

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimana hubungan *story structure* dan *character arc* dalam film *Ali & Ratu Ratu Queens* (2021)?”

Penelitian ini akan dibatasi pada analisis struktur cerita menggunakan 8 *sequences* dan *character change arc* tokoh utama Ali dalam film *Ali & Ratu Ratu Queens* (2021).

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Melalui penelitian ini, penulis ingin menganalisa salah satu film Indonesia yang menggunakan *story structure* serta *character arc* yang saling mempengaruhi satu sama lain dan menjadi satu kesatuan, yaitu dalam film *Ali & Ratu Ratu Queens* (2021). Secara lebih spesifik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana *story structure* dapat membantu mengidentifikasi *character arc* yang terjadi pada tokoh utama dalam film *Ali & Ratu Ratu Queens* (2021). Lainnya, penulis melakukan penelitian ini sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar Sarjana Seni.
2. Bagi Universitas, penelitian ini bertujuan untuk menjadi salah satu karya penulisan skripsi yang baik agar dapat mengharumkan nama Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bagi industri perfilman, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis relasi antara *story structure* menggunakan 8 *sequences* dan *character arc* dalam sebuah cerita. Selain itu, agar semakin banyak orang mengenal film Indonesia yang telah mengalami perkembangan pesat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penulisan ini, teori-teori yang digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian merupakan teori tentang struktur naratif yang mencakup *story structure* dan *character arc*. Teori *story structure* akan digunakan untuk menganalisis

struktur cerita 8 *Sequences* dalam film *Ali & Ratu Ratu Queens* (2021). Lebih lanjut, teori *character arc* akan digunakan untuk menganalisis *character change arc* yang dialami oleh karakter Ali dalam film. Analisis *story structure* kemudian digunakan untuk menentukan *character change arc* Ali yang disesuaikan dengan teori *character arc*.

2.1. STORY STRUCTURE

Plot merupakan elemen yang paling penting dan harus ditentukan terlebih dahulu untuk mengetahui garis besar sebuah cerita. *Plotting* merupakan metode penyusunan secara berurutan yang digunakan penulis untuk menciptakan suatu cerita yang dramatis. *Story* atau cerita dan *plot* merupakan dua hal yang berbeda. *Story* merupakan hal-hal yang terjadi sesuai urutan kronologis, sedangkan *plot* merupakan penempatan terhadap peristiwa-peristiwa untuk menciptakan efek dramatis (Tomlinson, 2017, hlm. 11-15).

Secara umum, terdapat dua tipe cerita, yaitu *plot-based* dan *character-based*. Cerita yang berdasar pada *plot (plot-based)* menceritakan karakter yang menjalankan aksi berdasarkan situasi yang terjadi dalam cerita. Cerita yang berdasar pada karakter (*character-based*) merupakan cerita yang berfokus pada perkembangan karakter. Sama seperti dalam pembentukan cerita, *plot* menjadi hal utama yang harus dibentuk sebelum membentuk karakter. Namun, *plot* tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya karakter dan tema dalam sebuah cerita (Tomlinson, 2017 hlm. 15).

2.1.1. THREE ACT STRUCTURE

Teori dasar mengenai struktur cerita pada masa Arisotle kemudian berkembang dan dikenal sebagai *three act structure*. “*The rule of three*” menjadi struktur yang pada awalnya seringkali dipakai dalam penyampaian komedi yang terdiri dari *setup*, *rising tension*, dan *climax*. Tiga menjadi jumlah minimal terbentuknya sebuah pola atau ritme yang baik. Berikut adalah contoh struktur yang secara umum digunakan dalam penyusunan plot (Tomlinson, 2017 hlm. 21-23):

Act I: Set Up

1. Memperkenalkan karakter serta permasalahannya
2. Karakter dipertemukan dengan rintangan dalam proses mencapai *goals*

Act II: Rising Tension

3. Karakter melakukan aksi, menimbulkan rintangan lainnya
4. Karakter melakukan aksi kembali hingga rintangan menjadi semakin besar dan putus harapan

Act III: Climax

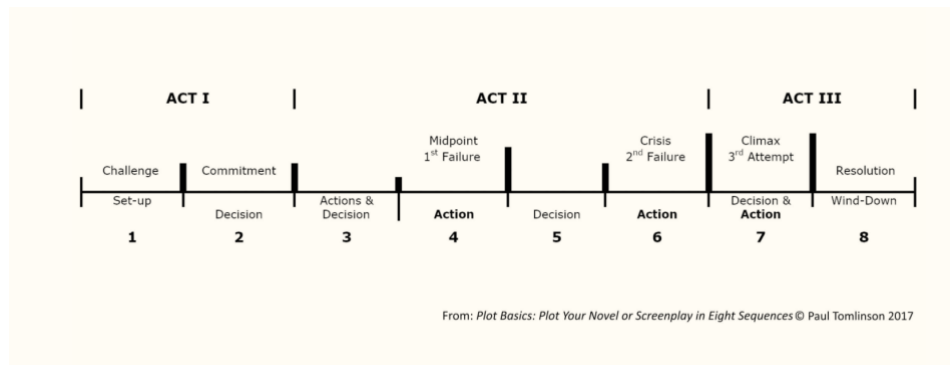
5. Karakter menemukan solusi dan berhasil memecahkan permasalahannya

Berdasarkan struktur tersebut, perjalanan agar karakter dapat memecahkan permasalahannya dan mencapai *goals* adalah dengan melewati tiga percobaan dimana dua diantaranya akan gagal, dan hanya satu yang berhasil. Menurut Field (1979) dalam Tomlinson (2017, hlm. 23), sebuah skenario memiliki *three acts*, yang terdiri dari, *Act I (the beginning)*, *Act II (the middle)*, dan *Act III (the end)*.

