



### **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.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Berikut adalah teori-teori yang dijadikan acuan dalam melakukan analisis pembentukan karakter Agra dan perkembangan *Character's Arc* Agra dalam naskah. Karakter Agra akan menggunakan *Machiavelli* sebagai acuan pembentukan psikologi karakter.

#### 2.1. Film

Film adalah sebuah bentuk seni yang menggunakan gambar bergerak demi memperlihatkan sebuah pesan atau cerita. Film terus menerus menggunakan cara baru untuk melakukan penceritaan dan terus menerus mengembangkan cara baru untuk membuat sebuah cerita. Cerita yang ditunjukkan dalam film juga harus dapat memberikan sebuah kesan di depan audiens.

Seperti Wood (2012) berkata bahwa film adalah sebuah sekuens gambar bergerak yang memiliki sebuah makna atau cerita. Hal ini berbeda dengan fotografi yang hanya mengandalkan sebuah gambar diam. Film juga mengandalkan apa yang tidak ada di *frame* dan menjadi sebuah cerita lain saat ia masuk ke dalam *frame* (hlm. 6).

Seperti yang dikatakan oleh Budiharsono (2003), bahwa film adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi ke masyarakat. Sehingga film menjadi salah satu cara yang efektif untuk membagikan dan memperlihatkan sebuah kejadian atau mengenalkan sebuah pemikiran (hlm. 36).

### **2.1.1. Penulis Naskah**

Menurut Battista (2013), penulis naskah adalah seseorang yang menjadi penggerak pertama dari pembuatan sebuah film. Penulis juga memegang pemikiran utama dalam pembuatan film. (hlm. 18-19). Membuat film adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sebuah tim. Seorang penulis naskah adalah penggerak utama pada setiap produksi film.

Friedman (2014) menyatakan bahwa naskah adalah hal yang sangat penting dalam produksi yang berbasis visual, ini juga menjadikan penulis naskah salah satu bagian penting dalam produksi. Saat sang penulis naskah selesai dengan naskah yang ditulis, produser dan sutradara harus bisa melihat visi dari sang penulis. Disini lah kepentingan seorang penulis naskah untuk dapat menuangkan visinya dalam bentuk tulisan (hlm.7).

## **2.2. Naskah**

Field (2007), mengatakan bahwa naskah adalah sebuah medium visual untuk mendramatisir sebuah cerita. Kita dapat melihat sebuah gambar visual dan nantinya akan menjadi sebuah bagian kecil dari sebuah film panjang (hlm. 19). Naskah menjadi sangat penting, karena naskah lah yang memegang kunci dramatis dalam pembuatan film. Naskah juga memberikan gambaran bagaimana film kedepannya akan digarap.

Gallo (2012) meyakini bahwa naskah adalah sebuah rancangan yang nantinya akan menjadi sebuah film. Di tahap produksi mungkin sutradara akan memiliki interpretasi yang berbeda dengan penulis, cara terbaik untuk

menghindari ini adalah menulis naskah dengan baik, sehingga visi sang penulis tidak memiliki banyak interpretasi (hlm. 8). Visi penulis naskah harus bisa tertuang dalam bentuk cerita, sehingga plot menjadi penting untuk menghasilkan sebuah cerita yang menarik para penonton.

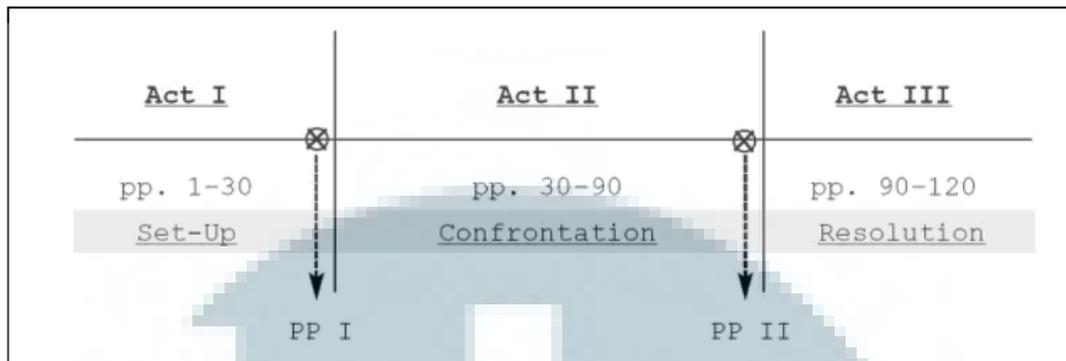
### **2.2.1. Plot**

Plot adalah cara seorang penulis menjalankan sebuah cerita atau karakter di dalam naskah mereka. Plot juga membantu seorang penulis untuk membagi kejadian yang ada di dalam cerita mereka. Plot dibagi menjadi 3 babak yaitu, babak 1, babak 2 dan babak 3.

