Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Teori-teori yang dipakai dalam laporan tentang pengembangan sebuah karakter yang mempengaruhi alur cerita dan fokus dalam pembuatan karakter itu sendiri.

2.1. Karakter

Cerita dalam sebuah film dapat memiliki satu atau lebih karakter dan kita akan fokus terhadap karakter utama yang menjalankan atau menggerakan keseluruhan cerita. Field menjelaskan bahwa aksi adalah karakter itu sendiri (Field, 2006, hlm. 81) dimana perilaku seseorang dapat dijelaskan dengan perbuatan mereka tidak hanya dari perkataan. Banyak faktor yang diperlukan untuk membuat karakter yang baik.

Berdasarkan alur cerita, umumnya karakter dibagi menjadi dua yaitu:

2.1.1. Protagonis

Karakter utama di dalam cerita dan menjadi sangat penting karena menggerakan keseluruhan cerita. Protagonis memiliki tujuan tertentu pada awal cerita dan pada perkembangannya muncul halangan untuk mencapai tujuan tersebut. Di akhir cerita, karakter belum tentu mendapatkan apa yang menjadi tujuan awalnya dari apa yang karakter tersebut inginkan menjadi apa yang dibutuhkan. Penonton akan melihat perkembangan dan mungkin perubahan internal karakter sepanjang cerita dalam perjuangannya mendapatkan apa yang karakter tersebut inginkan.

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

James Bond (yang diperankan oleh Daniel Craig) dalam film Spectre awalnya bertujuan untuk mencari tahu musuhnya yang masih memiliki hubungan dengan dirinya sendiri. Menjadi sangat penting bagi protagonis memiliki tekad yang kuat untuk mendapatkan keinginannya seperti yang dijelaskan Walter (2010) bahwa semakin jelas dan bening protagonis maka semakin kuat ceritanya (hlm. 67). Protagonis yang membuat pola cerita menjadi maju sedangkan;

2.1.2. Antagonis

Karakter yang menghalangi protagonis untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan membuat pola cerita mundur atau berhenti. Tekad yang dimiliki antagonis juga harus sama kuat bahkan lebih untuk melawan tetapi dapat memiliki tujuan yang sama sehingga saling memperebutkan. Fields (2006) menambahkan bahwa karakter akan saling mengekspresikan opini mereka dengan mempertahankan aksi mereka (hlm. 88). Protagonis dan anatagonis akan saling menggerakan dinamika cerita yang diperlukan.

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

Gambar 2.1 Contoh Karakter Antagonis

(sumber www.ngasih.comwp-contentuploads201603tokoh-antagonis-superhero.jpg)

Dibandingkan karakter protagonis, karakter antagonis sering dibuat terlihat menyeramkan dan kuat untuk menghalangi karakter protagonis mendapatkan keinginannya. Seperti karakter fiksi Joker yang selalu mengupayakan berbagai cara untuk membunuh Batman hingga memanfaatkan orang terdekatnya sebagai kelemahan terbesarnya. Karakter - karakter tersebut menjadi sangat penting dalam cerita sehingga penulis skenario harus mengenal dengan baik karakter yang dibuatnya luar dalam. Diperlukan adanya pendalaman karakter untuk mengetahui apa yang karakter tersebut pikirkan dan karakter tersebut bertindak.

2.2. 3 *Dimensional Character*

Tiga aturan dasar dalam menciptakan karakter menurut Walter adalah tidak menciptakan karakter yang umum, bahas karakter sangat detail hingga hal terkecil baik protagonis maupun antagonis, dan biarkan karakter tersebut berkembang sepanjang cerita (Walter, 2010, hlm. 84.) Untuk itu diperlukan pendalaman

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

karakter dengan mengetahui tiga dimensi manusia, fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Pengetahuan mengenai tiga dimensi ini membantu penulis skenario menilai manusia secara umum (Egri, 1960, hlm. 33).