2.1.2. 8 SEQUENCES

Tomlinson (2017) menjelaskan bahwa dalam sebuah film panjang berdurasi kurang lebih 120 menit, terdapat sebuah *plotline* yang dibagi ke dalam 8 bagian (*sequences*). Menurut Gulino (2004) dalam Tomlinson (2017), *sequences* merupakan segmen berdurasi 8-15 menit yang memiliki struktur internal tersendiri. Pemaparan Gulino tersebut didasari oleh metode distribusi film pada masa awal industri perfilman berkembang, yaitu dengan menggunakan *film reels* yang terdiri dari 6-8 *reels* dengan masing-masing berdurasi 15 menit. Awalnya, sistem tersebut dianggap tidak efektif oleh *filmmaker* karena satu *reel* terpotong begitu saja dengan akhir yang tidak jelas. Oleh karena itu, para *filmmaker* pada masa tersebut melakukan inovasi untuk mengakhiri sebuah *reel* dengan sebuah insiden yang menggantung agar penonton tetap berantusias untuk mengetahui cerita selanjutnya (Tomlinson, 2017, hlm. 38)

Berikut adalah pemaparan mengenai *eight sequences* berdasarkan Tomlinson (2017):



Gambar 2.1 Bagan 8 Sequences

(*Plot Basics: Plot Your Novel or Screenplay in Eight Sequences*, Tomlinson, 2017)

Sequence 1 - Set-Up and Challenge

Karakter utama atau protagonis beserta dunia tempat hidupnya diperkenalkan. Karakter akan dihadapi dengan pilihan, tantangan, atau kesempatan yang akan mengubah hidupnya. *Sequence 1* disebut juga *inciting incident*, dan digunakan untuk memperkenalkan unsur-unsur penting, menunjukkan tanda-tanda awal terjadinya sebuah konflik (Tomlinson, 2017, hlm. 41).

Terdapat 12 elemen yang biasanya terjadi dalam *Sequence 1*, yaitu, *vivid opening image, hook, the opening scene, choosing the right type of opening scene, genre, setting, introduce the hero, theme, the hero's internal problem/lack, foreshadowing conflict, the antagonist*, dan, *the challenge or inciting incident*. Menurut Tomlinson, dari elemen-elemen tersebut, terdapat beberapa elemen yang harus ada dalam *sequence 1*, berikut penjelasannya (Tomlinson, 2017, hlm. 34-57) :

1. *Vivid Opening Image or Paragraph*: Menampilkan karakter protagonis dalam bentuk gambar yang dapat menarik perhatian dan emosi *audience* sekaligus menggambarkan kejadian yang akan terjadi dalam cerita (hlm. 34-35).

2. *Hook*: Bagian yang dapat meningkatkan ketegangan *audience* dari awal cerita, agar *audience* tetap tertarik untuk mengetahui cerita selanjutnya (hlm. 35-37).
3. *The Opening Scene: Action or Slow-Build?*: Terdapat dua metode untuk memulai sebuah cerita, yaitu dalam bentuk *action* dengan peristiwa yang menegangkan, dan *slow build* dengan memperkenalkan protagonis beserta dunianya (hlm. 38).
4. *Choosing the Right Type of Opening Scene*: Terdapat lima tipe adegan pembuka, yaitu *prologue* (latar belakang kejadian), *flash forward* (kilas balik kemudian kembali ke cerita awal), *true beginning* (awal mula terciptanya dunia/karakter), *montage* (gabungan dari beberapa *short actions* atau *still images*), dan *narration* (menggunakan *voice over* untuk menarasikan awal cerita) (hlm. 38-40).
5. *Genre*: Adegan awal harus sesuai dengan *genre* yang dipilih untuk cerita.
6. *Setting*: Berupa waktu dan tempat cerita terjadi. Setting juga dapat membentuk nilai emosional dari cerita (hlm. 41).
7. *Introduce the Hero: First impression audience* terhadap karakter utama. *Audience* harus dapat mengetahui apa yang akan terjadi pada karakter utama, apa dan mengapa karakter harus melakukan sebuah aksi (hlm. 43).
8. *Foreshadowing Conflict*: Memberikan simbol atau pertanda terhadap konflik yang akan terjadi dalam cerita (hlm. 51-52).
9. *The Challenge or Inciting Incident* : Karakter utama menyadari adanya permasalahan dalam dunianya dan memperoleh kesempatan untuk mengubah atau memperbaiki permasalahan tersebut (hlm. 56-57).

Sequence 2 - Reluctance and Commitment (Decision)

Karakter protagonis ragu untuk mengambil aksi karena masih menyangkal situasi yang dihadapinya. Namun, adanya dorongan aksi dari pihak eksternal, baik itu dari teman ataupun musuh (antagonis), membuat karakter percaya bahwa aksi selanjutnya akan menjadi solusi terhadap permasalahan dalam

kehidupan karakter yang dapat mengubah hidupnya. Karakter pasti harus mempertaruhkan atau mengorbankan sesuatu.

