

## 2. STUDI LITERATUR

Berikut pemaparan referensi literatur yang berkaitan dengan pembahasan pada penelitian ini yaitu, perancangan *positive change arc* berdasarkan *wants* dan *needs* tokoh Gina dalam naskah film pendek *Meraki Sangkal*.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

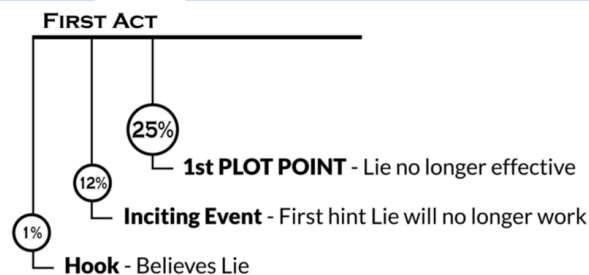
1. Dalam penelitian ini, penulis membahas tentang *positive change arc* pada tokoh. Maka, teori utama yang digunakan adalah teori mengenai *positive change arc*.
2. *Positive change arc* terjadi karena adanya dasar-dasar pembentukan karakter. Maka, teori pendukung dalam penelitian ini akan membahas seputar dasar-dasar pembentukan karakter tersebut yaitu, *false beliefs*, *characters ghost*, *wants*, dan *needs*.
3. Tokoh Gina dalam film pendek *Meraki Sangkal* mengalami gangguan kejiwaan yaitu, delusi yang sudah berada dalam tahap *acceptance*. Maka, teori pendukung berikutnya adalah penjelasan mengenai delusi dan juga tahap *acceptance* dalam *five stages of grief*.

### 2.2. POSITIVE CHANGE ARC

*Positive change arc* merupakan perubahan/perkembangan karakterisasi tokoh menjadi semakin baik (Weiland, 2016). Tokoh dalam tipe *positive change arc*, merupakan seorang karakter yang akan dihadapi dengan ketidakpuasan dan penyangkalan dalam diri. Ia mengawali perjalanan dengan perasaan tersebut sehingga menghantarkan pada sebuah tekanan dan usaha untuk menjadi lebih baik. Maka, karakter dengan tipe ini akan mengakhiri perkembangannya dengan berubah menjadi lebih positif. Dalam bukunya, Weiland menjelaskan bahwa *positive change arc* terjadi dalam tiga bagian, yaitu dalam:

### 2.3.1. BABAK PERTAMA

Cerita dimulai melalui *hook*. *Hook* merupakan pengenalan tokoh dengan kebohongan yang ia percayai. Hal ini akan membentuk *wants* dan *needs* dalam karakter dan menentukan bagaimana tokoh memulai perjalanannya. Walau karakter sudah melekat dengan *wants*-nya, karakter kemudian memasuki *inciting event* yaitu, kejadian yang juga menunjukkan bahwa ada celah bagi karakter memiliki kapabilitas untuk berubah. Tokoh tidak harus segera berubah, namun setidaknya tokoh dapat mengetahui bagaimana cara untuk berubah. Babak pertama lalu diakhiri dengan *first plot point*. Tokoh memiliki kesempatan besar untuk keluar dari kebohongannya. Walau di awal tokoh menolak, sang tokoh akhirnya memasuki dunia baru penuh dengan tantangan yang belum pernah dihadapi sebelumnya.

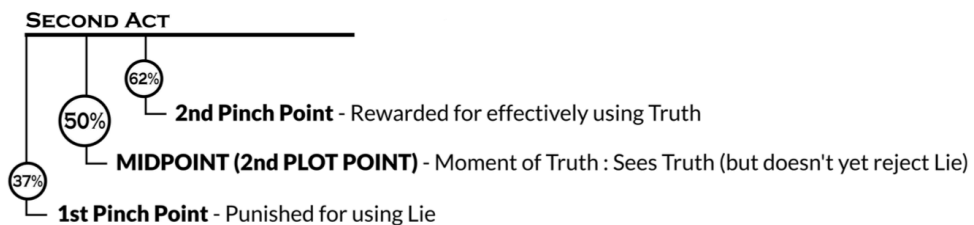


Gambar 2.1. *Positive Change Arc* Babak 1  
(Sumber: [www.helpingwritersbecomeauthors.com](http://www.helpingwritersbecomeauthors.com))