Set dan Sidharta (2003), Plot adalah alur cerita dalam sebuah naskah, cerita dari awal pertengahan hingga akhir, Bagaimana cerita berjalan dari titik A dan ke titik B. Plot juga memperlihatkan bagaimana karakter mendapatkan solusi dari permasalahannya. Struktur yang diawali dengan konflik, komplikasi dan resolusi adalah struktur drama tiga babak (hlm.26). Struktur drama tiga babak yaitu:

1. Babak 1 – Awal permulaan konflik.
2. Babak 2 – Tengah atau komplikasi masalah
3. Babak 3 – Akhir resolusi masalah

Ini adalah struktur dari drama tiga babak. Struktur ini juga akan digunakan dalam naskah panjang yang akan disusun.



Gambar 2.2.1 *Three Act Structure*  
(Screenplay: The Foundations of Screenwriting, 2007)

Wolff dan Cox (1988) menjelaskan kepentingan dari setiap babak sebagai berikut (hlm. 88):

1. *The Beginning: Act One*

Wolff dan Cox (1988), menyatakan bahwa babak pertama adalah tahap penting dalam penceritaan di dalam film. Pada babak ini film mulai memperkenalkan gaya dalam penceritaanya, memperkenalkan karakter dan apa yang diinginkan karakter. Babak ini juga diperkenalkan dunia cerita di dalam film (hlm. 88).

2. *The Middle: Act Two*

Wolff dan Cox (1988), babak dua harus memiliki kesinambungan dengan babak pertama. Di sini karakter mulai mengalami halangan yang menyulitkan karakter untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Bersama dengan berjalanya cerita halangan yang karakter hadapi pun akan semakin sulit. Halangan ini dapat berupa sebuah karakter lain atau bahkan situasi yang menyulitkan sang katakter, dan tidak sering halangan karakter utama adalah dirinya sendiri. Di babak ini juga

karakter bertemu dengan karakter-karakter yang nantinya akan membantun atau menyulitkan dalam perjalanan (hlm. 90).

### 3. *The End: Act Three,*

Babak ini adalah babak penutupan yang harus memiliki kesinambungan dengan babak sebelumnya. Beberapa penulis biasanya melupakan bahwa apapun yang terjadi di setiap babak harus memiliki relasi dengan babak sebelumnya dan babak ini tidak menjadi pengecualian. Pada babak ini penulis sudah harus memperlihatkan apakah karakter utama sudah berhasil mendapatkan apa yang ia inginkan atau karakter utama sudah menyadari apa yang ia butuhkan. Cara karakter mendapatkan apa yang diinginkan juga diperlihatkan di babak ini, serta juga dampak yang terjadi di dunia sekitar karakter utama jika ia telah mendapatkan apa yang ia inginkan (hlm 98).

### **2.3. Karakter**

Karakter adalah sebuah elemen dalam naskah yang menggerakkan cerita kedepan. Karakter biasanya memiliki 3 ciri-ciri yaitu, fisiologi menjelaskan bentuk fisik dari sebuah karakter dan gestur yang membedakan satu karakter dengan karakter lain. Sosiologi menceritakan tentang seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan efeknya terhadap hidup sang karakter. Psikologi memperlihatkan bagaimana sang karakter bertindak dan menanggapi sebuah kejadian dalam hidupnya.

Kenney (1966), fisiologi, sosiologi dan psikologi adalah 3 elemen pembentuk dari sebuah karakter. 3 elemen ini membuat karakter lebih hidup dan penonton bisa merasakan kedekatan antar karakter dengan audiens. Hal ini juga

memperlihatkan bagaimana seorang karakter menjalani kehidupannya dan solusi apa yang akan diambil saat ada suatu masalah (hlm. 36).

Frey (2004), untuk membuat karakter sebaiknya merancang fisiologinya seperti, luka, tinggi badan, rambut, dan lain-lain. Lalu sosiologi seperti, tempat di mana mereka tinggal, pengalaman, dan kejadian yang membentuk mereka. Psikologi menjadi salah satu aspek yang tidak kalah penting, ini membentuk karakter dari dalam dan biasanya terbentuk dari fisiologi dan sosiologi (hlm. 31).

Ketiga hal tersebut menjadi sangat penting saat akan membentuk sebuah karakter dan lebih baik sang karakter mempunyai kemauan kuat akan suatu hal. Ini juga akan membantu dalam membangun sisi dramatik dari sebuah cerita. Ke-3 elemen ini juga membantu penulis dan penonton untuk mengenal lebih dekat karakter yang ada di film atau naskah mereka.

### **2.3.1. *Character's Arc***

*Charater's Arc* adalah sebuah perjalanan yang harus dilalui karakter dalam sebuah cerita. Hal ini juga memperlihatkan perkembangan kehidupan seorang karakter. Karakter pada dasarnya harus melalui perkembangan seiring dengan berjalanya cerita. Perkembangan ini tidak hanya berkaitan dengan perkembangan secara fisik namun juga perkembangan secara psikis dan sosiologis.

Menurut Voytilla (1999), *Character's Arc* adalah sebuah perjalanan yang dilakukan oleh sang karakter. Perjalanan ini memiliki dua bentuk, yaitu secara fisik dan secara psikologis. Secara fisik memang karakter melewati perjalanan dan

terjadi perubahan secara bentuk tubuh dan gestur, namun seiring perjalanan sang karakter mengalami perkembangan secara psikis (hlm. 7).

