

karakter lebih tragis daripada *status quonya*. Penggunaan *negative change arc* seringkali menambahkan ketegangan dan ketakutan pada cerita horor. Hal ini disebabkan oleh protagonis yang semakin menjurus ke arah negatif karena kehilangan harapan atau mengalami perjalanan yang menyimpang dari kebahagiaan (Weiland, 2017).

Film *A Shiny Day* merupakan film pendek bergenre *post-horor* yang menceritakan tentang penolakan Philip atas pernikahan ibunya. Philip sebagai karakter utama akan menghadapi *the truth* yang jauh lebih buruk dari *the lie* yang ia percaya. Penelitian ini akan berfokus kepada proses perancangan *negative change arc* karakter Philip sebagai penggerak plot film bergenre *post-horor* untuk membangun akhir cerita tragis untuk film *A Shiny Day*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan *negative change arc* pada tokoh Philip untuk membentuk akhir cerita tragis dalam naskah film *A Shiny Day*?

1.2. BATASAN PENELITIAN

Penelitian ini akan dibatasi dengan hanya berfokus pada analisis penerapan *negative change arc* tipe *disillusionment* menurut Weiland (2017) karakter Philip pada *scene* 2, 4, 5, 6, 7, 10, dan 12 yang akan dibagi menjadi tiga babak.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini ditulis dengan tujuan untuk menerapkan teori *negative change arc* tipe *disillusionment* karakter Philip pada film *A Shiny Day*.

2. STUDI LITERATUR

Berikut adalah teori dan referensi literatur yang digunakan dalam penulisan ini.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama membahas tentang karakter dan *character arc*.

2. Teori pendukung membahas tentang genre *post-horror* dan tragedi.

2.2. KARAKTER

Pembentukan karakter yang baik adalah proses yang penting untuk membentuk cerita yang menarik. Menurut Field (2005), karakter dapat dibangun dengan membagikan hidup karakter tersebut kedalam tiga komponen, yaitu kehidupan profesionalnya, kehidupan personalnya, dan kehidupan pribadinya. Sangat penting bagi penulis untuk mengetahui segala sisi karakter agar bisa membentuk alasan atas keputusan yang dipilih. Semakin jelas latar belakang dan sifat karakter, maka semakin realistis juga karakter itu.

Protagonis sebagai karakter utama merupakan karakter yang paling penting dalam cerita. Menurut Dancyger dan Rush (2013), karakter utama adalah alasan utama bagi penonton untuk ingin memahami dan merasakan sebuah cerita. Protagonis sebagai karakter utama pada sebuah film akan mendapatkan tantangan terbesar dan melalui perubahan drastis demi mencapai keinginannya (Zeem, Ruth, Schilf, 2017). Pada tantangan yang dihadapi, protagonis akan dikelilingi karakter pendukung untuk membantu membangun pilihan untuknya. (Dancyger, Rush, 2013). Rata-rata perjalanan cerita pada film seringkali diambil dari sudut pandang protagonis sebagai karakter utama. Hal ini menyebabkan kebanyakan penonton selalu terasa terikat dengan karakter utama karena dianggap mengenali karakter tersebut secara mendalam.

Truby (2007) menjelaskan bahwa setiap karakter harus memiliki tujuan dalam cerita. Setiap karakter memiliki fungsi atau peran yang dirancang khusus untuk membantu pergerakan cerita. Protagonis pada penceritaan seringkali dihadapkan dengan antagonis. Karakter antagonis hadir untuk menciptakan konflik dan menjadi hambatan bagi protagonis, sehingga tercipta *inciting incident* maupun *plot point* pada penceritaan. Terkadang karakter antagonis tidak diperlukan dalam penceritaan. Namun, kerap tetap digunakan untuk menambahkan aspek drama pada film.