2.2.1. Fisiologi

Fisiologi berdasar dari kata fisik yaitu keadaan atau kondisi terluar manusia yang dapat dilihat langsung. Kondisi fisik ini juga mempengaruhi seseorang dalam memandang dirinya dan hubungannya dengan orang di sekitarnya. Contohnya seseorang yang sakit atau berbeda keadaan fisik pada orang umumnya seperti buta atau cacat lahir akan berbeda dengan cara pandang orang yang terlahir normal. Orang yang sakit meninginkan kondisi yang sehat berbeda dibandingkan orang yang sehat terkadang tidak peduli dengan kondisi kesahatannya sendiri.

Penampilan fisik juga secara tidak langsung memperlihatkan karakternya selama karakter itu terus hidup (Dunne, 2012, hlm. 4). Aspek-aspek pembagian dalam penggolongan fisiologi seperti jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, warna mata, kulit, dan rambut, postur tubuh, penampilan dan pakaian yang digunakan keadaan abnormal, tanda lahir, dan penyakit, dan *heredity* atau keturunan.

2.2.2. Sosiologi

Sosiologi atau keadaan lingkungan seseorang yang mempengaruhi perkembangan karakter berdasarkan kebiasaan yang terjadi di lingkungan sekitar orang tersebut. Sosiologi mempelajari bagaimana karakter seseorang melalui lingkungan tempat orang tersebut bertumbuh sebagai contoh, orang yang terlahir kaya akan memiliki sikap yang berbeda dengan orang yang terlahir kurang beruntung dan banyak

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

perjuangan. Contoh lain seperti perbedaan orang yang tinggal di daerah pantai dengan di pegunungan. Pendekatan ini juga mempelajari bagaimana orang-orang disekitarnya memperlakukan dan melihat statusnya (Dunne, 2012, hlm. 5).

Aspek – aspek dalam sosiologi seperti kelas sosial: bawah, menengah, dan atas, pekerjaan, pendidikan, kehidupan dalam rumah, agama, ras, posisi dalam komunitas atau lingkungan *inner circle*, anggota politik, dan hobi.

2.2.3. Psikologi

Psikologi tercipta dari hasil penggabungan antara aspek fisiologi dan sosiologi. Keduanya menciptkan suatu kondisi seseorang untuk memiliki ambisi dalam hidupnya. Bagaimana seseorang itu berperilaku dan berkepribadian atas dirinya dan lingkungan sekitarnya termasuk baik dan buruk.

Aspek-aspek dalam psikologi seperti kehidupan seksual dan standar moral, ambisi dan alasan personal (visi dan misi), frustasi dan kekecewaan, watak, perilaku dalam memandang hidupnya, obsesi dan ketakukan, *exrtovert*, *introvert*, dan *ambivert*, kemampuan, kualitas, dan IQ

2.3. *Character Arc*

Salah satu dari tiga aturan dasar menurut walter adalah membiarkan karakter berevolusi dengan keadaan internal maupun eksternalnya (Walter, 2010, hlm. 84). Karakter akan berubah secara mental dari awal cerita hingga memiliki perspektif baru. Walaupun tidak semua karakter berubah sepanjang cerita, tetapi sebuah karakter yang kuat menurut Hart dalam bukunya *Story Craft!* menjelaskan bahwa karakter akan menempati posisi utama apabila perkembangannya sepanjang cerita terlihat melalui kebiasaan dan perilaku yang khas dibandingkan karakter yang

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

datar akan menghilang seiring cerita berlangsung (Hart, 2011, hlm. 80). Perubahan ini sangat berpengaruh terhadap kondisi emosi dan psikologis karakter tersebut.

Menurut Sicoe, perubahan karakter dapat dibagi menjadi berikut:

2.3.1. *Change Arc*

Change Arc adalah perubahan positif terutama untuk karakter utama atau protagonis. Perubahan yang dimaksud berupa perubahan drastis yang terlihat dari kondisi mental maupun fisik karakter, seperti orang biasa yang tiba-tiba memiliki kekuatan super. Setelah melawan musuh terbesarnya, karakter kembali ke dunianya yang biasa sebagai orang yang baru dan lebih terpandang dengan peran barunya. Perubahan karakter ini biasa ditemukan dalam cerita petualangan, *sci-fi*, horor, dan novel romantis.