Voytilla (1990) juga menjelaskan perjalanan yang harus ditempuh oleh seorang karakter sebagai berikut:

#### 1. *The Ordinary World*

Pada fase ini penulis memperkenalkan karakter dan dunia di mana karakter hidup. Fase ini penulis juga mengenalkan apa keinginan karakter, apa yang membuat karakter unik dan apa yang memotivasinya untuk menjalani dunia cerita kedepannya (hlm. 7).

#### 2. *The Call to Adventure*

Bagian ini adalah poin di mana dunia karakter utama berubah karena suatu kejadian. Hal ini juga merubah keseimbangan dunia sang karakter. Karakter harus menjalani petualangan demi mendapatkan kehidupannya kembali atau nantinya karakter memilih untuk tinggal di dunia baru (hlm. 7).

#### 3. *Refusal of the Call*

Tahap ini sang karakter menolak untuk keluar dari zona nyaman. Karakter tidak mau menerima perubahan, karena perasaan tidak aman dan rasa takut. Tahap ini sangat penting karena juga memperlihatkan apa yang terjadi apabila sang karakter tidak mau memulai petualangan (hlm. 7).

#### 4. *Meeting the Mentor*

Karakter bertemu dengan karakter yang memiliki wawasan atas dunia baru yang akan karakter masuki, karakter ini adalah sang mentor. Sang mentor akan melatih karakter utama dan mempersiapkan karakter untuk masuk ke dunia baru.

#### *5. Crossing the Treshold*

Pada fase ini karakter sudah siap berkomitmen untuk menjalani petualangan yang ada di depannya, fase ini adalah tanda dari karakter yang keluar dari dunia awal dan masuk ke dunia baru. Karakter mungkin harus mengesampingkan ketakutanya dan bahkan harus didorong oleh sang mentor (hlm. 8).

#### *6. Test, Allies & Enemies*

Sebelum memasuki lebih dalam ke dunia baru, karakter mungkin harus melewati beberapa tantangan. Karakter bertemu dengan karakter lain yang memiliki tujuan yang sama atau karakter yang akan menghentikan karakter dalam dunia cerita. Pada tahap ini juga saat sang karakter harus membiasakan diri pada dunia baru yang telah dimasuki (hlm. 8).

#### *7. Approach the Inmost Cave*

Setelah berhasil melewati beberapa halangan, mendapatkan teman dan mengalahkan kesulitan kecil, sang karakter siap untuk memasuki inti dari petualangan yang ia jalani. Ini saatnya sang karakter memastikan persiapan yang ia lakukan sudah memadai untuk menghadapi tantangan akhir petualangan (hlm. 8).

#### *8. The Ordeal*

Ini saatnya sang karakter harus menghadapi tantangan terbesar dalam petualangan ini. Ini saatnya sang karakter mengalami “hampir gagal” dalam petualangannya. Hal ini dapat diperkuat dengan kematian teman atau mentor. Tahap ini juga membuat para penonton mempertanyakan keberhasilan petualangan yang sedang karakter jalani.

Sang karakter juga menghadapi sebuah tantangan yang besar, namun tantangan ini akan berhasil dilewati. Tantangan yang karakter lewati hanya tantangan pertama dan akan menghadapi tantangan yang lebih besar (hlm. 8).

#### *9. Reward*

Sang karakter akhirnya mengalahkan salah satu hadangan terbesar dalam petualangannya dan mendapatkan hadiah. Hadia ini bisa memiliki banyak bentuk, bisa kekuatan baru, senjata baru, pengetahuan baru dan lain-lain. Pada tahap ini karakter bisa beristirahat dan mendapatkan energinya kembali dan juga mengistirahatkan penonton dari kejadian-kejadian yang cepat (hlm. 9).

#### *10. The Road Back*

Pada fase ini sang karakter akan diberikan pilihan yang nantinya dapat mengubah hasil dari petualangannya. Pilihannya bahkan bisa menghalanginya dari dunianya yang lama dan membuatnya tinggal di dunia baru secara permanen. Pilihan diperlihatkan dengan kedatangan tantangan besar yang menghalangi sang karakter (hlm. 9).

#### *11. The Ressurrection*

Ini adalah momen di mana sang karakter menghadapi kematian atau kekalahan. Karakter menerima pemurnian jika ia masuk ke dalam dunia kematian dan akhirnya dihidupkan kembali. Karakter mengalami kekalahan dan akan mencoba menemukan cara untuk menang dan mendapatkan apa yang diinginkan (hlm. 9).

*The Ressurrection* mungkin akan menghadapi karakter kita dengan lawan secara fisik, namun kemenangan sang karakter tidak hanya akan merubah hidupnya. Bahkan mungkin seluruh dunia ada di pundaknya, bantuan akan datang dalam bentuk teman seperjuangan atau kembalinya seorang mentor (hlm. 9).

#### *12. Return with the Elixir*

Setelah berhasil mengalahkan lawan terbesarnya, ia akhirnya bisa kembali ke dunia yang lama membawa sebuah harta, obat atau bahkan cinta. Saat ia kembali ke dunianya ia siap membagikan apa yang ia dapatkan ke orang lain atau ke sebuah daerah yang mengalami perubahan kondisi dari awal cerita (hlm. 9).