2.3. CHARACTER ARC

Menurut Weiland (2017), evolusi karakter adalah inti dari segala cerita yang baik. Evolusi yang dimaksud bisa berarti transformasi pada karakter itu sendiri, maupun transformasi dunia karakter akibat keputusannya. *Character arc* yang efektif memberikan kontribusi signifikan dalam rasa emosional dan dampak yang diberikan pada cerita. Hal ini disebabkan *character arc* mampu mengangkat tema pertumbuhan ataupun tragedi pada karakter, sehingga penonton dapat merasa lebih terhubung dan berempati saat karakter menghadapi tantangan yang muncul dalam cerita. Terdapat 4 hal yang membentuk *character arc*, yakni

1. *The lie your character believes* (kebohongan yang dipercaya karakter)
2. *Your character ghost* (hal yang menghantui karakter seperti trauma atau masalah yang belum terselesaikan)
3. *The thing your character wants* (keinginan karakter)
4. *The thing your character needs* (Kebutuhan karakter)

Melalui buku *creating character arcs* karya Weiland (2016) *character arc* dibagi menjadi tiga bagian pokok, yaitu;

1. *The Positive Change Arc*

Seperti yang dijelaskan pada namanya, *positive change arc* adalah pola pengembangan karakter yang mengalami pertumbuhan signifikan kearah yang lebih baik. Pada *the positive change arc*, karakter akan diawali dengan menghadapi berbagai masalah dan penolakan. Kemudian seiring cerita berkembang, karakter tersebut akan mengalami masa dimana ia akan dihadapkan pada pilihan yang bertentangan dengan keyakinannya. Pada *the positive change arc* akan berakhir dengan protagonis menjadi versi diri mereka yang lebih baik. Weiland (2016) mengatakan bahwa pola perkembangan karakter ini merupakan pola yang paling banyak digunakan dalam struktur penceritaan. Hal ini dikarenakan *the positive change arc* menghasilkan respon emosional kepada penonton karena menawarkan harapan dan optimisme yang dapat menjadi refleksi bagi penonton.

2. *The Flat Arc*

Karakter utama pada struktur karakter *the flat arc* merupakan karakter statis yang tidak mengalami banyak perubahan. Pada umumnya, protagonis *the flat arc* merupakan karakter yang sudah sempurna dan tidak memerlukan perkembangan yang signifikan lagi. Protagonis *the flat arc* akan tetap mempertahankan keyakinan mereka dari awal hingga akhir cerita dan seringkali menjadi karakter yang menawarkan stabilitas serta perspektif yang konsisten. Seringnya protagonis ini justru menjadi inspirasi bagi karakter lainnya untuk mendapatkan perkembangan diri mereka.

3. *The Negative Change Arc*

Berbanding terbalik dengan *the positive change arc*, protagonis dalam *the negative change arc* mengalami kemunduran yang signifikan seiring perkembangan cerita. Protagonis pada *the negative change arc* akan mengalami kemunduran karena tidak bisa melawan permasalahannya atau menerima pengaruh negatif. *The negative change arc* seringkali digunakan untuk menggambarkan tragedi kehidupan manusia dan aspek-aspek kehidupan yang lebih gelap. Weiland (2017) pada buku *Creating Character Arcs Workbook*, menyatakan bahwa *the negative change arc* terbagi kedalam tiga tipe, yakni *the disillusionment arc*, *the fall arc*, dan *the corruption arc*.

2.4. THE DISILLUSIONMENT ARC

Sebagai salah satu bagian dari *the negative change arc*, *the disillusionment arc* adalah perjalanan protagonis dari kepercayaannya yang idealis menuju kenyataan realita yang kejam. Weiland (2017) menjelaskan bahwa *the disillusionment arc* berawal seperti *the positive change arc* dimana protagonis mempercayai sebuah kebohongan. Namun, kebohongan pada *the disillusionment arc* merupakan kebohongan yang berhubungan dengan kenafian protagonis yang belum melihat bagian realita hidup yang pahit. Hal itu menyebabkan protagonis akan mengalami kesulitan untuk menerima ataupun memahami kenyataan yang ada. Berikut adalah

penjelasan struktur tiga babak oleh Weiland (2017) untuk menciptakan *the disillusionment arc*;

