

## 2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori serta referensi literatur yang terkait dan digunakan dalam landasan penciptaan karya.

### 2.1 NARRATIVE FORM

Narasi sering dianggap sebagai rangkaian peristiwa yang dihubungkan oleh sebab dan akibat dalam ruang dan waktu. Sebuah narasi dimulai dengan satu situasi, lalu serangkaian perubahan terjadi menurut pola sebab akibat yang memunculkan situasi baru dalam mengakhiri narasi tersebut (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 72). Dalam sebuah narasi, kausalitas ruang dan waktu sangatlah penting bagi pemahaman penonton terhadap sebuah narasi. Namun, fakta bahwa sebuah narasi bergantung pada kausalitas, waktu, dan ruang tidak berarti demikian prinsip formal lainnya tidak dapat mengatur film tersebut (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 72). Prinsip formal lainnya adalah *parallelism* yang tidak menghubungkan cerita secara kausal namun dapat digunakan sebagai pembanding antara beberapa narasi yang diceritakan. Bahkan, konsep narasi ini memungkinkan film menjadi lebih kompleks dari sebelumnya dengan menciptakan narasi yang tidak hanya terkonsentrasi pada satu protagonis (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 73). Pada dasarnya, narasi terbentuk berdasarkan persepsi atau pemahaman dari penonton mengenai semua peristiwa yang relevan baik disajikan secara eksplisit maupun implisit. Saat menonton film, penonton menangkap isyarat, mengingat informasi, mengantisipasi apa yang terjadi selanjutnya dan secara umum berpartisipasi dalam pembuatan bentuk film (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 71).

Dalam film naratif, karakter menciptakan sebab dan menyebabkan akibat yang berkontribusi besar dalam sebuah narasi. Namun, tidak semua sebab dan akibat dalam narasi berasal secara langsung dari tokoh (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 77). Terdapat beberapa naratif yang menciptakan sebab dalam bentuk bencana, virus, dan hal lainnya yang bukan disebabkan oleh karakter namun tindakan dan reaksi karakter menjadi kontribusi dalam mendorong narasi sebuah film. Dalam kasus lainnya, terdapat elemen narasi yang membutuhkan

penontonnya untuk secara aktif menghubungkan peristiwa melalui sebab dan akibat (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 78). Hal ini terjadi dalam narasi yang menyajikan penonton dengan misteri dan mewajibkan penonton untuk mencari jawabannya. Detail yang tampak kecil dalam cerita dapat menjadi motif kausal dan tematik utama di dalam sebuah narasi (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 78).

Kausal dan akibat menjadi hal yang mendasar dalam sebuah narasi, namun hal ini pasti melibatkan berjalannya waktu. Penggunaan elemen waktu dapat bervariasi dalam melibatkan pembangunan naratif bergantung pada urutan kronologis, durasi, dan frekuensi temporal (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 79). Pada akhirnya, penonton kembali lagi harus secara aktif memperhatikan penggunaan waktu dalam sebuah cerita sehingga dapat menangkap isyarat artistik berbasis waktu ini. Selain itu, implementasi waktu dapat digunakan untuk memancing antisipasi bagi penontonnya seperti permainan kilas balik ataupun penggantian urutan kronologis (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 80). Durasi waktu dalam layar juga memainkan peranan penting, seperti ketika sebuah peristiwa penting yang berdurasi sebentar saja dapat memiliki durasi lama dalam film sedangkan peristiwa yang berdurasi bertahun-tahun dapat memiliki durasi hanya beberapa detik saja (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 80). Hal ini menciptakan penekanan akan sebuah peristiwa yang memiliki peranan penting dalam membangun narasi dalam perspektif penonton. Hal lain dari penggunaan waktu adalah dengan frekuensi temporal, yaitu pengulangan sebuah peristiwa untuk menunjukkan hal baru atau perspektif baru dari sebuah peristiwa yang akan mengubah naratif (Bordwell, D., & Thompson, K., & Smith, J., 2024, *hlm.* 81).