2.3.2. *Growth and Shift Arc*

Growth and Shift Arc adalah karakter yang pada awalnya sudah memiliki kelemahan atau kekurangan dan seiring cerita berusaha melawan konflik internal dirinya. Umumnya terjadi apabila karakter tersebut memiliki musuh alami, maupun ketakutan tertentu terhadap masa lalu pribadinya. Pada akhirnya, karakter tersebut berkembang dengan perspektif yang baru ataupun menjadi lebih kuat dari sebelumnya. Hampir mirip tetapi perbedaannya dengan *Change Arc* adalah karakter tidak berubah secara drastis tetapi setelah karakter berhasil mengatasi masalahnya dia akan menjadi pribadi yang lebih baik dan berkembang.

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

2.3.3. *Fall Arc*

Fall Arc adalah kejatuhan karakter utama yang berujung negatif karena karakter tersebut tidak mampu melawan konflik internal yang dimilikinya. Karakter tersebut berujung pada penyangkalan, kegilaan, maupun kematian.

2.4. *Out of the Bottle*

Menurut Snyder (2005) dalam bukunya *Save The Cat* terdapat pembagian kategori film dimana salah satunya adalah *out of the bottle* (hlm. 25). Karakter protagonis memiliki khayalan besar tentang apa yang diinginkan berdasarkan keadaan yang terjadi. Hal tersebut sering terjadi dan terhubung dengan kehidupan sehari – hari karena manusia selalu merasa tidak puas dengan hidupnya. Diibaratkan seperti jin yang keluar dari sebuah lampu untuk mengabulkan keinginan tuannya, jenis cerita ini tidak harus menggunakan kekuatan ajaib tetapi dapat terjadi karena keadaan yang tidak terduga.

Gambar 2.2 Film Animasi Aladdin
(sumber www.vignette2.wikia.nocookie.netdisneyimagesee.Aladdin-disneyscreencaps.com-5178.)

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

Contohnya dalam film animasi Aladdin yang meminta Genie mengabulkan keinginannya untuk menjadi kaya raya dan mendapatkan putri kerjaan, Jasmine. Walaupun keadaan berubah secara drastis, tetapi ada harga yang harus dibayar karakter protagonis untuk mempertahankannya secara setimpal. Aturan utama jenis cerita ini adalah permohonan yang dikabulkan untuk karakter yang berada di bawah tekanan orang lain sehingga kita sebagai penonton mengharapkan karakter tersebut mendapatkan kebahagiaannya (Snyder, 2005, hlm. 31). Karakter utama akan tersadar bahwa perubahan yang dicari bukan segalanya dan justru membuat perlakuannya terhadap orang-orang disekitarnya berubah menjadi lebih negatif. Karakter tersebut akan memperimbangkan perubahan yang disertai kutukan atau kembali menjadi orang biasa sepanjang cerita.

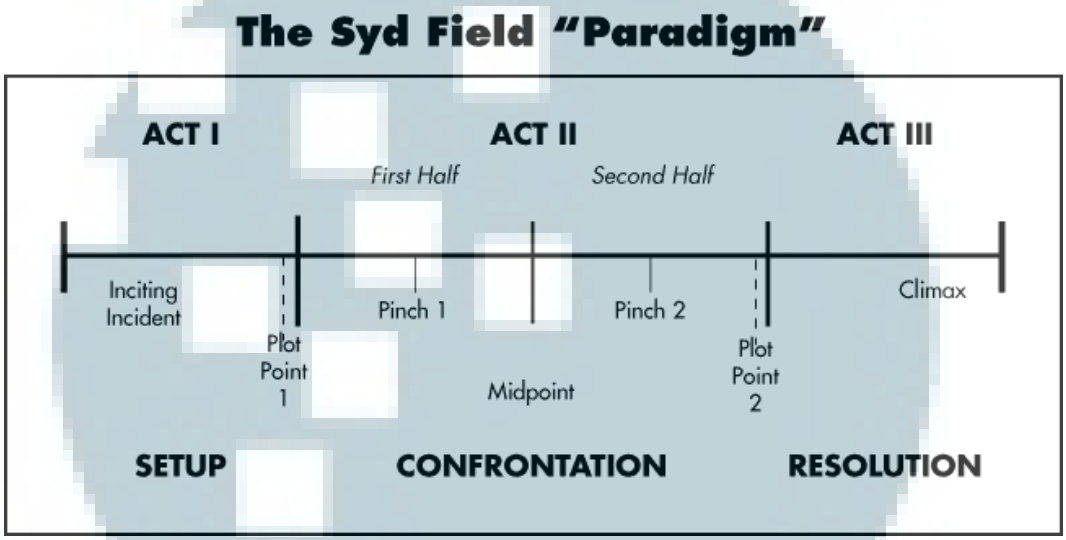
Walaupun karakter protagonis cenderung negatif sepanjang perubahan yang terjadi, tetapi ada sedikit toleransi kebaikan sehingga karakter tersebut masih dapat dipertahankan. Sehingga jenis cerita harus memiliki nilai sebagai bahan pertimbangan pilihan apapun yang karakter pilih di akhir cerita.