### 2.3.2. BABAK KEDUA

Pada awal babak kedua, tokoh berada dalam *first pinch point* yaitu, titik rendah dirinya sehingga memungkinkan untuk sang tokoh tersebut menerima bantuan dalam mengatasi kebohongan yang dimilikinya. Kemudian tokoh memasuki *midpoint*. Saat itu, sang tokoh belum sepenuhnya menyadari bahwa dunia sekitar tokoh berubah. Maka, sang tokoh masih bersemangat untuk meraih kebohongannya. Hal ini membuat tokoh menjadi semakin jauh dengan hal yang sebetulnya dibutuhkannya. Perjalanan tokoh dalam awal babak kedua ini diakhiri dengan menunjukkan gambaran hidup karakter tanpa kebohongan untuk pertama kalinya. Hal ini bisa disebabkan oleh aksi atau sikap dari tokoh lain.

Dalam akhir dari babak kedua yaitu, *second pinch point*, tokoh mampu bertindak dengan cara yang lebih baik dari sebelumnya untuk mencapai tujuannya. Disini, tokoh ditempatkan dalam situasi yang sama dengan sebelumnya. Namun, tokoh sudah lebih bijak dalam menghadapi situasi yang ada. Hal ini karena ia sudah mulai merasakan ketidaknyamanan atas dampak dari kebohongan yang ia kejar. Maka dari itu, sang tokoh akan menginginkan kebenaran dan memperlihatkan dengan jelas apa yang sebetulnya sang tokoh butuhkan.



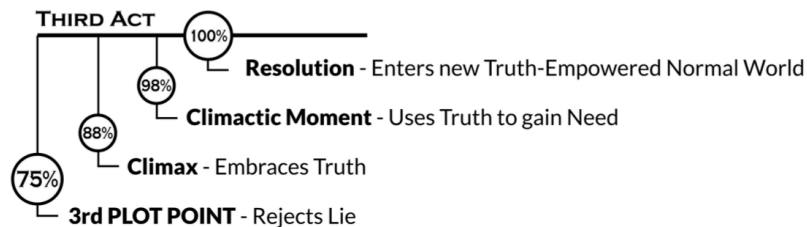
Gambar 2.2. *Positive Change Arc* Babak 2  
(Sumber: [www.helpingwritersbecomeauthors.com](http://www.helpingwritersbecomeauthors.com))

### 2.3.4. BABAK KETIGA

Babak ketiga dimulai dengan *third plot point*. Tokoh dihadapi dengan pilihan untuk menyerah atau bangkit setelah dari pengorbanan yang ia lakukan. Namun disini, tokoh tetap memilih untuk bangkit karena apa yang ia butuhkan akan sepadan dengan rasa sakit yang dirasakan saat ini. Walau tokoh sudah bertindak berdasarkan kebenaran, kebohongan yang diyakini tokoh belum hilang sepenuhnya. Maka dari itu, masih ada keraguan dalam dirinya yang membuat tokoh belum puas dengan dunia barunya. Namun selanjutnya pada *climax*, ditunjukkan bahwa sebetulnya tokoh sudah berjarak dengan dunia normal-nya yang penuh akan kebohongan.

Setelah itu, karakter akan memasuki *climatic moment*. Tokoh berada dalam puncak penyelesaian konflik keseluruhan dalam cerita. Di momen ini, tokoh menunjukkan bahwa ia sudah mengalami sebuah perubahan. Hal tersebut bisa ditentukan melalui apakah tokoh telah sepenuhnya menerima hal yang ia pelajari dari perjalannya. Pada akhirnya, perjalanan tokoh berujung pada *resolution*. Di

sini, konflik utama tokoh sudah terselesaikan. Kini, tokoh berhadapan dengan keadaan normal yang baru. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku tokoh berdasarkan kepribadian yang sudah sepenuhnya berubah menjadi lebih baik.