Menurut Tomlinson (2017, hlm. 58), terdapat 16 elemen dalam *sequence 2*, yaitu,

1. *Initial Reaction to the Challenge*: Tantangan yang terdapat pada *sequence 1* menjadi sebuah hal yang sulit diterima oleh karakter protagonis dan mengganggu kesehariannya (hlm. 58-59).
2. *The Hero's Greatest Fear*: Ketakutan terbesar yang dimiliki karakter utama berhubungan dengan pengalamannya yang traumatis dan terus menerus menghantui pikirannya. Terdapat *wants vs. needs* yang akan menjadi penentu goal utama karakter sepanjang cerita (hlm. 59-60).
3. *Refusal to the Call*: Karakter utama menolak melakukan tantangan karena ketakutan atau traumanya. Karakter mengalami dilema karena adanya resiko baik secara fisik dan emosi (hlm. 61).
4. *Backstory*: Menggambarkan peristiwa yang pernah terjadi pada karakter atau dunianya di masa lalu dan akan berpengaruh terhadap cerita di masa sekarang (hlm. 62).
5. *Subplots*: Plot yang bersinggungan dengan plot utama pada momen tertentu dan dapat digunakan untuk memberikan pertanda terjadinya peristiwa-peristiwa dalam plot utama (hlm. 64).
6. *Consequences of Refusing the Challenge*: Karakter utama menolak menjalani tantangan mengakibatkan permasalahan yang dihadapinya menjadi lebih buruk (hlm. 66).
7. *Pressure to Accept the Challenge*: Karakter utama mendapatkan tekanan dari berbagai arah, membuatnya terpaksa untuk mengambil aksi terhadap tantangan yang diberikan sebelumnya (hlm. 66).
8. *Lock-in*: Setelah menerima dan melakukan aksi, karakter utama tidak bisa dan tidak ingin melarikan diri dari keputusannya tersebut, karena resikonya akan menjadi lebih besar apabila karakter meninggalkan tantangannya (hlm. 67-68).

9. *Introducing Other Major Characters*: Memperkenalkan karakter-karakter lain yang memiliki peran dalam ceritanya. Seperti teman sekutu (*ally*), *love interest*, mentor, dan pendukung karakter antagonis (hlm. 68).
10. *Stakes*: Konsekuensi-konsekuensi yang akan dihadapi karakter utama jika gagal mencapai *goals*. Resikonya dapat berupa untuk bertahan hidup bagi diri maupun pihak lain, kebutuhan untuk dimiliki, dan harga diri (hlm. 72).
11. *Motivation*: Ketakutan terbesar yang dimiliki karakter utama menjadi motivasi karakter untuk mencapai *goals*. Motivasinya menunjukkan kesadaran karakter terhadap hal yang dipercaya berharga baginya (hlm. 73).
12. *Decision - Accepting the Challenge*: Karakter utama berkomitmen terhadap pilihannya yang didasari pada motivasinya berupa ketakutan terbesarnya (hlm. 73).
13. *The Hero's Global*: Karakter utama menentukan target yang ingin dituju sebagai *goal* eksternal dan berorientasi pada aksi. Targetnya harus didasari pada hal yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan dalam waktu yang terbatas (hlm. 74-75).
14. *Major Dramatic Question*: Apakah karakter utama akan sukses mencapai targetnya, menjadi pertanyaan yang muncul setelah karakter mengambil keputusan (hlm. 75).
15. *Crossing the Threshold – Point of No Return*: Setelah karakter utama mengambil keputusan, kehidupannya akan mengalami perubahan dan menjadi sangat berbeda dari kehidupan awalnya (hlm. 76).
16. *Major Turning Point*: Peristiwa penting yang mempengaruhi terjadinya perubahan dramatis dalam cerita. Karakter utama akan merespon *turning point* dengan merancang tujuan dan rencana terhadap aksi yang akan dilakukan (hlm. 76).

Sequence 3 - Preparation and Minor Actions

Karakter protagonist memasuki dunia baru yang asing sebagai merupakan hasil dari keputusannya. Dalam *sequence 3*, karakter protagonist akan bertemu

dengan karakter pendukung lainnya yang akan membantu karakter untuk mencapai tujuannya. Klimaks dari *sequence* 3 adalah aksi protagonis yang akan menjadi *first attempt* pada *sequence* 4 (Tomlinson, 2017, hlm. 78-79).

Menurut Tomlinson (2017, hlm. 80), terdapat 13 elemen dalam *sequence* 3, yaitu, *first test, first impressions of the new world, initial reaction, hero as outsider, mistakes and transgressions, tests, learning, allies and enemies, recruiting, beginning of the b-story relationship, first actions towards the goal, planning the first attempt, pinch point I*. Tomlinson menyatakan bahwa 3 elemen pertama serta 2 elemen terakhir harus ada dalam *sequence* 3. Elemen-elemen lainnya dapat terjadi pada *sequence-sequence* lainnya atau muncul lebih dari satu kali. Berikut penjelasan dari elemen yang penting dalam *sequence* 3:

1. *First Test – the ‘Threshold Guardian’*: Karakter akan mengalami pengujian awal untuk mengetahui tolak ukur keterampilan serta kemampuannya. Pengujian ini akan menempatkan karakter pada situasi yang tertekan (hlm. 80).
2. *First Impressions of the New World*: Karakter telah masuk ke dalam sebuah situasi atau tempat yang asing baginya. “*New world*” memunculkan perubahan dalam hidup karakter dan menggambarkan pandangan karakter terhadap perubahan yang terjadi (hlm. 81).
3. *Initial (Emotional) Reaction*: Reaksi yang diberikan karakter terhadap *new world* akan menunjukkan perilaku khasnya serta pandangan karakter terhadap dunianya. Reaksi karakter protagonis yang disertai dengan emosi, akan membuat karakter mengalami keraguan terhadap keputusannya (hlm. 82).
4. *Planning the First Attempt*: Agar dapat mencapai *goals*-nya, karakter harus merancang sebuah rencana dan melakukan *first step* tanpa ragu-ragu. Namun, dalam *sequence* 3, rencana yang dibuat akan menyebabkan kegagalan (hlm. 88).