## **2.2 THREE DIMENSION OF CHARACTERS**

Karakter dalam three dimension memiliki tiga struktur fundamental yang dapat dibagi menjadi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ketiga struktur fundamental ini penting untuk membangun elemen penokohan dalam sebuah karya sastra dikarenakan mereka terikat antara satu dengan yang lainnya (Lajos, E., 1972, *hlm.*

34). Kombinasi berbeda dari ketiga faktor ini dapat menghasilkan karakteristik karakter yang berbeda-beda. Kepribadian adalah organisasi dari biologis, psikologis, dan faktor sosiologis yang mendasari perilaku individu. (Lajos, E., 1972, hlm. 34)

Dimensi Fisiologis adalah gambaran dari aspek fisik karakter, seperti jenis kelamin, warna rambut, postur tubuh, penampilan sehari-hari dan ras dari sebuah karakter. Fisik dapat mempengaruhi karakter terhadap lingkungan sekelilingnya seperti perasaan aman atau tidak aman. (Lajos, E., 1972, hlm. 34)

Dimensi Sosiologis berkaitan dengan deskripsi kondisi lingkungan karakter. Aspek ini secara efektif dianalisa melalui kehidupan sosial dari karakter seperti kelas sosial, pekerjaan, kebangsaan, peran dalam lingkungan, serta latar belakang yang dimiliki oleh karakter. (Lajos, E., 1972, hlm. 34)

Dimensi Psikologis berkaitan dengan karakteristik dari karakter seperti perilaku, emosi dan cara berpikir. Adapun beberapa aspek yang diamati dalam dimensi ini yaitu, kehidupan seks, ambisi, frustrasi / kekecewaan, perilaku, hal yang disukai maupun tidak disukai serta kemampuan karakter. (Lajos, E., 1972, hlm. 35)

### **2.3 CHARACTER ARC**

Struktur dan karakter merupakan dua hal yang tidak dipisahkan, hal ini merupakan kajian utama dalam teori *Character Arc* oleh K.M.Weiland. Teori *Character Arc* berpusat pada perkembangan dan pengaruh dari karakter kepada sebuah narasi. *Character Arc* dapat dibagi menjadi tiga struktur sesuai dengan titik awal dan titik akhir sebuah karakter diceritakan, yaitu *Positive Change Arc*, *Flat Arc*, *Negative Change Arc* (Weiland, K. M., 2016, hlm.10-12).

*Positive Change Arc* menjadi salah satu struktur yang paling populer, dimana narasi sebuah karakter dimulai dengan suatu kekecewaan dan penolakan. Karakter tersebut akan melalui perkembangan melalui berbagai tantangan secara internal maupun eksternal. Namun, pada titik akhir narasi karakter akan menemukan pencerahan yang mengubah internal maupun eksternal dari karakter secara positif. (Weiland, K. M., 2016, hlm.13)

*Flat Arc* sendiri memberikan struktur dari karakter yang cukup sempurna sehingga tidak mengalami perkembangan yang signifikan. Karakter *Flat Arc* meskipun memiliki sedikit perkembangan, namun hal tersebut akan menjadi titik naratif dimana karakter mempertahankan kenyataan yang diyakini. Selain itu, karakter dari *Flat Arc* bersifat katalis dengan menciptakan perubahan pada dunia eksternal di sekitarnya. (Weiland, K. M., 2016, hlm.13)

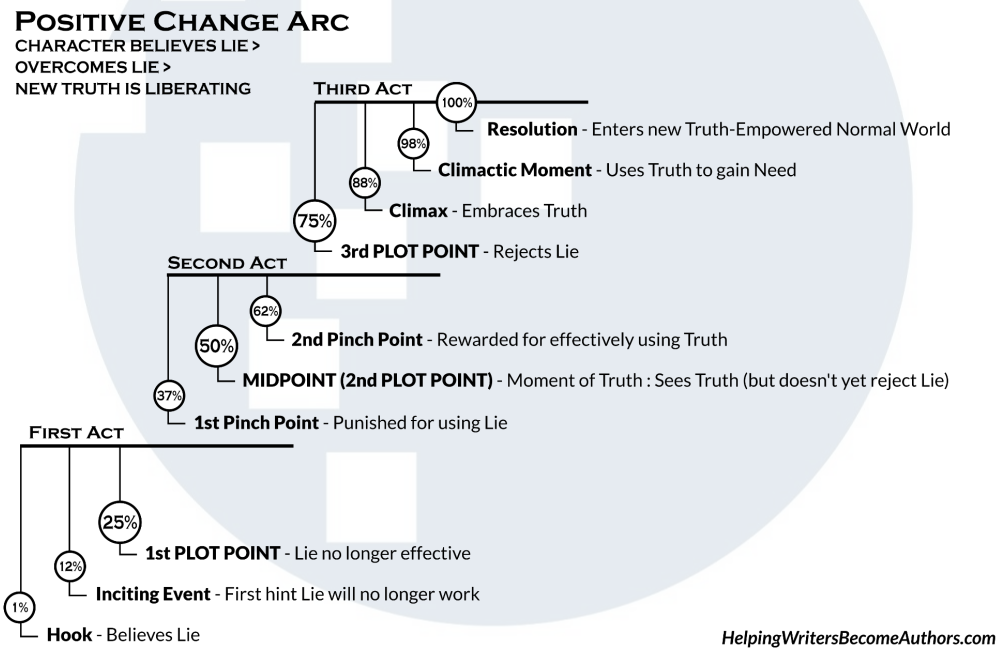
*Negative Change Arc* pada sisi lain menjadi kebalikan dari *Positive Change Arc* yang menjadi variasi struktur karakter yang lain. Narasi dari karakter *Negative Change Arc* juga memberikan perkembangan karakter yang mengalami berbagai tantangan. Tetapi pada titik akhir naratifnya, karakter *Negative Change Arc* mengalami perubahan yang negatif dan menempatkan karakternya dalam keadaan yang lebih buruk dari titik awalnya. (Weiland, K. M., 2016, hlm.13)