Gambar 2.3. *Positive Change Arc* Babak 3  
(Sumber: [www.helpingwritersbecomeauthors.com](http://www.helpingwritersbecomeauthors.com))

### 2.3. FALSE BELIEFS & CHARACTERS GHOST

Inti dari karakter yang relevan dalam sebuah cerita adalah perjalanan batinnya. Hal pertama yang harus dilakukan untuk membangun karakter adalah mengidentifikasi esensi kepribadiannya lalu memperkaya karakter dengan elemen-elemen lainnya sehingga seorang karakter dapat berevolusi melalui peristiwa yang dialaminya (Gerke, 2010). Titik perubahan dalam karakter terjadi melalui kebohongan yang sangat diyakini oleh sang tokoh/*false beliefs* (Weiland, 2016). Ia mengatakan bahwa karakter bisa berubah menjadi positif kalau sang tokoh merasakan adanya kekurangan dalam hidupnya.

Hal ini bisa digambarkan melalui situasi hidup tokoh yang mengerikan sehingga menimbulkan alasan kuat bagi sang tokoh untuk membuat perubahan. Dengan adanya rasa ketidakpuasan dalam diri tokoh, maka terjadi sebuah kesalahpahaman terhadap dirinya sendiri, dunianya, atau bahkan keduanya. Kesalahpahaman itu kemudian menjadi sebuah penghalang bagi sang tokoh untuk meraih apa yang ia tuju. *False Beliefs* tersebut dapat terbangun karena tokoh memiliki *characters ghost*. *Characters Ghost* merupakan basis atau alasan terjadinya kebohongan yang dipercayai karakter. Setelah menemukan alasannya, maka terjadilah suatu ikatan karakter pada kepercayaannya yang terbangun melalui luka lalu membentuk trauma dalam diri karakter (Weiland, 2016).

Biasanya, luka hadir dari masa lampau karakter. Semakin besar luka itu, maka semakin besar juga *characters ghost* tokoh yang akan sangat berdampak pada perjalanan sebuah cerita. Berikut hal-hal yang dapat mempengaruhi kebohongan yang dipercaya dalam diri tokoh (Weiland, 2016):

1. Ketakutan
2. Luka/trauma berlebih
3. Tidak mampu untuk memaafkan/dendam
4. Perasaan bersalah yang besar terhadap sesuatu/seseorang
5. Rahasia mengerikan yang harus dijaga rapat-rapat
6. Rasa malu yang besar akan sesuatu yang dilakukan/dialami

Setelah tokoh menyadari adanya kesalahan, ia akan memulai perjalanannya untuk melakukan perubahan. Ia akan mencari cara untuk memperbaikinya sehingga tokoh akan ditemukan dengan tujuan yang ingin dicapai.

## **2.4. WANTS VS. NEEDS**

Kebohongan yang ada diyakini oleh tokoh pada diri atau dunianya dapat menimbulkan konflik antara hal yang ia inginkan dengan hal yang ia butuhkan (Weiland, 2016).

### **2.4.1. WANTS**

Plot dalam cerita dimulai dengan tujuan yang dimiliki seorang tokoh. Maka dari itu, tujuan tokoh hadir karena refleksi dari suatu situasi yang bersifat penting dan memiliki arti yang sangat dalam bagi karakter (Weiland, 2016). Agar cerita bisa terus berjalan, tokoh tidak bisa hanya sekedar menginginkan sesuatu. Maka dari itu, tokoh harus memiliki alasan yang sangat mendalam, bahkan sampai ada kemungkinan ia sendiri pun tidak sepenuhnya memahaminya.

Alasan kuat mengapa sang tokoh harus meraih tujuannya tersebut berakar dari kebohongan yang sangat diyakini. Hal ini didorong karena karakter telah

menyadari bahwa ia sedang dihadapi masalah kehidupan. Masalah tersebut bisa terlihat dalam standar hidupnya yang menyedihkan. Selain itu, masalah bisa muncul karena adanya ketidakpuasan batin. Tokoh akan terus bergerak berdasarkan hal tersebut karena menurutnya semua akan baik-baik saja jika ia telah mencapai tujuannya.

