

2. STUDI LITERATUR

Penelitian ini menggunakan beberapa teori. Teori pertama adalah Positive Change Arc oleh K.M. Weiland, seperti apa yang terdapat dalam buku *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*. Teori kedua adalah three-act structure oleh Syd Field dibuku *Screenplay*. Terakhir terdapat teori *text and subtext* dialog oleh Linda Seger dengan teori pendukung oleh Robert Mckee.

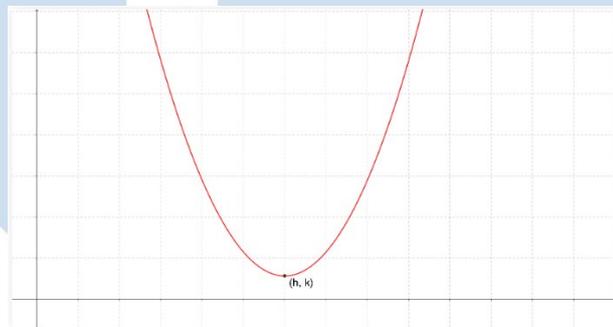
2.1. POSITIVE CHANGE ARC

Buku *Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development* adalah buku dari penulis K.M. Weiland yang merupakan seorang penulis buku panduan kreatif. Buku *Creating Character Arcs* miliknya adalah panduan bagi penulis yang ingin memahami dan dalam proses membentuk cerita yang berkesan menggunakan konsep *Character Arc*. Dalam buku tersebut Weiland mengutarakan 3 jenis *Character Arcs* yang sering muncul dalam literatur, 3 jenis tersebut adalah *Positive Change Arc*, *Negative Change Arc*, dan *Flat Arc* (Weiland, 2016).

Weiland (2016) menyatakan kalau *Positive Change Arc* adalah model *Character Arc* yang sering digunakan dalam literatur dan menjadi fondasi untuk mengubah cerita menjadi lebih berdampak. Pada *positive change arc*, karakter ditantang untuk berubah dari *status quo* yang ada. *Status quo* disini Weiland sebut sebagai *The Lie*, yaitu kepercayaan atau kebiasaan yang karakter lakukan yang salah. Weiland (2016), menyatakan kalau dalam *Positive Change Arc* sebuah karakter harus memahami dan mengerti kekurangan mereka, dan rela untuk berubah menjadi lebih baik. Dalam upaya untuk memahami kekurangan mereka, karakter sering sekali memulai cerita dalam *denial* dan hal tersebut membuat konflik yang biasa disebut *Wants* vs *Needs*, dimana untuk dianggap *Positive Change Arc*, biasanya karakter akan mendapatkan *Needs* mereka, dan mengorbankan *Wants* mereka. Contoh di film *Spider-Man 2* (2004), Peter Parker *Wants* hidup normal bersama Mary Jane, tapi dirinya *Needs* untuk menjadi

pahlawan yang melindungi kota New York, dan sepanjang film dirinya menginginkan kedua hal tersebut menghasilkan sebuah konflik internal sepanjang film, yang diakhir resolusi ia rela melepaskan Mary Jane untuk memenuhi tanggung jawabnya.

Hal tersebut didukung oleh sebuah artikel oleh Chris Heckmann yang di-*publish* oleh Studio Binder, dimana hal tersebut disebut dengan *Moral Ascent Arc*. Heckmann (2021) menyebutkan *Moral Ascent* adalah bentuk *Character Arc* dimana karakter memiliki perubahan yang berupa peningkatan baik secara moral, fisik, dan mental.

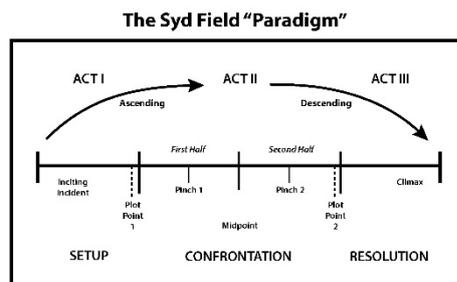


Gambar 1 V-Shaped Character Arc Graph (Studio Binder 2021)

Dalam bentuk diagram, yang paling sering digunakan biasanya berbentuk V, mulai dari posisi netral, karakter mengalami konflik yang menjatuhkan diri mereka ke titikterendah mereka, namun karakter tersebut lanjut berjuang dan kembali ketitik yang biasanya lebih tinggi dari status quo sebelumnya. Salah satu contoh *Moral Ascent Character Arc* terdapat di karakter Anakin Skywalker di seri film Star Wars. Dalam seri film Star Wars, ia bermula sebagai pahlawan yang memiliki conflict internal, lalu jatuh menjadi antagonis dalam bentuk Darth Vader, lalu kembali naik menjadi pahlawan di akhir seri film tersebut

2.2. *THREE-ACT STRUCTURE*

Syd Field (2005) mengatakan kalau kebanyakan screenplay film yang sukses mengikuti sebuah pola yang ia sebut three-act screenplay model atau three-act structure. Three-act structure menurut Syd Field berisikan: Setup, Confrontation, dan Resolution.