Karakter dalam cerita seharusnya memiliki perubahan dalam perjalanan kehidupan dan di dunianya. Perjalanan ini akan membawa perubahan jika karakter memiliki fisiologi, sosiologi dan psikologi yang dibentuk dengan baik. 3 Faktor ini akan menjadi hal yang penting dalam perkembangan karakter seiring dengan jalanya cerita.

#### **2.3.2. Three Dimensional Character**

Tiga dimensi karakter adalah sebuah alat untuk membantu seorang penulis dalam membentuk karakter mereka. Ini terbagi dari fisiologi, sosiologi dan psikologi, ke-

3 hal ini menjadi basis dari pembentukan karakter. Ketiga hal ini menjadikan karakter lebih riil dan memiliki pemikiran dan perasaanya tersendiri.

Menurut Wollff dan Cox (1998) *3-Dimensional Character* adalah cara penulis untuk membuat karakter yang memiliki daya tarik yang tinggi terhadap penonton. Pada dasarnya karakter yang dikembangkan adalah karakter fiksi, ini akan membantu penulis untuk membuat kedekatan antara penonton terhadap karakter (hlm. 102), *3-Dimensional Character* pun dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

#### **2.3.2.1. Psikologis**

Indick (2002), menggunakan teori Sigmund Freud sebagai pondasi dari penelitian psikologis dari sebuah karakter yang akan diimplementasikan dalam pembuatan naskah. Freud menyatakan bahwa daya penggerak manusia adalah libido yang mengalir ke keinginan seksual dan nanti dibagi menjadi beberapa tahapan perkembangan (hlm. 16).

Seger (1990) menjelaskan bagaimana membentuk psikologi karakter, ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab, seperti:

1. Apa yang mendorong karakter secara tidak sadar ke tujuannya? Adakah kejadian di masa lalu yang menjadikan ia menginginkan sesuatu?
2. Bagaimana ia bersikap pada karakter lain? Apakah hubungan mereka mempengaruhi emosi sang karakter?
3. Adakah sesuatu yang janggal dalam karakter secara psikis? Apakah karakter yang dibuat masih terlalu normal atau standar?

Ini adalah beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh seorang penulis bisa jawab untuk membentuk psikologi karakter.

#### **2.3.2.2. Sosiologis**

Sosiologi dari karakter dapat menentukan seperti apa watak karakter pada linimasa yang sekarang. Sosiologi juga menjelaskan latar belakang sang karakter seperti, di mana ia tinggal, seperti apa keluarga sang karakter dan bagaimana situasi yang karakter alami saat tumbuh dewasa.

Sosiologis karakter menurut Seger (1990) adalah sebuah latar belakang yang nantinya akan membentuk karakter di masa sekarang. Sosiologi di dalam karakter membentuk sebuah pemikiran yang unik dari sebuah karakter. Hal ini bisa dibentuk dari tempat ia tinggal, pengalaman romansa atau cara pandang politik (hlm. 38).

Seger (1990) juga menyatakan sosiologi tidak hanya menceritakan apa yang telah dialami oleh karakter utama, juga tanggapan karakter tentang masalah yang ia sedang alami. Ini juga akan membantu penulis dalam menentukan bentuk kondisi psikis karakter di dunia cerita masa sekarang (hlm 41).

Dibawah adalah beberapa pertanyaan yang harus dijawab saat membuat sosiologi sebuah karakter:

1. Kenapa ia tinggal di tempatnya sekarang?
2. Bagaimana tanggapannya terhadap dunia yang sekarang ia hidupi?

### 3. Bagaimana sang karakter sekarang berada di situasinya yang sekarang?

Pertanyaan-pertanyaan ini akan membantu penulis untuk membentuk latar belakang karakter yang direfleksikan kepada kepribadian karakter di linimasa sekarang.

#### 2.3.2.3. **Fisiologis**

Fisiologi dalam karakter menggambarkan sebuah karakter secara fisik. Hal ini berhubungan dengan bentuk fisik karakter seperti, tinggi, ras, kulit dan lain-lain. Fisiologi karakter tidak hanya menggambarkan bentuk badan, namun juga gerak-gerik sang karakter seperti cara berjalan, cara salaman, cara bertemu dan lain-lain.

Seger (1990) Menyatakan bahwa dalam penulisan naskah sebuah deskripsi fisik sangat lah penting, karena ini dapat mengambil perhatian penonton dan mempermudah pemilihan aktor. Deskripsi fisik bukanlah satu-satunya yang digarap dalam fisiologi karakter. Gerak-gerik dari karakter pun juga menjadi salah satu tingkah fisik yang bisa dimainkan (hlm. 23-24).

Dibawah adalah contoh-contoh dari fisiologi karakter:

1. Tinggi badan
2. Ras
3. Umur
4. Berat Badan
5. Rambut
6. Bentuk Muka
7. Panjang Rambut

8. Besar Mata
9. Warna Kulit
10. Bentuk Tubuh

*3-Dimensional Character* adalah sebuah komponen dalam pembentukan karakter. Ini membantu penulis dalam menentukan apa yang akan dilakukan atau bagaimana tanggapan karakter dalam kejadian di dalam dunia cerita. Ini juga dilandasi oleh pembentukan psikologi dan pemilihan tipe kepribadian yang mendalam. Sosiologi karakter juga harus dibentuk dengan baik. Ini berhubungan dengan cara karakter memandang dunia dan caranya menanggapi situasi di dalam dunianya.