#### **2.4.2. NEEDS**

Sederhananya, hal yang dibutuhkan karakter adalah sebuah kebenaran. Kebenaran ini baru akan muncul setelah perjalanan karakter untuk mengejar kebohongannya terlebih dahulu. Sang tokoh akan terus menerus melakukan penolakan untuk menerima kebenaran hingga akhirnya ia mendapatkan dampak buruk dari kebohongan. Setelah itu, sang tokoh akan perlahan memasuki dunia baru (kebenaran) walau belum sepenuhnya.

Jika karakter sudah mulai mencapai kebenarannya, keadaan eksternal belum tentu atau bahkan tidak mengalami perubahan. Namun, karakter tersebut akan memiliki perspektif yang baru dalam memandang dirinya dan dunia di sekitarnya. Hal ini membuat sang tokoh mampu menangani masalahnya yang tersisa. Ia akan mencapai titik untuk mengorbankan kebohongan/apa yang ia inginkan sedari awal demi mencapai kebenaran/apa yang ia butuhkan.

#### **2.5. DELUSI**

Delusi didefinisikan sebagai sebuah keyakinan liar yang sangat tidak mungkin dan dapat dibantahkan dengan bukti jelas oleh mayoritas orang lainnya yang tidak mempercayainya (Asosiasi Psikiatri Amerika, 2013). Gejala dasar gangguan psikotik dalam diri manusia tersebut merupakan sebuah fenomena emosional (Hume, 2011). Delusi ini dianggap sebagai karakteristik utama dari gangguan jiwa seseorang dan berperan sentral dalam diagnosis gangguan psikotik seperti skizofrenia, gangguan delusi, dan gangguan skizoafektif; Gangguan-gangguan tersebut juga dapat terjadi disebabkan oleh beberapa gangguan neurologis dan perubahan pada sistem saraf pusat (Gillien & David, 2005).

Seseorang yang mengalami gangguan psikotik akibat kondisi medis lainnya harus memiliki riwayat pemeriksaan fisik atau temuan laboratorium yang menunjukkan bahwa psikosisnya disebabkan oleh gangguan medis umum (Kay & Tasman, 2006). Cedera otak traumatik dapat menjadi penyebab utama atau berkontribusi pada perkembangan psikosis melalui gangguan kejang sekunder, meningkatkan risiko biologis dan psikologis, dan dapat memicu psikosis pada pasien yang rentan. Rata-rata munculnya gejala adalah 4-5 tahun setelah cedera otak traumatik, dengan sebagian besar kasus terjadi dalam 2 tahun (D. Fujii & Ahmed, 2010).

## **2.6. ACCEPTANCE DALAM FIVE STAGES OF GRIEF**

Tahap penerimaan setelah mengalami kehilangan bukanlah sebuah keadaan yang sudah berjalan dan menerima dengan baik-baik saja akan sebuah peristiwa buruk yang telah menimpa (Kübler-Ross & Kessler, 2023). Tentunya, mayoritas orang tidak pernah merasa senang setelah kehilangan seseorang yang mereka cintai. Maka pada tahap penerimaan ini lebih didefinisikan dengan seseorang yang dapat menerima kenyataan bahwa orang yang disayangi telah pergi secara fisik dan menyadari akan realitas baru yang tidak dapat diubah. Walau seseorang sudah berada dalam tahap penerimaan, seseorang tersebut tidak akan pernah menyukai realitasnya di masa kini, namun pada akhirnya akan tetap menerima keadaan itu.

Tahap ini merupakan sebuah pelajaran untuk tetap menjalani hidup dengan realitas baru yang ada. Dalam tahap penerimaan, seseorang akan mengalami proses kesembuhan luka hatinya dan penyesuaian dengan keadaan baru. Seiring waktu berjalan, melalui sedikit demi sedikit penerimaan, ia akan mencoba untuk hidup di dunia setelah peninggalan orang tercinta. Saat proses penyembuhan ini, ia belajar akan siapa dirinya dan siapa orang yang dicintai itu dalam hidup. Setelah melalui fase berduka, kesembuhan membawanya lebih dekat dengan orang yang dicintai. Hubungan baru kemudian dimulai dan mulai mencoba untuk menyusun kembali potongan-potongan yang telah hilang (Kübler-Ross & Kessler, 2023).