Gambar 2 Syd Field Paradigm (Field, 1976)

First Act adalah tahap setup menurut Syd. Pada tahap ini, karakter protagonis diperkenalkan, menunjukkan motivasi, kelemahan, dan keinginannya. Saat mereka menghadapi peristiwa yang memicu hal itu, dunia sehari-hari mereka terganggu, yang mendorong mereka untuk melakukan perubahan (Field, 2005, hlm 23). Selama fase ini, karakter protagonis sering menunjukkan bahwa mereka enggan atau tidak mau berubah, tetap berpegang pada cara atau keyakinan yang sudah mereka ketahui. Pada tahap ini juga, penonton diberi wants dan juga needs dari karakter. Wants pada intinya adalah sesuatu yang karakter inginkan yang berbentuk external, Needs adalah inti dan kebutuhan yang benar-benar diperlukan oleh karakter. Dalam first act, terdapat sebuah plot point. Plot point menurut Syd Field, adalah sebuah incident atau kejadian yang mendorong cerita ke sebuah jalur baru atau jalur berbeda, contoh dalam *The Matrix*, plot point 1 adalah saat ia mengambil pil merah dan memulai perjalanan untuk mengerti perannya sebagai *the one*. Plot point 1 adalah saat karakter memulai perjalanan mereka dan meninggalkan status quo yang sudah di-establish.

Second act adalah tahap confrontation. Pada tahap ini, karakter akan mengalami konflik dan dipaksa untuk menghadapi kelemahan mereka. *Second act* atau konfrontasi adalah tahap dimana terjadinya eskalasi cerita, baik dari stakes

ataupun konflik yang sudah di-establish di first act. *Second act* ini juga tahap yang terdapat *midpoint*. *Midpoint* ini adalah titik terpenting dalam cerita, dimana arah sebuah cerita dapat berubah menjadi lebih baik atau buruk. Titik ini, karakter protagonis biasanya menjadi lebih proaktif dalam menggapai wants atau needs mereka, dan biasanya konflik yang muncul hadir untuk menghambat karakter untuk menggapai wants atau needs mereka (Fields, 2005, hlm 25). *Second act* memiliki plot point 2 dari cerita. Plot point ini biasanya muncul diakhir *second act*, dan digambarkan dengan karakter yang sudah mengerti needs mereka yang sebenarnya sebelum memasuki third act. Contoh plot point 2 ada di The Matrix, dimana Neo dan Trinity memutuskan untuk menyelamatkan Morpheus, pada titik ini, Neo sudah mengerti arti sebenarnya dari perannya sebagai the one.

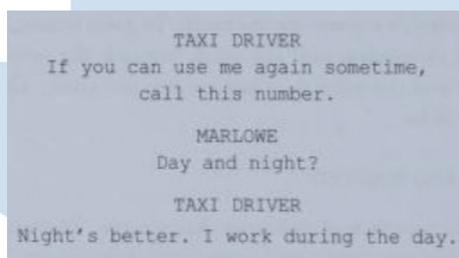
Third act adalah tahap *resolution*. Yang dimaksud dengan *resolution* oleh Syd Field bukan pasti ending, Menurut Syd Field, *resolution* adalah *solution* dari cerita (Field, 2005, hlm 26). Apakah *wants* atau *needs* character tercapai sebagai contoh luas. *Third act* adalah tahap dimana eskalasi yang terjadi di *second act*, mulai *deescalate*.

2.3. TEXT AND SUBTEXT

Menurut Robert Mckee (2016), *Dialogue* adalah seluruh kata yang dituturkan oleh karakter ke siapapun. Mckee (2016), menjelaskan kalau *dialogue* dapat terbagi menjadi 3 jalur yang berbeda: *said to others*, *said to oneself*, dan *said to the reader/audience*. Mckee mengkategorikan 3 jalur tersebut menjadi *dialogue* karena 2 alasan: Pertama, tidak peduli kapan, di mana, dan kepada siapa seorang karakter berbicara, penulis harus mempersonalisasi peran tersebut dengan suara yang unik, khas karakter yang diformulasikan dalam teks. Kedua, baik itu mental atau vokal, baik itu dipikirkan dalam pikiran atau diucapkan ke dunia luar, semua ucapan adalah eksekusi luar dari tindakan dalam batin.

Mckee (2016) menjelaskan kalau *dialogue* dalam cerita yang efektif sering sekali memiliki apa yang Mckee sebut **TEXT AND SUBTEXT**. *Text*, adalah arti literal dari apa yang karakter katakan dan biasa bersifat dangkal. *Subtext* adalah

substansi lebih dalam dari kata-kata yang dituturkan karakter. Menurut Linda Seger dalam buku *Writing Subtext: What lies beneath* (2011), *Subtext* memiliki fungsi yang signifikan dengan memperkaya kisah naratif dengan menggunakan motivasi karakter, keinginannya, dan konflik. Menurut Seger (2011), *subtext* adalah “*all the meanings that are not stated*” (Seger, 2011, hlm 4). Contoh yang diberikan Seger terdapat di *The Big Sleep* (1946), ketika karakter Marlowe diantar oleh supir taksi. Dari dialog di gambar 3, secara *text* hanya menggambarkan supir taksi yang memberikan nomor handphone nya kepada Marlow, namun terdapat *subtext* dari adegan tersebut bahwa supir taksi ingin bertemu dengan Marlow lagi. Menurut Seger (2011), *subtext* dapat diekspresikan dengan berbagai cara: melalui kata-kata atau konteks, *gestures and action*, dan *images and metaphors*.



```
TAXI DRIVER
If you can use me again sometime,
call this number.

MARLOWE
Day and night?

TAXI DRIVER
Night's better. I work during the day.
```

Gambar 3. Potongan skenario *The Big Sleep* (Seger, 2011, hlm 2)

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara mendapatkan data dengan tujuan tertentu secara ilmiah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sugiyono (2014) menjelaskan kalau pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena. Pendekatan kualitatif cenderung lebih bersifat deskriptif (Sugiyono, 2014).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah studi literatur dan observasi film.