5. *Pinch Point I*: Karakter utama merencanakan *first attempt* dan optimis terhadap keberhasilannya. Namun, karakter bertindak dalam ketidaktahuan dan dalam fase ketidakmampuan yang tidak disadari (hlm. 89).

Sequence 4 - First Attempt & Failure (Midpoint)

Sequence 4 merupakan *first attempt* yang dilakukan karakter untuk mencapai *goals*. *Sequence 4* disebut juga sebagai *midpoint* yang merupakan *turning point* terhadap hubungan antara karakter utama dan pendukung (*b-story*). Dari *midpoint*, karakter akan memperoleh pengetahuan, kemampuan, kebijaksanaan, serta pengalaman baru yang dibutuhkannya untuk mencapai keberhasilan (Tomlinson, 2017, hlm. 42-43).

Menurut Tomlinson (2017, hlm. 91), terdapat 6 elemen yang muncul dalam *sequence 4*, yaitu:

1. *First Attempt*: Aksi pertama yang dilakukan karakter dengan dasar perencanaan yang lebih matang. *First attempt* akan gagal dan memberi dampak buruk kepada karakter utama serta karakter pendukungnya (hlm. 91).
2. *First Failure*: Kegagalan disebabkan oleh kelemahan atau kekurangan karakter utama yang masih belum sepenuhnya memiliki keterampilan serta pengalaman yang dibutuhkan untuk mencapai *goals*. Kegagalan yang terjadi merupakan hasil dari kesalahpahaman karakter terhadap ‘sukses’ yang masih didasarkan pada keyakinan yang salah tentang dirinya dan *new world* (hlm. 92).
3. *The Antagonist Counter-Attacks*: Karakter antagonis mencegah protagonis untuk berhasil melakukan *first attempt*. Kegagalan dari *first attempt* karakter utama menjadi kemenangan bagi antagonis (hlm. 92).
4. *Consequences of the Failure*: Kegagalan yang terjadi mengakibatkan karakter utama serta pendukungnya berada pada situasi yang lebih buruk dari situasi sebelum melakukan *first attempt* (hlm. 93).

5. *Co-Protagonis and/or Team Confront Hero Over Failure*: Karakter pendukung protagonis merasa kecewa dan bisa menyalahkan protagonis karena kegagalannya. Akan tetapi, karakter pendukung akan terus memberikan semangat agar protagonis terus berjuang (hlm. 93).
6. *The Hero Denies There is a Problem*: Karakter protagonis menyalahkan nasib atau keadaan yang buruk yang menyebabkan terjadinya kegagalan. Karakter masih belum menyadari kekurangan yang dimilikinya sebagai penghambat tercapainya *goals* (hlm. 93).

Sequence 5 - Reacting to the Midpoint & Raising the Stakes

Sequence 5 menjadi tahap dimana karakter protagonist berefleksi dan mengevaluasi seluruh peristiwa yang telah dihadapinya. Kehadiran karakter pendukung, seperti teman atau kekasih, akan menjadi pendorong dan penghibur bagi protagonis. *Sequence 5* akan berfokus pada hubungan antara karakter utama dan karakter pendukung, yaitu sahabat atau kekasihnya. Hubungan mereka akan menjadi lebih kuat dan intim. Sehingga, resiko atau taruhan bagi karakter utama akan meningkat dari sebelumnya. Klimaks dari *sequence 5* adalah kesiapan karakter utama untuk melakukan *second attempt* (Tomlinson, 2017, hlm. 99-100).

Menurut Tomlinson (2017, hlm. 100), terdapat 12 elemen yang biasanya terjadi dalam *sequence 5*, yaitu *emotional reaction to the midpoint, reluctance to go on, decision and new commitment, hero tries to prove himself, hero redeems himself, planning the second attempt, pinch point II, hero tries to convince ally, lover or team to give him a second chance, hero and co-protagonist bonding and increased intimacy, hero and co-protagonist, unite against the villain*. 9 elemen pertama merupakan hal-hal yang harus terjadi dalam *sequence 5*. Sedangkan 3 elemen terakhir hanya akan terjadi ketika protagonis memiliki hubungan yang signifikan dengan teman, kekasih, atau kelompoknya. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen penting dalam *sequence 5* :

1. *Emotional Reaction to the Midpoint*: Peristiwa yang terjadi dalam *midpoint* membuat karakter utama sadar akan kesalahannya dalam pemahaman dan keyakinannya. Sehingga karakter akan bereaksi secara emosional dengan ketakutan dan keraguan akan dirinya (hlm. 101).
2. *Reluctance to Go On*: Kegagalan pertama membuat karakter utama ingin melupakan tujuannya dan melanjutkan kehidupannya dengan apa yang sudah ada. Karakter menyadari bahwa untuk mencapai *goals*, karakter harus dapat mengorbankan suatu hal yang belum tentu bisa diterima olehnya (hlm. 101).
3. *Decision and New Commitment*: Karakter utama kembali merenungkan motivasi serta objektif dirinya untuk membuat keputusan dan komitmen baru dengan tujuan yang berbeda (hlm. 101-102).
4. *Hero Tries to Prove Himself*: Meskipun karakter sadar akan resiko yang lebih tinggi, yang dapat membawanya lebih dekat dengan ketakutannya, karakter utama harus dapat membuktikan kemampuannya dan bahwa dirinya bisa bertanggung jawab terhadap aksinya (hlm. 102).
5. *Hero Redeems Himself*: Karakter utama menunjukkan komitmen melalui keberhasilan dalam sebuah aksi untuk membuktikan dirinya sanggup mengambil *second attempt* (hlm. 102).
6. *Active Hero*: Kesadaran yang terjadi setelah *midpoint* memberikan karakter kesempatan untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Karakter menjadi lebih paham tentang hal yang harus dihadapinya (hlm. 103).
7. *Active Antagonist: First attempt* yang dilakukan karakter protagonis membuat karakter antagonis sadar akan saingannya. Karakter antagonis dapat menyerang dan menggunakan kegagalan protagonis sebagai kesempatan untuk menghancurkan protagonis (hlm. 103).
8. *Planning the Second Attempt*: Setelah mengevaluasi dan menentukan komitmen baru, karakter utama membuat perencanaan untuk *second attempt* (hlm. 104).