2.5. *Beat Sheet*

Plot atau alur secara garis besar adalah sebuah situasi atau kondisi yang membuat karakter beralih dari satu babak ke babak selanjutnya. Babak adalah sekumpulan adegan yang dikelompokan berdasarkan rangkaian peristiwa. Struktur yang biasanya dipakai berupa struktur dramatik tiga babak dimana babak satu berupa perkenalan karakter atau *ordinary world* karakter protagonis, babak kedua berupa halangan atau masalah-masalah yang dihadapi karakter dalam mendapatkan keinginannya, dan babak ketiga adalah resolusi yang dipilih karakter tersebut.

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

Alur cerita dimulai semenjak karakter protagonis mengetahui keinginan dalam hidupnya dan berakhir dengan resolusi yang dibuat karakter tersebut. Plot membentuk ikatan antar adegan dan selama perkembangannya akan berujung pada sebuah inti cerita (Field, 2006, hlm. 143).



Gambar 2.3 Struktur Babak
(Sumber www.news.doddleme.comwp-contentuploads201501how-and-why-syd-field-paradigm.jpg)

Tetapi menurut Snyder (2005) dalam bukunya Save the Cat menjelaskan bahwa struktur tiga babak jika diibaratkan kepulauan masih memiliki lautan kosong yang besar sehingga membutuhkan banyak pulau-pulau kecil (hlm. 69). Struktur tersebut dinamakan sebagai Beat Sheet yang terdiri dari 15 bagian dasar pembentukan cerita. Bagian – bagian tersebut berupa: *Opening Image, Theme Stated, Set-Up, Catalyst, Debate, Break into two, B Story, Fun and Games, Midpoint, Bad Guys Close In, All is Lost, Dark Night of the Soul, Break into Three, Finale,* dan *Final Image.* Setiap bagian setidaknya berisi satu kalimat yang berisi tentang penjelasan cerita.

2.5.1. *Opening Image*

Impresi pertama tercipta di bagian awal atau pembukaan sebuah film yang juga berhubungan dengan pembangunan *mood* sepanjang film. Bagian awal merupakan kesempatan bagi penulis untuk menjelaskan keadaan awal karakter utama sebelum petualangan dimulai. Contohnya dalam film Aladin dimana bagian awal cerita menjelaskan kehidupan jalanan tempat tinggalnya. *Opening Image* dan *Final Image* harus saling kebalikan satu sama lain karena harus menceritakan perubahan dramatis karakter. Impresi yang tercipta di bagian pertama ini memiliki relasi dengan *final image* tergantung apakah karakter protagonis mendapatkan keinginannya pada bagian akhir.

2.5.2. *Theme Stated*

Keadaan yang terjadi dan pesan yang ingin disampaikan sepanjang film. Pesan tersebut tidak harus ditanyakan oleh karakter protagonis tetapi pesan tersebut untuk karakter protagonis itu sendiri. Apa yang diinginkan dalam hidup? Apa yang ingin dicapai? Karakter protagonis tidah harus menyetujui kejadian yang terjadi.

2.5.3. *Set-Up*

Set-up dapat terjadi sebelum *Theme Stated*. Bagian ini mengembangkan kehidupan karakter protagonis sebelum petualangan dimulai dan dia menyadari apa yang kurang dari dirinya.