1. Babak pertama

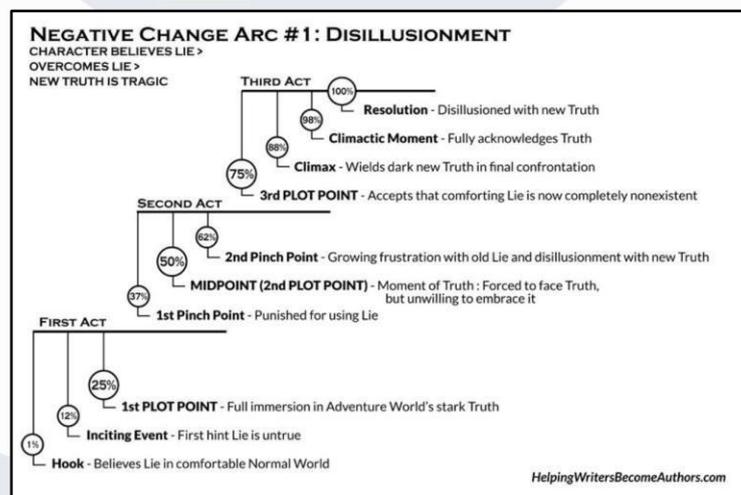
Babak pertama pada film merupakan babak perkenalan karakter dan dunia yang dihidupi karakter. Weiland (2017) membagikan babak pertama penceritaan menjadi tiga pembagian, yaitu *the hook*, *inciting event*, dan *first plot point*. *The hook* adalah bagian dimana karakter mempercayai kebohongan di dunianya atau *status quo* pada film. *The hook* memperlihatkan protagonis yang mempercayai kebohongan layaknya itu nyata. *Inciting event* adalah poin dimana protagonis mulai melihat keanehan atau tanda-tanda kecil bahwa kebohongan yang ia percayai merupakan sesuatu yang tidak benar. *Inciting event* pada umumnya memberikan kebingungan kepada protagonis, tetapi tidak memberikan pengaruh yang begitu besar. Kemudian *the first plot point* dimana protagonis kemudian dihadapkan pada poin yang akan terlepas dari *status quo*.

2. Babak kedua

Babak kedua merupakan babak dimana konflik pada film semakin terlihat. Weiland (2017) membagikan babak kedua dalam tiga bagian, yakni *first pinch point*, *midpoint* atau *second plot point*, dan *second pinch point*. *First pinch point* pada babak kedua merupakan tahap dimana protagonis diberikan petunjuk awal atas konflik utama cerita. Pada tahap ini juga kekuatan dari antagonis diperlihatkan secara minor pada tahap ini. *Midpoint* atau *second plot point* adalah tahap dimana protagonis mendapatkan informasi yang sangat signifikan dalam perkembangan cerita. Pada tahap ini juga protagonis menghadapi kenyataan atau konflik yang dapat mengguncang kebohongan yang ia percaya. Kemudian *the second pinch point* adalah tahap dimana protagonis mulai berpikir kembali mengenai kebohongan yang ia percayai dan menghadapi kekecewaan terhadap realita.

3. Babak ketiga

Babak ketiga pada struktur tiga babak film merupakan babak dimana klimaks dan resolusi film terjadi. Weiland (2017) membagikan babak ketiga dalam empat bagian, yakni *third plot point*, *climax*, *climatic moments*, dan *resolution*. *Third plot point* pada babak ketiga merupakan tahap dimana protagonis mulai menyadari bahwa ia tidak bisa lagi berpegang teguh pada kebohongan yang ia percayai. Bagian *climax* pada babak ketiga merupakan tahap dimana konfrontasi terakhir dilakukan untuk mengungkap kenyataan pahit secara seutuhnya. Pada tahap *climax*, konfrontasi yang terjadi merupakan konfrontasi paling intens hingga kemudian mencapai *climatic moment*. *Climatic moment* merupakan momen untuk menyelesaikan semua konflik yang ada. Pada *disillusionment arc* sendiri *climatic moment* merupakan tahap protagonis mengakui kenyataan pahit tersebut. Kemudian tahap *resolution* adalah resolusi akhir cerita dimana protagonis harus merasakan kekecewaan besar mengenai realita pahit yang ada.