#### **2.4. Psikologi**

Cherry (2010), psikologi adalah sebuah ilmu yang sudah menyentuh berbagai aspek dalam kehidupan manusia. Psikologi mempelajari tentang cara manusia berinteraksi pada dirinya dan sesama. Psikologi juga mencoba untuk mempetakan perilaku manusia secara obyektif (hlm. 2).

Menurut Gleitman, Gross, & Reisberg (2011), psikologi adalah cara untuk mengerti mengapa setiap individu memiliki sikap yang berbeda-beda dengan individu yang lain. Psikologi juga mencoba mencari persamaan dari setiap individu manusia sekaligus mencari perbedaan di dalamnya (hlm. 1).

### 2.4.1. Psikologi Kepribadian

Kepribadian adalah salah satu bagian dari ranah ilmu psikologi. Psikologi kepribadian adalah cara psikolog untuk membedakan perilaku seseorang dari orang lain.

Kepribadian juga membentuk individu, karena kepribadian kita adalah hal yang membantu seseorang dalam menentukan pilihan dan aksi di hidup seorang individu. Schultz & Schultz (2009) menyatakan bahwa kepribadian adalah aset yang dimiliki setiap individu, hal ini yang telah membentuk pengalaman kita dan akan terus mempengaruhi kehidupan kita. (hlm. 3).

Schultz & Schultz (2009) juga menjelaskan bahwa kepribadian adalah sifat yang sering kita proyeksikan ke orang lain. Mereka menggunakan beberapa kata sifat dalam penggambaran kepribadian seperti, penyayang, ambisius, penakut, optimistis dan lain-lain (hlm. 4).

Hall & Lindzey (dalam Hogan, Johnson, & Briggs, 1997) menyatakan bahwa psikologi kepribadian dibagi menjadi dua aliran yaitu, aliran yang mempelajari bagaimana satu orang melihat orang lain dan menilai kepribadian orang tersebut dan aliran yang melihat manusia sebagai individu yang memiliki sebuah motivasi mempengaruhi cara pandang dan cara pikirnya (hlm. 4).

Hall & Lindzey mengatakan bahwa kepribadian seseorang juga sangat dipengaruhi oleh motivasi orang tersebut. Cara pandang seseorang terhadap dunia dan kejadian di dunianya pun juga menjadi faktor yang membentuk kepribadian seseorang. Kepribadian seseorang bergantung dengan motivasinya. Ini

berhubungan dengan kejadian sosial dan motivasi yang melandasai perilaku atas kejadian yang ada disekitarnya. Sehingga sebuah situasi pun juga mengambil peran terhadap terbentuknya perilaku seseorang.

#### **2.4.2. Efek Sebuah Kejadian Terhadap Psikologi Seseorang**

Sosiologi adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam pembentukan psikologis seseorang. Sebuah kejadian dalam kehidupan seseorang akan membentuk bagaimana seseorang bereaksi terhadap sebuah situasi. Orang lain juga dapat berdampak terhadap psikologi seseorang, karena secara tidak langsung mereka memberikan dampak pada cara kita berpikir dan berperilaku.

Rhodewalt (2008) mengatakan bahwa benar kepribadian berasal dari dalam seorang individu, namun yang membentuk perspektif individu dan sekaligus yang membentuk tingkah laku mereka adalah keadaan sekitar mereka. Sebuah pola perilaku akan terbentuk dari rutinitas yang dijalani seorang individu (hlm. 3).

Adler (dalam Rhodewalt, 2008) juga memperkuat terori bahwa gaya hidup seseorang adalah hasil dari perkembangan dan relasinya dengan dunia luar. Kapan mereka lahir pun bisa menjadi pemicu dalam pembentukan dalam sebuah karakter, karena biasanya peranan kita dalam keluarga juga penting dalam pembentukan sebuah perilaku (hlm. 4).

Rhodewalt (2008) juga menjelaskan 2 tipe pembentukan perilaku:

1. Ada individu yang memiliki kepribadian yang terbentuk dari bagaimana ia melihat dan dilihat dunia, dan memproyeksikan dirinya sebagai apa yang orang lain pikir terhadap dirinya.
2. Individu lain membentuk kepribadianya dari bagaimana pemikiran di sebuah lingkungan diterima. Orang ini mencoba mengikuti bagaimana cara orang lain berperilaku dan mengadopsinya menjadi perilakunya sendiri.

Rhodewalt mengemukakan dua teori dalam pembentukan karakter yang terpengaruh oleh sosiologi mereka (hlm. 10). Kedua tipe ini memiliki persamaan yaitu bahwa sebuah kepribadian seseorang tidak hanya bergantung pada dirinya sendiri, namun juga pada lingkungan yang ia tinggali. Salah satunya menerima apa yang orang lain pikir tentang dirinya dan menjadikan itu sifatnya. Sedangkan yang lain mencoba untuk mengadopsi perilaku yang sudah menjadi kebiasaan orang lain dan menjadikanya perilaku diri sendiri.