9. *Pinch Point II*: Karakter utama sadar akan rintangan dan bahaya yang akan dihadapinya dalam *second attempt* namun tetap yakin bahwa dirinya akan berhasil mencapai *goals*. *Pinch point II* mempersiapkan karakter untuk menghadapi kegagalan serta krisis pada *sequence 6* (hlm. 89, 104).

Sequence 6 - Second Attempt & Crisis (Action)

Sequence 6 menjadi akhir dari *Act II*. *Second attempt* yang dilakukan protagonis mengalami kegagalan karena aksi karakter yang tidak bijaksana. Keyakinan karakter utama dalam *sequence 5* masih kurang kuat karena keinginan karakter masih dipengaruhi oleh kehidupan lamanya. Dalam *sequence 6*, ketidaksetiaan atau pengkhianatan terjadi, membuat hubungan karakter utama dan karakter pendukung rusak. Oleh karena itu, protagonis kehilangan hal-hal penting dalam hidupnya dan membuatnya berada pada titik krisis (Tomlinson, 2017, hlm. 106-108).

Terdapat beberapa elemen yang terjadi secara bertahap dalam *sequence 6* (Tomlinson, 2017, hlm. 112), yaitu:

1. *The Hero Takes Action*: Karakter utama melakukan aksi dari rencananya dengan penuh kepercayaan diri (hlm. 112).
2. *The Antagonist Strikes Back*: Karakter antagonis membalas aksi yang dilakukan karakter protagonis, mengakibatkan protagonis serta pendukungnya terancam dan menderita (hlm. 112).
3. *An Act of Desperation*: Karakter protagonis melawan karakter antagonis dengan menggunakan metode yang dianggap benar oleh antagonis, yaitu metode yang melanggar aturan serta prinsip protagonis (hlm. 112).
4. *A False Solution*: Solusi yang dilakukan karakter protagonis adalah bergabung dengan karakter antagonis, baik secara berpura-pura maupun tidak. Protagonis akan terus mengikuti antagonis hingga implikasi terhadap tindakan tidak bermoral dari antagonis dirasakannya secara nyata (hlm. 113).

5. *Attack by the Co-protagonist*: Aksi tidak bermoral yang dilakukan karakter protagonis membuat karakter pendukungnya tidak lagi percaya dan menghormatinya (hlm. 113).
6. *The Fall*: Karakter protagonis ditinggalkan oleh karakter pendukungnya membuat karakter kehilangan segalanya. Karakter protagonis harus mengalami kejatuhan agar dapat menentukan pilihannya yaitu untuk mempertahankan apa yang telah dimilikinya atau mengobrakannya (hlm. 113-114).
7. *The Second Failure: Second attempt* yang dilakukan karakter protagonis kembali gagal dan membawa malapetaka bagi kehidupannya. Karakter protagonis kehilangan apa yang sudah dimilikinya pada *Act 1* serta kehidupan yang seharusnya bisa didapatkan pada *sequence 5* (hlm. 114).
8. *Crisis – The Hero’s Darkest Hour*: Hal yang paling ditakuti karakter protagonis telah dihadapinya, membuat karakter berada pada titik terendah dalam kehidupannya. Karakter menjadi putus asa dan hancur karena percaya dirinya telah kehilangan segalanya (hlm. 114).
9. *Meltdown – The Hero Reaches Breaking Point*: Karakter protagonis kehilangan kendali akan emosinya. Karakter merasa telah dikhianati oleh karakter pendukung yang meninggalkannya. Namun, karakter sadar bahwa krisis yang dialaminya merupakan akibat dari aksinya. Karakter percaya bahwa hanya dirinya yang dapat memperbaiki kesalahannya dan menolak segala bantuan. Karena itu, karakter masih belum sepenuhnya sadar akan kebutuhannya berupa dukungan dan kepercayaan dari teman/kekasih/kelompoknya (hlm. 115).
10. *The Antagonist Prevails*: Karakter antagonis telah memperoleh kemenangan, dan memberikan penawaran kepada karakter protagonis, membuat protagonis harus membuat keputusan penting (hlm. 115).

Sequence 7 - The Climax

Protagonis harus mengambil keputusan atau *third attempt* terhadap aksi selanjutnya untuk merespon kegagalannya pada *sequence* sebelumnya.

Protagonis akan memilih untuk mengembalikan hal-hal yang telah hilang sebelumnya dengan rela mengorbankan dirinya. Protagonis akan melakukan apapun untuk mencegah dan menghentikan antagonis dalam mencapai kesuksesannya. *Sequence 7* merupakan *final battle* dan menjadi klimaks dari keseluruhan cerita. Sehingga, *sequence 7* harus menjadi momen terdramatis dan teremosional. (Tomlinson, 2017, hlm. 44).