Teori *Character Arc* berporos pada sebuah pemahaman atau ideologi yang diyakini oleh karakter pada ketiga *Arc* ini. Dalam hal ini, *Lie* diperkenalkan dalam teori *Character Arc* sebagai elemen krusial dalam menjelaskan pemahaman dan ideologi dari karakter. *Lie* biasanya diperkenalkan pada titik awal naratif yang terkoneksi pada kekurangan dari karakter. (Weiland, K.M., 2016, hlm. 16) Namun, *Lie* atau 'kebohongan' tidak selalu berkonotasi negatif dimana kebohongan ini dapat bermakna mimpi atau angan-angan dari karakter. Untuk menciptakan perkembangan pada sebuah karakter, diperlukan kebohongan yang dipercayai oleh sebuah karakter. Dimana karakter mengalami suatu kekurangan secara internal dan memiliki miskonsepsi terhadap dirinya, dunia eksternal ataupun keduanya (Weiland, K.M., 2016, hlm. 21-24). Hal ini memicu lahirnya kepercayaan yang memperkaya sebuah karakter secara batin, namun tidak perlu karakter sadari secara menyeluruh. Sebagai penyeimbang, karakter perlu memiliki penyangkalan yang berkembang seiring dengan karakter menjalankan narasinya (Weiland, K.M., 2016, hlm. 24-25).

Ketika Weiland memperkenalkan *Lie* dalam teori *Character Arc*, terdapat lawan dari istilah tersebut yaitu *Truth*. *Truth* berperan secara universal yang menghasilkan proses belajar dan produk moral dari sebuah karakter. Hal ini

diakibatkan oleh karakter yang selalu mempercayai *Lie*, namun seiring perkembangan narasi *Lie* tidak dapat berfungsi lagi di dalam dunia karakter (Weiland, K.M., 2016, hlm. 23)

### 2.3.1 POSITIVE CHANGE ARC



Gambar 2.1 Struktur Narasi *Positive Change Arc*

(Sumber: Weiland, K. M., 2017)

*Positive Change Arc* dimulai dengan tokoh protagonis yang percaya *Lie*, sebagai keyakinan atau kesalahpahaman tentang dirinya, dunia, dan keadaannya. Dalam sepanjang perjalanan, tokoh ini secara bertahap menyadari *Truth* yang akhirnya membawa transformasi dan pertumbuhan. (Weiland, K. M., 2017, hlm. 13)