Bandura (dalam Rhodewalt, 2008) menjelaskan bahwa perilaku juga akan berkembang bila seorang individu dihadapi sebuah situasi di mana mereka harus dengan cepat mengambil keputusan untuk bertindak, ini akan mengembangkan kemampuan dan pengetahuan mereka yang nantinya akan berkontribusi dalam pengembangan kepribadian mereka (hlm. 11).

### **2.5. *Dark Triad***

*Dark Triad* adalah sebuah terminologi dalam dunia psikologi yang memisahkan tiga tipe kepribadian yang memiliki tingkat empati yang sangat rendah. Ke-3 tipe

kepribadian ini adalah narsisme, psikopat dan *Machiaveli*. Ketiga kepribadian ini masuk ke dalam tipe kepribadian yang memiliki empati yang rendah. Ini juga menempatkan mereka menjadi salah satu tipe kepribadian yang harus diwaspadai.

Menurut Douglas, Bore & Munro (2011) ada tiga tipe kepribadian yang termasuk dalam *Dark Triad* dalam psikologi, yaitu:

1. Narsisme
2. Psikopat
3. *Machiavelli*

Ketiga tipe kepribadian ini menjadi elemen dalam *Dark Triad* dalam duni psikologi, karena mereka menyatakan bahwa ketiga tipe ini bisa ditemukan pada kepribadian kriminal (hlm. 237).

Lee & Ashton (2004) menjelaskan apa saja itu narsisme, psikopat dan *Machiavelli*:

1. Narsisme adalah sebuah keadaan di mana seseorang harus merasa lebih superior dari orang lain dan mendominasi suatu hal. Mereka ingin memegang sebuah pangkat dalam apapun yang mereka kerjakan.
2. Psikopat adalah sebuah tingkah laku di mana seorang individu memiliki kesulitan dalam merasakan empati terhadap orang lain, ini membuat mereka lebih anti-sosial daripada orang lain dan manipulatif terhadap orang lain. Biasanya psikopat memiliki sifat yang agresif.
3. *Machiavelli* adalah tipe kepribadian yang memiliki kemampuan untuk memanipulasi, mengkhianat dan memiliki sifat berkulit tebal. Mereka

biasanya memiliki kualitas kepemimpinan dan sifat persuasif yang sangat tinggi.

Mereka memiliki perbedaan dalam bentuk perilaku namun memiliki kesamaan sifat yaitu, manipulatif dan harus bisa menjadi lebih superior dari yang lain (hlm. 1572).

## **2.6. Machiavellianism**

Niccollo Machiavelli adalah salah satu figur politik yang sangat terkenal dan pemikirannya masih relevan bahkan hingga sekarang. Pemikirannya berkuat di ranah bagaimana seharusnya seorang pemimpin dapat menggunakan berbagai cara untuk dapat mengatur warganya. Ini akhirnya menarik perhatian seorang psikolog yang meneliti tentang hal ini.

Arienzo & Petrina (2013) *Machiavellianism* adalah sebuah terminologi psikologi yang diambil dari penulis ilmu politik Niccollo Machiavelli. Ia menulis bagaimana seorang pemimpin seharusnya bertindak dan memaparkan masalah-malasan yang ada di dalam komunitas sosial yang masih relevan hingga masa sekarang (hlm. 1).

Leory & Hoyle (2009) menyatakan bahwa Niccollo Machiavelli pernah menjadi seorang penasihat tertinggi dalam dunia politik. Ia memiliki pemikiran bahwa seorang pemimpin harus mempunyai agenda yang pasti dalam waktunya memimpin dan harus memperhitungkan segala cara untuk memenuhi agendanya (hlm. 93). Pada saat Niccollo menjadi penasihat politik tertinggi ia mulai mengimplementasikan caranya dalam memimpin sebuah negara. Ia merasa

bahwa seorang pemimpin seharusnya memiliki sebuah keberanian untuk melakukan apapun untuk kesejahteraan rakyatnya, bahkan jika harus membohongi mereka.

Sekarang cara pandang Nicollo Machiavelli sudah menjadi salah satu bentuk psikologi kepribadian yang diteliti dalam dunia psikologi. Sehingga tipe kepribadian ini memiliki panggilan *Machiavelli* dan orang yang memiliki tingkat kepribadian *Machiavelli* yang tinggi diberi nama *Machiavellian*.

#### **2.6.1. Machiavelli**

*Machiavelli* adalah sebuah tipe kepribadian di dunia psikologi. Kepribadian ini pertama kali dicetuskan oleh Richard Christie pada tahun 1960. Christie meneliti fenomena kepribadian ini dari buku yang ditulis oleh Nicollo Machiavelli. Ia melihat bahwa cara berpikirnya dalam buku yang ia tulis dan menginspirasi Christie untuk meneliti fenomena tersebut.

Leory & Hoyle (2009), orang yang memiliki tingkat *Machiavelli* yang tinggi memiliki motif yang cenderung menguntungkan bagi dirinya sendiri. Tingkat individualisme yang tinggi menjadikan *Machiavellian* menggunakan cara yang licik untuk mendapatkan apa yang ia inginkan (hlm. 98).