Menurut Tomlinson (2017, hal. 118), terdapat beberapa elemen yang terjadi dalam *sequence 7*, yaitu:

1. *Reacting to the Crisis – A Decision or Dilemma*: Karakter dihadapi dengan dilema, membuat karakter harus menentukan untuk melepaskan kehidupan dan perilaku lamanya dan berkomitmen terhadap kehidupan yang dimilikinya sekarang. Pilihannya menjadi keputusan terakhir dimana karakter harus mengorbankan hal yang diinginkannya. Oleh karena itu, karakter harus mempersiapkan dirinya untuk melakukan *third attempt* sendiri (hlm. 119-122).
2. *Action by the Antagonist Forcing a Response from the Hero*: Karakter antagonis yakin bahwa dirinya telah memperoleh kemenangan dan tidak ada pihak yang akan menghentikannya. Sehingga, karakter protagonis harus bergerak cepat untuk mencegah karakter antagonis memperoleh kemenangan sepenuhnya (hlm. 122).
3. *A Discovery of Revelation*: Karakter protagonis memperoleh sebuah informasi penting mengenai kelemahan yang dimiliki karakter antagonis. Sehingga, karakter protagonis menjadi lebih siap untuk melakukan *third attempt* (hlm. 123).
4. *Highest Stakes*: *Sequence 7* akan menentukan resiko tertinggi dari karakter protagonis dalam melakukan *final attempt*. Karakter bukan hanya mempertaruhkan nyawanya, namun juga nasib dari para karakter pendukungnya (hlm. 123).
5. *The Reader Learns of an Increased Threat*: *Audience* akan mendapatkan sebuah informasi mengenai perencanaan *third attempt* protagonis yang telah

- dirusak, membuat karakter protagonis dalam situasi yang berbahaya (hlm. 124).
6. *Thematic Argument – Points of Restated: Audience* akan kembali diingatkan terhadap *thematic argument* dari sisi protagonis dan antagonis. Karakter protagonis hanya akan melakukan aksinya sesuai dengan moral atau prinsip positif yang diyakininya. Sedangkan karakter antagonis percaya bahwa kesuksesan hanya dapat tercapai dengan cara yang kejam (hlm. 124).
 7. *The Final Battle*: Pertempuran akhir antara protagonis dan antagonis yang juga merupakan pengorbanan diri dari protagonis. Hasil dari pertempuran ini akan membuktikan *thematic argument* (hlm. 124).
 8. *The Battle Begins Badly for the Hero*: Karakter antagonis berada di posisi lebih tinggi daripada protagonis karena kemenangan yang diperolehnya akibat kegagalan dari *second attempt* protagonis. Karena itu, protagonis hanya bisa menerima kesalahannya dan jujur kepada dirinya serta karakter pendukung (hlm. 125).
 9. *The Hero Learns of the Increased Threat*: Karakter menyadari adanya sabotase dalam perencanaan *third attempt* (hlm. 125).
 10. *Hero Discovers a Way to Fight Back – An Act of Self-Sacrifice*: Dalam perjuangannya melawan antagonis, karakter protagonis akan menemukan solusi untuk sepenuhnya mengalahkan antagonis. Solusi tersebut merupakan satu-satunya cara dan mengharuskan karakter protagonis untuk mengorbankan dirinya demi menyelamatkan orang-orang yang dipedulikannya (hlm. 125-126).
 11. *Outcome of the Battle*: Karakter protagonis berhasil melawan antagonis atau dalam situasi lain, dikalahkan oleh antagonis. Namun, yang menentukan kemenangan protagonis adalah usahanya yang dilakukan secara sendiri demi keselamatan para karakter pendukung. Hal ini menjadi klimaks dari keseluruhan cerita, dimana karakter hanya dapat bergantung pada dirinya sendiri. Klimaks harus menunjukkan pilihan yang tidak mudah bagi protagonis, antara kepentingan pribadinya dan prinsip (hlm.126-128).

Sequence 8 - Resolution & Denouement

Pertanyaan-pertanyaan dramatis yang berhubungan dengan protagonis serta para karakter pendukungnya terjawab. *Sequence 8* menampilkan konsekuensi dari kesuksesan *third attempt* sekaligus memperkenalkan kehidupan baru yang dijalani protagonis. Sehingga, tidak ada aksi besar yang terjadi dan berjalan dalam kurun waktu yang lebih singkat dari *sequence-sequence* sebelumnya (Tomlinson, 2017, hlm. 45, 134).

Terdapat beberapa elemen yang biasanya terjadi pada *final sequence* (Tomlinson, 2017, hlm. 135), yaitu:

1. *Reaction to the Climatic Events*: Selebrasi terhadap suksesan atau kesadaran dan akan usaha terbaik yang telah diberikan (hlm. 136).
2. *Resolution*: Hasil akhir dari cerita, solusi dari masalah utama, yang mencakup nasib dari protagonis dan antagonis, serta rekonsiliasi hubungan antara protagonis dan karakter pendukung (hlm. 136).
3. *Validation and Closure*: Kemenangan yang diperoleh protagonis melalui sebuah implementasi yaitu bahwa pencapaian protagonis bukan merupakan aksi egois dan memberikan dampak baik kepada karakter pendukung serta dunia sekitarnya. *Closure* merupakan informasi mengenai kehidupan yang dijalani oleh semua karakter yang terlibat setelah konflik sudah terselesaikan (hlm. 136-137).
4. *New Equilibrium*: Usaha yang dilakukan protagonis berhasil memberikan keseimbangan terhadap ketidakseimbangan pada awal cerita. Protagonis memperoleh kehidupan baru yang didasari pada pengetahuan serta pengalaman yang telah dilaluinya (hlm. 137).
5. *Denouement*: Gambaran sekilas tentang kehidupan masa depan para karakter yang terlibat secara emosional, protagonis maupun antagonis (hlm. 137).
6. *Final Image*: Akhir ari cerita harus dapat menunjukkan bahwa segala bahaya, tekanan, dan kekecewaan yang dialami karakter protagonis sepanjang cerita telah sepenuhnya selesai.