#### 1. BABAK PERTAMA

Pada bagian *Hook*, protagonis akan memiliki kepercayaan terhadap *Lie* yang membentuk persepsi, motivasi, dan perilaku mereka. *Lie* ini dapat berupa keyakinan yang tertanam tentang diri tokoh seperti dirinya yang

tidak layak dicintai, tidak cukup kuat, ataupun dunia yang dirasa tidak adil. Kesalahpahaman ini akan menjadi hambatan langsung baginya dalam memenuhi tujuannya, namun protagonis belum memiliki pemahaman yang baik terhadap *Lie* yang dipercayainya (Weiland, K.M., 2017, hlm. 15). Akhirnya pada perjalanan tokoh akan mengalami *Inciting Event* sebagai gangguan dalam menentang validitas *Lie* yang dipercayai oleh Tokoh. Peristiwa dapat terjadi dalam bentuk wahyu, konfrontasi, ataupun peluang baru yang memaksa tokoh mempertanyakan keyakinan dan menghadapi *Truth* yang tidak menyenangkan (Weiland, K.M., 2017, hlm. 15). *First Plot Point* menempatkan protagonis dalam perjalanan dimana mereka harus menghadapi konflik secara internal dalam mengungkap lapisan *Lie* yang telah membentuk perspektif dunia tokoh (Weiland, K.M., 2017, hlm. 39).

## 2. BABAK KEDUA

Pada babak kedua, tokoh awalnya akan menolak atau menyangkal kebenaran dan tetap berpegang teguh pada kebohongan meskipun banyak bukti pada *First Pinch Point* yang menyatakan sebaliknya. Tokoh akan merasionalkan keyakinannya, menangkis kritik ataupun menghindari *Truth* yang menantang identitas dan rasa aman tokoh. Perlawanan tokoh akan memperdalam konflik internal serta memperpanjang perjalanan penemuan diri mereka. Tokoh akan melawan disonansi kognitif antara keyakinan dan kenyataan yang terjadi di sekitar mereka (Weiland, K.M., 2017, hlm. 43). Pada *Midpoint*, tokoh mulai menerima *Truth* melalui wahyu, pengalaman, atau interaksi dengan karakter lain yang mewujudkan *Truth* (Weiland, K.M., 2017, hlm. 46). Dalam *Second Pinch Point*, tokoh menghadapi ketakutan terdalam mereka dan menerima perspektif baru yang mereka temukan ketika menerima kenyataan. Penerimaan tokoh terhadap *Truth* menandai titik penting dalam perjalanan tokoh, karena tokoh berkomitmen untuk hidup dan menyelaraskan tindakan tokoh dengan pemahaman baru tentang diri tokoh dan dunia (Weiland, K.M., 2017, hlm. 49).

## 3. BABAK KETIGA

Babak ini akan menjadi perjalanan tokoh dalam melakukan transformasi sesungguhnya dengan mengatasi rintangan dengan *Truth* yang ditemukan dalam menavigasi tokoh. Babak Ketiga akan memposisikan protagonis dalam keadaan seakan telah meraih kemenangan atas wahyu yang diterimanya, namun *Lie* harus muncul kembali untuk dihadapi oleh protagonis secara langsung. *Third Plot Point* menjadi perjuangan tokoh untuk tumbuh dalam melepaskan keyakinan dan perilaku lama yang tidak sesuai dengan diri mereka (Weiland, K.M., 2017, hlm. 53). Pada *Climax*, tokoh akan menghadapi tantangan terbesarnya dengan wawasan yang didapat dari *Truth* yang diterima oleh tokoh. Momen ini akan memperkuat kesadaran tokoh dalam melakukan transformasi hidupnya dalam mempercayai *Truth* (Weiland, K.M., 2017, hlm. 59). *Climatic Moment* adalah momen protagonis mengalami katarsis dan bertransformasi dengan menerima *Truth* secara sepenuhnya. Tokoh akan menerima identitas sejati mereka dan mengintegrasikan *Truth* dalam hidupnya (Weiland, K.M., 2017, hlm. 59). Pada tahap akhir, tokoh akan kembali ke dunia lama yang telah selamanya berubah oleh pengalaman dan pemahaman baru mereka. Tokoh mungkin membagikan wawasan tersebut, menginspirasi orang, atau menggunakan *Truth* untuk memberikan dampak positif pada dunia sekitarnya. Perubahan dunia ini menciptakan dunia baru yang disebut titik *Resolution* (Weiland, K.M., 2017, hlm. 62).

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus dari film “Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas” karya sutradara Edwin. Jenis penelitian deskriptif kualitatif penulis pilih dengan tujuan menyajikan gambaran lengkap mengenai karakteristik dari suatu karakter dengan merinci dan menganalisis berbagai aspek menggunakan kerangka teoritis yang bersifat eksploratif. Penelitian deskriptif kualitatif ini digunakan agar hasil penelitian tidak hanya objektif, dan terstruktur namun menghasilkan penelitian yang mendalam dan faktual (Mulyadi, 2011).