Dalam terminologi psikis, *Machiavelli* adalah sebuah tipe karakteristik psikologi pada manusia. Pada dasarnya manusia yang memiliki tingkat *Machivelli* yang tinggi akan memiliki karakter yang egoistik. Banyak yang mengasumsikan bahwa orang dengan tingkat *Machiavelli* yang tinggi memiliki intelektual yang juga menyamai, namun hal ini sudah dibuktikan oleh Paulhus & Williams (2002),

bahwa ada kemampuan spesifik yang dimiliki seperti; membaca perilaku dan intelektual emosi orang lain (hlm. 94).

Tingkat intelektual ini lah yang digunakan para *Machiavellian* untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Dengan kemampuan mereka yang dapat membaca gerak-gerik orang lain dan memanipulasi itu untuk keuntungan mereka sendiri, namun hal ini menjadikan seorang *Machiavellian* dapat melakukan tindakan yang amoral.

Menurut King, Woody, & Viney, (2016), *Machiavellian* terkadang diasosiasikan dengan perbuatan amoral yang membujuk individu lain. Dengan pernyataan ini bisa dikatakan bahwa hal ini diasosiasikan dengan sebuah perilaku korup yang dilakukan manusia. *Machiavelli* tidak hanya diasosiasikan dengan hal itu. Hal ini juga direlasikan dengan kepribadian manusia yang sangat mendasar. Bahwa manusia memiliki intelegensi yang cukup untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Bahwa manusia bisa bekerja secara efisien dan efektif (hlm. 108).

Williams (seperti yang dikutip dalam Leory & Hoyle, 2009) merumuskan beberapa hal yang sangat diperhatikan oleh seorang *Machiavellian* (hlm. 96-97):

1. *Self-monitoring*

*Self-monitoring* adalah salah satu personalitas yang sangat dijaga oleh orang-orang yang memiliki tingkat *Machiavelli* yang tinggi. *Machiavellian* yang menggunakan manipulasi sebagai media untuk mencapai tujuannya. *Self-monitoring* adalah cara mereka untuk menjaga kondisi psikis mereka agar tidak

termakan oleh emosi mereka sendiri. Hal ini digunakan untuk menjaga diri mereka saat mereka akan memanipulasi orang lain.

### 2. *Locus of Control*

*Machivellian* percaya bahwa tingkah laku seseorang dan hasil sangat bergantung terhadap faktor eksternal. Secara kontras seorang *Machivellian* percaya bahwa mereka bisa memanipulasi seseorang untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Bentuk manipulasi ini adalah manipulasi eksternal yang terjadi karena kelebihan mereka dalam melakukan komunikasi interpersonal.

### 3. *Mental Health*

Mereka menjaga kesehatan mental mereka dan menjauhkan diri mereka dari berbagai bentuk perasaan negatif. Kegelisahan adalah salah satu bentuk emosi yang dijauhi oleh para *Machivellian*. Kegelisahan menurut mereka adalah sebuah perasaan yang dapat mengganggu jalanya komunikasi interpersonal.

Salah satu cara untuk menghitung seberapa tinggi tingkat *Machiavelli* di kepribadian manusia adalah *HEXACO Personality Inventory*. Sebuah tes yang menggunakan 192 pertanyaan dan 24 pola tingkah laku untuk memperlihatkan kepribadian seseorang.

	Primary Psychopathy	Machiavellianism	Narcissism
<i>"Dark Triad" variables</i>			
Primary Psychopathy (0.88)			
Machiavellianism (0.78)	<b>0.66</b>		
Narcissism (0.89)	<b>0.37</b>	0.17	
<i>BFI variables</i>			
Extraversion (0.86)	-0.05	-0.11	<b>0.46</b>
Agreeableness (0.75)	<b>-0.39</b>	<b>-0.44</b>	-0.04
Conscientiousness (0.80)	-0.19	<b>-0.34</b>	0.10
Emotional Stability (0.85)	0.01	-0.13	0.21
Openness to Experience (0.78)	-0.15	-0.07	0.24
<i>HEXACO-PI domains (short version)</i>			
Extraversion (0.83)	-0.06	-0.07	<b>0.49</b>
Agreeableness (0.76)	-0.15	-0.16	-0.10
Conscientiousness (0.76)	-0.18	-0.27	-0.03
Emotionality (0.77)	-0.29	-0.23	-0.14
Openness to Experience (0.72)	-0.19	-0.20	0.10
Honesty-Humility (0.71)	<b>-0.72</b>	<b>-0.57</b>	<b>-0.53</b>
<i>Honesty-Humility facets</i>			
Fairness (0.80)	<b>-0.75</b>	<b>-0.61</b>	<b>-0.32</b>
Sincerity (0.72)	<b>-0.57</b>	<b>-0.44</b>	-0.22
Greed Avoidance (0.82)	<b>-0.49</b>	<b>-0.31</b>	<b>-0.48</b>
Modesty (0.78)	<b>-0.62</b>	<b>-0.50</b>	<b>-0.62</b>

*Note:* N = 164. Absolute values greater than 0.30 are typed in bold. Values in parentheses are internal-consistency reliabilities (coefficient alpha). See text for descriptions of variables.