Gambar 2.3.1. Struktur tiga babak *Disillusionment Arc* Weiland

Sumber: *Creating Character Arcs Workbook*, Weiland (2017)

2.5. THE LIE

Pada buku *Creating Character Arcs*, Weiland (2016) menjelaskan bahwa *the lie* seringkali menjadi tantangan terbesar karakter untuk mencapai keinginannya. *The lie* atau kebenaran palsu merupakan sebuah kepercayaan salah yang dianut oleh

karakter utama pada awal cerita. Seiring cerita berkembang, karakter akan menghadapi *the lie* dan mengalami transformasi untuk mencapai sebuah resolusi. Pada umumnya, karakter akan disadarkan atas kenyataan yang ada pada babak *midpoint* cerita dan akan mulai memilih keputusannya untuk terus mempercayai *the lie* atau kenyataan yang ada.

The lie tidak sepenuhnya menjadi sebuah kebohongan saat pandangan karakter terhadap kenyataan dunia tidak berubah. *The lie* menyebabkan karakter dapat terus menjalankan kehidupannya karena perspektifnya yang kecil, dan kepercayaannya terhadap *the lie* yang sudah terlalu mendalam. Tidak ada alasan bagi karakter untuk mengubah *status quonya* dalam mempercayai *the lie* karena kenyataan realita yang belum menghampirinya. Baru pada seiring perjalannya cerita, kenyataan realita akan datang menantang karakter dan mengubah *status quo* cerita untuk membentuk *character arc*.

2.6. THE TRUTH

The truth merupakan kenyataan realita atau pengetahuan yang akurat pada penceritaan. *The truth* seringkali menjadi tujuan akhir karakter untuk mengatasi kebohongan yang mereka percaya. Tahap karakter menghadapi *the truth* merupakan titik penting karakter untuk melihat kebenaran atas diri mereka sendiri dan dunia yang mereka hadapi.

Pada *positive change arc*, penerimaan *the truth* dapat mengatasi konflik internal karakter utama. Namun, pada *the disillusionment arc*, *the truth* yang justru lebih tragis dari *the lie* dapat menyebabkan konflik karakter justru semakin besar dan memberi dampak negatif pada karakter. Proses karakter beradaptasi pada tahap kepercayaan *the lie* menuju *the truth* merupakan proses yang tidak mudah. Proses pengungkapan *the truth* yang seringkali menyebabkan perubahan dramatis menyebabkan karakter memerlukan waktu untuk memahami kembali realita yang ada. Pemahaman *the truth* bukan sebatas penambahan fakta baru dalam kehidupan karakter, tetapi perubahan besar dalam dirinya dan dunianya. Pada dasarnya, *the truth* merupakan resolusi cerita, baik itu menuju kearah yang baik maupun buruk.

2.7. POST-HORROR

Menurut Church (2021), genre *post-horror* merupakan horor aliran baru, atau *horror new wave* yang menjauh dari stereotip horor konvensional. Genre *post-horror* memadukan genre horor dengan gaya *art-cinema* yang memprioritaskan rasa ketidaknyamanan dan narasi visual subtil daripada penggambaran yang eksplisit. Pada bukunya, Church (2021) menjelaskan bahwa film-film genre *post-horror* seringkali menghindari *jumpscare*, dan ritme yang cepat. Film-film *post-horror* lebih berfokus pada pembangunan ketegangan dengan lambat dengan ambiguitas.

