

1. LATAR BELAKANG

Cerita adalah sesuatu yang sudah umum dalam sejarah manusia. Dari teman sampai orang tua semua orang pernah diceritakan sesuatu yang mengungkapkan sebuah pengalaman yang dialami seseorang. Fisher dan Niles, (Dalam Wessing, 2006). mendefinisikan manusia sebagai *homo narrans*, yakni makhluk yang bercerita. Dalam pandangan keduanya, cerita adalah bagaimana sebuah kelompok bisa mendapatkan pengakuan terhadap identitasnya. Selain itu, cerita juga berperan sebagai refleksi dari bagaimana seseorang memandang dunia. Cerita memiliki pengaruh positif selain sebagai hiburan. Cormick (2019) menjelaskan bagaimana cerita bisa memperkuat kemampuan mengingat, mengurangi argumen, membuat seseorang menjadi bagian dari sebuah pengalaman, menjadi bukti yang lebih meyakinkan dibanding data, dan memperkuat perhatian dalam komunikasi.

Kebiasaan manusia untuk bercerita tidak hanya berkisar pada lingkaran sosial. Cerita sudah dibuat menjadi seni rupa dengan industrinya sendiri. Manusia sudah haus cerita sejak masa kecil mereka mendengar cerita dongeng. Oleh karena itu, mereka tertarik untuk mendengar cerita dalam berbagai media seperti novel, video, gim, dan film (Bordwell et al., 2024) . Film memperkenalkan orang kepada cara baru untuk mengonsumsi cerita. Dibandingkan dengan novel, film adalah media visual. Artinya audiens tidak hanya membaca, tetapi juga melihat apa yang ada di depan mereka.

Sebuah cerita film tidak dapat diwujudkan tanpa sebuah skenario. Field (2005) mendefinisikan skenario sebagai sebuah cerita yang disampaikan dengan menggunakan gambar. Hal tersebut membuat skenario berbeda dengan media sastra lain seperti novel menurut beliau karena novel menyampaikan ceritanya dari perspektif karakter, membuat pembacanya merasakan apa yang dirasakan oleh karakter. Memang jika keduanya dibandingkan seseorang bisa melihat perbedaannya dengan jelas. Hal ini karena sebuah skenario film dibuat untuk diwujudkan ke dalam bentuk visual. Deskripsi-deskripsi yang tertulis bertujuan untuk memberikan gambaran untuk sutradara dan tim produksi supaya hal tersebut

bisa dieksekusi di realita. Oleh karena itu, skenario film merupakan sebuah media yang memiliki keunikan dibandingkan media lain.

Sebuah cerita tidak bisa hidup tanpa karakter. Karakter adalah apa yang membangkitkan sebuah cerita. Jika audiens tidak peduli pada karakter cerita tersebut akan langsung dilupakan dan dikesampingkan. Hal ini karena cerita dan karakter adalah satu kesatuan yang mendukung sesame lain. Jika salah satu dari elemen tersebut dicabut, semuanya akan berjatuh. (Weiland, 2016). Sebuah karakter bisa menarik perhatian audiens jika mereka mengalami perubahan selama durasi cerita. Hal ini dikenal dengan sebuah *character arc*.

Namun, tidak semua *character arc* berkisar pada perubahan. Beberapa karakter melalui perjalanan ceritanya tanpa mengalami perubahan yang drastis. Walaupun begitu, mereka masih memiliki cerita yang menarik untuk dibaca atau ditonton. Hal ini dikenal dengan *flat character arc*. Dalam penulisan skenario *Menunggu Cahaya Fajar*, penulis mencoba untuk menceritakan sebuah *character arc* yang menarik dan memiliki makna untuk audiens walaupun karakter tidak berubah banyak. Penulis yakin bahwa walaupun karakter tidak mengalami perubahan besar, audiens masih dapat menikmatinya layaknya *character arc* dengan perubahan besar.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana *flat character arc* diterapkan pada tokoh Adi dalam skenario *Menunggu Cahaya Fajar*?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan pendahuluan dan judul skripsi, permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini akan dibatasi pada dua hal:

1. Tokoh Adi sebagai protagonis.
2. Adegan 01, 14, 19, 40, 44, 50, 51, 53, 61-69, 70, 75, dan 76 sebagai fokus penelitian.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah diterapkan sebelumnya, tujuan dari skripsi ini adalah untuk menjelaskan bagaimana caranya untuk merancang sebuah *flat character arc* yang menarik dan mendalam.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama akan menggunakan teori *character arc* K.M Weiland yang terdiri dari *positive change arc*, *negative change arc*, dan *flat character arc*. Namun, dalam skripsi ini, hanya teori *flat character arc* yang akan digunakan.
2. Teori pendukung akan menggunakan teori psikologi transformasi diri.

2.2. ELEMEN-ELEMEN CHARACTER ARC

Snyder (2005) menjelaskan bahwa dalam membangun sebuah karakter, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan. Hal-hal tersebut adalah:

- *Relatability*: Karakter harus bersifat familiar kepada audiens
- *Learning potential*: Audiens dapat mengambil pelajaran dari karakter.
- *Irresistible*: Karakter memiliki alasan kuat yang membuat audiens tertarik untuk mengikuti petualangannya.
- *Sympathetic*: Karakter bersifat simpatik supaya audiens ingin mendukungnya dalam petualangan mereka.
- *Big Stakes*: Karakter memiliki *Stakes* besar yang bersifat *relatable* ke audiens.

Memasuki *character arc*, Weiland (2016) menjelaskan bahwa dalam *character arc* ada elemen-elemen penting yang harus diperhatikan sebelum menulis. Pada umumnya, elemen-elemen tersebut dibagi menjadi lima, yaitu:

A. *Character's Lie*

Lie atau kebohongan adalah pandangan yang dipegang oleh karakter di awal cerita yang akan berubah dengan laju cerita. Dalam membuat