2.2. CHARACTER ARC

Karakter merupakan sebuah representasi bagi penulis, agar keseluruhan plot dapat dipahami oleh penonton dan pembaca, serta dapat memberikan pengalaman yang jarang ditemukan atau terjadi dalam dunia realita (Jarvis, 2014). Terdapat dua tipe karakter yang harus dikembangkan penulis dalam perancangan karakter, yaitu protagonis dan antagonis. *Goal* dari protagonis akan berpengaruh besar terhadap kehidupannya dan menjadi penggerak dari keseluruhan alur cerita. Sebaliknya, antagonis merupakan karakter yang tujuannya (*goal*) bertabrakan atau berkonflik dengan tujuan protagonis. Dalam mengejar *goals*, karakter akan mengalami perubahan, beradaptasi, dan menggali lebih dalam tentang dirinya (Jarvis, 2014).

Perjalanan atau proses yang dialami oleh karakter disebut sebagai *character arc*. Secara definisi, *character arc* adalah proses *development* yang dialami oleh karakter sepanjang narasi (Jarvis, 2014). Hal utama yang harus diperhatikan agar *character arc* berkembang secara konsisten adalah memastikan keseluruhan perjuangan karakter untuk mendapatkan keinginannya tersampaikan dalam narasi secara menyeluruh, dengan pendekatan yang unik dan menarik (Jarvis, 2014)

Menurut Weiland (2016), *character arc* dan *story structure* saling melengkapi satu sama lain. *Plot points* utama dari sebuah cerita berpusat pada aksi dan reaksi yang dilakukan oleh karakter. Weiland membagi *character arc* menjadi tiga tipe, yaitu *the positive change arc*, *the flat arc*, dan *the negative change arc*. Dalam *positive change arc*, karakter akan menantang keyakinan tentang dirinya dan dunia sekitarnya hingga akhirnya karakter berhasil menaklukkan ketidakpuasan yang dirasakan. Dalam *flat change arc*, tidak terjadi perubahan signifikan terhadap karakter, namun terhadap dunia sekitar karakter. Dalam *negative change arc*, karakter berakhir dalam keadaan yang lebih buruk daripada saat awal cerita (hlm. 6)

Setiap *character change arc* memiliki beberapa elemen yang dilalui oleh karakter dan telah disesuaikan dengan *3 act story structure*. Berikut penjelasan dari

elemen-elemen dalam *character change arc* berdasarkan pemaparan Weiland (2016, hlm. 8).

The First Act

1. *The Lie The Character's Believes: The lie* atau kebohongan yang dimaksud adalah ketidaksadaran karakter terhadap permasalahan yang dimilikinya yang bersifat negatif. Biasanya, *the lie* direpresentasikan melalui perasaan takut, sakit, perasaan bersalah, rahasia, dan kekecewaan (hlm. 8-9). *Lie* pada *positive change arc* merupakan suatu hal yang tidak dimiliki karakter. Sedangkan pada *negative change arc*, *lie* merupakan hal yang sudah dikuasai protagonis (hlm. 78).
2. *The Truth The Character Believes: Truth* hanya terdapat pada *flat change arc* yang merepresentasikan apa yang dibutuhkan oleh karakter (*needs*). *The truth* sudah diperkenalkan dari awal dan digunakan oleh protagonis untuk menghadapi segala rintangan sepanjang plot (hlm. 61).
3. *Wants vs. Needs*: Karakter akan menghadapi dilema antara hal yang dibutuhkan (*needs*) dan hal yang diinginkannya (*wants*). *Wants* merupakan suatu hal yang eksternal dan berwujud dan bersumber dari kepercayaan mereka terhadap *the lie*. Hal yang dibutuhkan karakter adalah *needs* atau *the truth*. *Needs* tidak selalu berwujud dan merupakan kesadaran yang akan mengubah perspektif karakter terhadap dunia sekitarnya (hlm. 11-13).
4. *Character's Ghost*: Luka kelam atau trauma karakter yang membuatnya percaya terhadap *the lie*. *Ghost* biasanya ditemukan dari *background story* karakternya yang kemudian membentuk pemikiran karakter akan dirinya dan menjadi *the lie* (hlm. 14).
5. *The Characteristic Moment*: Adegan yang paling berkesan dalam sebuah film. Dalam *positive* dan *negative change arc*, tahapan ini merupakan perkenalan secara singkat dan jelas terhadap karakter yang berisi keunikan karakter, efek dari kebohongan yang dipercayainya (*lie*), dan *wants* (hlm.17-20). Sedangkan dalam *flat change arc*, *characteristic moment*

harus digunakan untuk memperkenalkan *truth* yang dipercayai karakter (hlm. 61)

6. *The Normal World*: Perkenalan mengenai dunia tempat karakter utama tinggal (*setting*). Dalam *positive change arc*, tempat yang dimaksud merupakan tempat yang tidak ingin ditinggalkan atau tidak bisa ditinggalkan oleh karakter (hlm. 22). Dalam *flat change arc*, terdapat dua tipe *normal world*, yaitu dunia yang merepresentasikan *the truth* dan dunia yang merepresentasikan *the lie* (hlm. 61). Dalam *negative change arc*, *normal world* karakter akan terlihat sempurna dan tidak ada alasan untuk karakter meninggalkan tempatnya tersebut (hlm. 79).
7. *The First Act: Setup* terhadap awal mula terjadinya *character arc*. Dalam *positive change arc*, elemen ini menunjukkan bahwa karakter berpotensi untuk melampaui *the lie* (hlm. 24-26). Dalam *flat change arc*, karakter mulai disadarkan terhadap *the lie*, namun masih berusaha menghindarinya (hlm. 95). Sedangkan dalam *negative change arc*, *the truth* dan *the lie* harus dapat teridentifikasi dimana menjadi lebih dominan (hlm. 80). Terdapat *inciting event*, yaitu suatu kesempatan yang menarik bagi karakter. Karena itu, karakter dihadapi dengan pilihan dan harus mengambil keputusan yang akan mempengaruhi kehidupannya (hlm. 36-41).