Church (2021) juga mengatakan bahwa film-film *post-horror* jarang sekali menampilkan monster. Jika monster ditampilkan sekalipun, seringkali monster tersebut ditampilkan berbentuk manusia dengan implisit, tidak berbentuk sesuatu yang mengerikan. Sebagai sub-genre horor, *post-horror* lebih banyak mengeksplorasi tema-tema yang kompleks seperti ketakutan manusia, kehilangan, ketidakpastian, dan rasa duka. Genre *post-horror* juga banyak mengeksplorasi perpaduan dengan genre lainnya, seperti genre drama psikologis, thriller, dan misteri. Seperti genre-genre lainnya, elemen-elemen *post-horror* bekerja sebagai pedoman untuk mengidentifikasi sebuah film sebagai *post-horror*.

2.8. TRAGEDI

Tragedi adalah genre sastra yang ditandai dengan konflik mendalam, penderitaan, peristiwa memilukan, dan kecenderungan akhir cerita tragis bagi tokoh utama. Menurut Aristoteles pada buku *Poetics* yang telah diterjemahkan oleh Butcher (1920), tragedi yang sempurna harus dibangun dengan pendekatan yang kompleks (hlm. 45). Tidak semata-mata hanya tokoh orang kaya yang menjadi miskin, tetapi tokoh yang memiliki sifat dan kedalaman realistis bagi penonton.

Dalam bukunya, Aristoteles melalui Butcher (1920) menjelaskan tentang *tragic hero* yang merupakan karakter dengan sifat yang baik, tetapi memiliki kelemahan yang fatal. Ia menjelaskan bahwa kehancuran *tragic hero* terjadi karena

hamartia atau lebih dikenal sebagai *tragic flaw*. *Tragic flaw* adalah kelemahan atau sifat buruk karakter yang menyebabkan kehancuran karakter itu sendiri. Pada karya teater atau sastra klasik sendiri sifat buruk yang dimaksud banyak berhubungan dengan kesombongan, ketamakan, serta rasa iri dengki.

Aristoteles mengatakan bahwa drama tragedi yang baik membangun rasa belas kasihan dan ketakutan pada penonton. Rasa tersebut bisa dibangun dengan pengembangan penderitaan dan konflik berat yang tidak pantas dihadapi oleh tokoh utama. Dalam pengembangan karakter, elemen tragedi dapat digunakan secara efektif untuk mengeksplorasi dimensi emosional yang lebih dalam pada tokoh utama. Ketika karakter mengalami penderitaan maupun peristiwa traumatis, penonton pada umumnya akan merasa simpati dan menjadi terlibat secara emosional dengan karakter. Proses ini memungkinkan penonton untuk membangun pengalaman emosional yang lebih dan menambah daya tarik naratif penceritaan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Film fiksi pendek berjudul *A Shiny Day* adalah film yang menceritakan tentang seorang anak remaja bernama Philip yang menolak pilihan ibunya untuk menikah kembali. Film ini mengangkat tema mengenai kasih sayang orang tua yang menjurus ke arah *toxic* dengan kontrol dan manipulasi yang berlebihan. Film bergenre *post-horror* ini juga menggunakan elemen paganisme seperti sekte untuk menyajikan rasa ambiguitas dan keanehan pada film.

3.2. KONSEP KARYA

Penulisan dialog *A Shiny Day* berfokus pada sifat manipulatif untuk Philip maupun ibunya, Agita. Penulisan dialog manipulatif ini digunakan untuk menggambarkan kontrol kedua karakter terhadap satu sama lain dan hubungan *toxic* yang mereka alami. Proses perancangan skenario untuk film *A Shiny Day* memfokuskan pada konsep *negative change arc*, ritme *slow-burn*, dan perancangan karakter yang mendalam dengan menggunakan *3D character* Egri (1960). Ritme *slow-burn*