2.5.4. *Catalyst*

Bagian ini menjelaskan perubahan yang terjadi dalam kehidupan karakter protagonis tetapi seringkali terlihat sebagai kabar buruk. Karakter utama harus

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

menjalani kehidupan yang berbeda dari sebelumnya karena keputusan yang dia buat atau keadaan yang membuatnya harus berubah. Contohnya dalam film Whiplash dimana karakter protagonis diberikan kesempatan latihan oleh guru musik yang sangat perfeksionis sehingga kesempatan tersebut tentu tidak akan dilewatkan oleh karakter tersebut.

2.5.5. *Debate*

Kejadian kecil yang membuat karakter protagonis meragukan perubahan yang dibuatnya. Apa saya harus bertahan? Apa pilihan lain yang saya punya? Pertanyaan-pertanyaan tersebut membuat karakter mempertimbangkan kembali keputusan yang harus dijalaninya. Setelah pertanyaan tersebut dapat dijawab maka karakter dapat melanjutkan petualangannya.

2.5.6. *Break into Two*

Karakter protagonis membuat pilihan atas pertimbangan sebelumnya dan memulai kehidupan barunya. Perubahan yang terjadi sangat berbeda dibandingkan kehidupan awal karakter yang dipilihnya secara aktif.

2.5.7. *B Story*

Cerita baru yang terjadi dibandingkan awal kehidupan karakter protagonis. Bagian ini dapat memunculkan karakter baru yang tidak ditampilkan di awal cerita. Bisa dikatakan seperti cerita baru yang masih berhubungan dengan tema utama.

2.5.8. *Fun and Games*

Salah satu bagian dimana penonton hanya perlu menikmati kejadian yang terjadi sesuai apa yang ditawarkan penulis di bagian awal. Karakter protagonis seolah -

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

olah tidak memiliki kendala untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan cerita dikemas secara ringan.

2.5.9. *Midpoint*

Pertengahan cerita dimana bagian tersebut sesuai dengan apa yang akan didapat karakter protagonis di bagian akhir cerita. Apabila karakter tersebut mendapatkan apa yang diinginkan di akhir cerita maka di bagian ini karakter protagonis seolah-olah tidak mendapatkan apa yang diingkannya begitu pula sebaliknya.

2.5.10. *Bad Guys Close In*

Karakter antagonis menjadi semakin kuat di bagian ini atau motif tersembunyi beberapa karakter mulai terlihat yang akan menghalangi karakter utama semakin susah mendapatkan apa yang diinginkan.

2.5.11. *All is Lost*

Kebalikan dari *midpoint*, bagian ini membuat karakter menyadari bahwa hasil usahanya sia-sia. Tujuan utama karakter dalam film terlihat sangat sulit digapai secara fisik maupun emosional. Maksud dari bagian ini adalah munculnya tujuan baru dalam hidupnya.

2.5.12. *Dark Night of the Soul*

Karakter utama menyadari titik terendah hidupnya dan mulai menemukan solusi. Dengan kehilangan hal terpenting karakter yang dapat berupa tujuan, orang yang menjadi andalannya, ataupun orang penting dalam hidupnya.

2.5.13. *Break into Three*

Solusi yang diperlukan karakter utama tercipta antara penggabungan cerita awal karakter dan B *Story*.

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017

2.5.14. *Finale*

Dunia baru yang didapatkan karakter utama setelah pelajaran yang diterima sepanjang cerita. Karakter antagonis kalah dan pembuat masalah sepanjang cerita tidak lagi menghalangi karakter membuat perubahan baru dalam hidupnya.

2.5.15. *Final Image*

Kebalikan dari *Opening Image* yang membuktikan perbandingan atau perubahan karakter dari awal hingga titik akhir cerita. Apakah karakter tersebut mendapatkan apa yang dia inginkan? Mendapatkan apa yang dia butuhkan? Mendapatkan keduanya? Ataupun tidak mendapatkan apapun?

Pengembangan Karakter...,Glen Susanto,FSD UMN,2017