The Second Act

8. *The First Plot Point*: Dalam *positive change arc*, karakter telah mengambil keputusan terhadap aksi yang akan dilakukan untuk mendapatkan *wants*. *Plot point* pertama merupakan momen karakter reaksi karakter terhadap keputusannya dan menetapkan *goal*-nya yang didasari pada *wants* (hlm. 28-30). Dalam *flat change arc*, terdapat dua kemungkinan, antara karakter berusaha menghindar untuk menghadapi *the lie* atau karakter menghadapi *the lie* melalui aksi diplomatik serta perdamaian (hlm. 65). Dalam *negative change arc*, *plot point* harus memiliki *hint* bahwa pilihan karakter adalah pilihan yang tidak tepat (hlm. 82-83).

9. *The First Half of The Second Act*: Reaksi karakter terhadap *first plot point*. Dalam *positive change arc*, karakter akan membuat kesalahan, kecerobohan dan berusaha untuk mencari jalan agar dapat bertahan dalam menghadapi segala kesulitan dan rintangan (hlm. 32). Dalam *flat change arc, the truth* yang dipegang karakter mulai tergoyahkan, akan tetapi karakter akan tetap berpegang teguh dengan prinsipnya yang benar (hlm. 66). Dalam *negative change arc*, karakter menjadi semakin dekat dengan *wants*, namun terhambat oleh banyaknya kesulitan (hlm. 83-84).
10. *The Midpoint*: Dalam *positive change arc*, karakter akan tetap percaya dengan *the lie* namun secara tidak sadar mulai bertindak sesuai dengan *the truth* (hlm. 36-37). Dalam *flat change arc*, karakter berhasil mencari tahu kelemahan dan cara melawan antagonis (hlm. 66). Dalam *negative change arc*, karakter cenderung tidak mengambil kesempatan untuk menjalani kehidupan *the truth* dan tetap menjalani kehidupan *the lie* (hlm. 84).
11. *The Second Half of the Second Act*: Dalam *positive change arc*, karakter akan melakukan aksinya dengan percaya diri dan memegang kendali terhadap konflik yang terjadi (hlm. 39-40). Dalam *flat change arc*, karakter rela mengorbankan dirinya untuk memperjuangkan *the truth* namun memperoleh kemenangan palsu (hlm. 66-67). Dalam *negative change arc*, karakter melakukan aksi-aksi berdasarkan *the lie* yang tumbuh semakin kuat dalam dirinya (hlm. 85).

The Third Act

12. *The Third Plot Point*: Dalam *positive change arc*, karakter mengalami krisis secara tiba-tiba yang biasanya dipengaruhi oleh karakter antagonis (hlm. 45-46). Dalam *flat change arc*, karakter akan mengatasi ketakutannya, mengingat kembali *the truth*, serta bangkit dengan tekad dan semangat yang baru (hlm. 71). Dalam *negative change arc*, karakter dihadapi dengan keterpurukan karena *the lie* dan tidak lagi berkuasa terhadap konflik yang dibuatnya (hlm. 88).

13. *The Third Act*: Dalam *positive change arc*, karakter mengalami keraguan terhadap *truth* (hlm. 48-50). Dalam *flat change arc*, karakter pendukung yang berjuang bersama protagonis akan sepenuhnya menerima *the truth*, membuat protagonis bangkit dari titik rendahnya (hlm. 71). Dalam *negative change arc*, karakter akan menggunakan segala cara untuk mendapatkan keinginannya dan menolak segala pertolongan dari para karakter pendukung (hlm. 89).
14. *The Climax*: Klimaks dalam *positive change arc* merupakan pengungkapan akan *value* dari perjalanan hidup karakter (hlm. 53-54). Dalam *flat change arc*, karakter melakukan aksi terakhirnya melawan antagonis dengan tetap berpegang teguh pada *the truth* (hlm. 71). Dalam *negative change arc*, terdapat dua kemungkinan bagaimana klimaks dalam *negative change arc* terjadi (hlm. 90):
- a. Karakter berhasil mendapatkan keinginannya namun tidak akan merasa puas akan pencapaiannya. Karakter tetap harus menerima akibatnya, yaitu hidup dalam kehancuran yang disebabkan oleh dirinya sendiri.
 - b. Karakter tidak berhasil mendapatkan keinginannya dan berakhir tangan kosong.
15. *The Resolution*: Resolusi dari *positive character arc* menjadi jawaban dari keberhasilan karakter utama dalam dilema *the lie* dan *the truth* (*thematic question*), dan mengenai kehidupan karakter utama selanjutnya (*new normal*). Dalam *positive change arc*, adegan akhir harus memberikan *happy ending* kepada karakter (hlm. 57). Dalam *flat change arc*, perubahan akan terjadi pada dunia sekitar protagonis serta karakter pendukung yang dikuasai oleh *the truth* (hlm. 72). Dalam *negative change arc*, resolusi memperlihatkan bagaimana karakter bereaksi dan bertahan hidup terhadap klimaksnya (hlm. 91).