Gambar 2.6.1 HEXACO PI

(Lee & Ashton, 2005)

Pada bagan di atas diperlihatkan beberapa kategori yang digunakan sebagai tolak ukur penilaian kepribadian. Lee & Ashton (2005) menggunakan metode ini untuk membaca bagaimana pola perilaku yang ada di setiap tipe kepribadian *Dark Triad*. Lee & Ashton menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang mempunyai kolerasi dengan kategori yang ada di dalam model HEXACO. Mereka memberikan pertanyaan dengan skala jawaban 1-5, di mana 1 artinya sang subyek tidak setuju dan 5 berarti subyek sangat setuju (hlm. 1557).

### 2.6.2. Taktik Manipulasi *Machiavelli*

Seorang *Machiavellian* sebisa mungkin menjaga citra mereka di depan orang lain. Hal ini digunakan sehingga suatu saat orang lain bisa dimanipulasi tanpa disadari. Mereka juga mencoba untuk menutupi sebanyak mungkin

informasi tentang diri mereka sendiri dan hanya menggunakan informasi tersebut bila menguntungkan.

Fehr (dalam Leory & Hoyle, 2009), menyatakan bahwa cara manipulasi para *Machiavellian* adalah, persuasi, memberikan informasi yang dikiranya akan menguntungkan dan menaikan kepercayaan diri orang yang akan dimanipulasi. Ini membuat lawan bicara bisa memberikan kepercayaan mereka kepada *Machiavellian* (hlm. 97).

Berikut adalah beberapa hal yang dijaga oleh seorang *Machiavellian* saat melakukan manipulasi terhadap orang lain:

1. *Impression Management*

Para *Machiavellian* memiliki kebiasaan untuk menjaga penampilan mereka dan juga menjaga cara orang memandang mereka. Tidak hanya itu mereka harus juga bisa memanipulasi bagaimana orang akan melihat diri mereka, jika keadaan mengharuskan mereka mempunyai impresi kuat maka mereka akan melakukan itu dan juga sebaliknya.

2. *Self-Disclosure*

*Machiavellian* adalah tipe kepribadian yang mudah untuk dikenal oleh orang lain. Mereka hanya akan memaparkan informasi yang penting saat informasi yang mereka berikan akan menguntungkan untuk mereka.

3. *Sandbagging*

*Machiavellian* tidak suka mengurangi kinerja mereka. Mereka biasanya memiliki sifat yang perfeksionis, sehingga semua pekerjaan harus dikerjakan dengan maksimal.

Di atas adalah cara *Machivellian* memanipulasi orang lain untuk kemenangan mereka sendiri menurut Leory & Hoyle (2009) (hlm. 97-98).

### **2.6.3. Perilaku *Machiavellian***

*Machiavellian* berusaha sebaik mungkin untuk menutup dirinya dari orang lain. Mereka melakukan ini agar sang korban tidak mengetahui bahwa dirinya akan dimanipulasi. Mereka menggunakan trik-trik penipuan demi berhasil memanipulasi orang lain.

Bass, Barnett, & Brown (dalam Leory & Hoyle, 2009), menyatakan bahwa orang yang memiliki tingkat *Machiavelli* yang tinggi biasanya tidak terlalu memperdulikan tentang etika di depan orang lain. Mereka bisa memperlihatkan etika yang baik jika mereka harus menjaga citranya di mata orang lain (hlm. 98).

Kashy & DePaulo (dalam Leory & Hoyle, 2009) memperlihatkan salah satu perilaku *Machiavellian* yaitu mereka sering berbohong dan bertindak curang. Mereka akan melakukan tindakan curang bila keadaan sangat kondusif dalam melakukan hal tersebut. Sebaliknya orang dengan tingkat *Machiavelli* rendah akan berbuat curang jika dipersuasi orang lain (hlm. 99). Manipulasi dan persuasi adalah hal yang paling diandalkan oleh seorang *Machiavellian*. Mereka akan menganalisa gerak-gerik seseorang dan menggunakannya dan nantinya akan digunakan sebagai cara memanipulasi. Dengan hal ini mereka membangun sebuah

keadaan di mana mereka dapat Christie & Geis (dalam Leory & Hoyle, 2009) mengatakan bahwa *Machiavellian* biasanya tidak menyukai kekerasan dan lebih menyukai menyelesaikan masalah dengan taktik atau strategi. Mereka mencoba menghancurkan lawan mereka lewat manipulasi dan persuasi (hlm. 100).

*Machiavellian* tidak memilih jalan kekerasan untuk mencari solusi. Mereka akan berusaha untuk memanipulasi keadaan dan menjadikan keadaan itu menguntungkan untuk mereka. Bahkan mereka akan berbuat curang demi mendapatkan keinginan mereka. Leory & Hoyle (2009) menyimpulkan bahwa *Machivellian* memiliki perilaku yang non-agresif dan lebih menggunakan trik, curang, berbohong, dan pengkhianatan (hlm. 100).

UMMN