. Karakter yang secara aktif mengejar keinginannya akan membangun dunia penceritaan pada skenario. Lalu di setiap tahap untuk mendapatkan keinginannya, karakter akan mendapati berbagai informasi yang mendorongnya untuk mengubah cara atau keinginan yang dimiliki karakter.

Selanjutnya Truby berpendapat bahwa di dalam skenario film, karakter yang sedang mengejar keinginannya akan mengalami berbagai macam tantangan. Tantangan itu akan membuat karakter dipaksa untuk bereaksi dengan berbagai cara. Cara dan apa yang karakter inginkan bisa berubah sepanjang cerita. Pengalaman-pengalaman tersebut nantinya akan mendorong karakter untuk bertransformasi. Pada akhir cerita, transformasi tersebut akan ada di dalam diri karakter setelah menjalani *arc* ceritanya. Di saat itu, karakter akan merasa bebas karena sifat, sikap, dan traumanya dulu mendorong dirinya untuk menjadi seseorang yang komplis.

## **2.3. TEORI PENDUKUNG**

### **2.3.1. Penulisan Skenario**

Field pada bukunya yang berjudul *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (2005) menerangkan jika skenario adalah suatu cerita yang disampaikan dengan menggunakan gambar, deskripsi, dan dialog yang disertai konteks yang dramatis. Di dalam sebuah skenario, perlu adanya penyampaian kepentingan karakter pada cerita, premis dramatis tentang cerita yang berjalan, penggambaran keadaan

situasi dari tempat berlangsungnya aksi, dan penjelasan hubungan karakter utama dengan karakter lain di beberapa halaman pertama.

Lalu Field (2005) juga menjelaskan bahwa ide cerita adalah hal pertama yang dibutuhkan dalam menulis sebuah skenario film. Tapi, ide saja tidak cukup untuk dapat menulis skenario dengan baik. Ide hanya gagasan samar yang belum terperinci tanpa dan dimensi. Hal kedua yang berperan penting dalam proses realisasikan dan dramatisir ide dalam menulis skenario adalah subjek. Aksi dan karakter adalah komponen dari sebuah subjek. Oleh karena ini, sebuah skenario bisa didefinisikan sebagai aksi dan reaksi dari tokoh pada cerita.

### **2.3.2. Karakter Protagonis**

Russin dan Downs (2012) berpendapat bahwa secara dasar, protagonis akan muncul di awal cerita dengan tujuan menggiring penonton untuk “ikut” dan merasakan rasa empati antara penonton dengan karakter. Selanjutnya, Selbo (2015) berpendapat bahwa karakter protagonis tidak harus menjadi seseorang yang memiliki *value* “baik”, karakter bisa saja menjadi *hero* atau *anti-hero*. Lalu, Selbo menjelaskan jika protagonis akan menjadi busur dari perjalanan yang penuh emosi sehingga alur cerita bergerak.

### **2.3.3. Genre Mokumenter**

R. Wallace (2018) menjelaskan bahwa film dengan genre mokumenter adalah film fiksi yang menggunakan akidah *style* dokumenter. Genre ini secara spesifik mengejek film dokumenter. oleh karena itu genre ini, mengambil konten-konten seperti tema moral, sosial, kepercayaan, dan kebenaran untuk membuat pengalaman dokumenter yang berlaku sebagai antithesis dan jarak yang sadar diri pada sebuah film.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **Deskripsi Karya**

Dalam menulis skripsi ini, penulis menggunakan karya terdahulu yang dibuat di semester enam dalam rangka MBKM : proyek independen. Karya itu sendiri