

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

lie, karakter percaya bahwa dirinya kekurangan sesuatu. Hal ini membuat mereka memiliki pandangan yang terdistorsi terhadap lingkungannya atau diri sendiri. Kebohongan yang dipegang karakter akan terlihat dari sikap mereka. Contohnya, seperti rasa takut, rasa bersalah, dan rasa malu. Sang karakter biasanya sadar akan perasaan-perasaan tersebut dan memiliki keinginan untuk menghapus perasaan tersebut, tetapi mereka terhalangi oleh kebohongan yang mereka pegang.

B. *Character's Wants and Needs*

Weiland mendefinisikan *want* sebagai perkembangan dari *goal* karakter. Dalam pandangan beliau, *goal* karakter tidak boleh hanya sebatas mereka menginginkannya. *Goal* karakter harus didasarkan pada alasan yang lebih mendalam untuk mengikatnya dengan *character arc*. Alasan ini berhubungan dengan *lie* yang dipegang karakter. *Want* dari karakter bersifat eksternal atau fisik, jauh dari *lie* yang mereka pegang. Daripada berhadapan langsung dengan *lie* yang dipegang, sebuah karakter memenuhi keinginan mereka sebagai pengalihan perhatian dari *lie* yang dipegang. Sedangkan *need* adalah apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh karakter untuk melawan *lie*-nya. *Want* merepresentasikan keinginan sementara sedangkan *need* mewujudkan apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh karakter. Dengan kata lain, *Need* mengungkapkan makna cerita yang sesungguhnya. Oleh karena itu, *need* bersifat internal atau tidak fisik dimana mereka menyadari apa yang hilang selama ini.

C. *Character's Ghost*

Weiland mendefinisikan *ghost* sebagai sesuatu dari masa lalu karakter yang menghantui mereka sampai sekarang. Seberapa besarnya *character arc* akan ditentukan oleh besar *ghost*, karena besar *ghost* akan dipengaruhi oleh besar *lie* yang dipegang karakter.

Ghost berperan sebagai alasan dibalik kenapa karakter berpegang teguh kepada *lie* mereka. Dalam cerita, hal tersebut biasanya diungkapkan secara perlahan selama durasi cerita. Semakin banyak audiens mempelajari *ghost* karakter, semakin tertarik mereka pada ceritanya. *Ghost* dapat memantik rasa penasaran audiens supaya mereka terus memperhatikan jalan cerita

D. *Characteristic Moment*

Characteristic Moment adalah momen dimana karakter diperkenalkan ke penonton. Perannya adalah untuk memberikan audiens seperti apa kepribadian dan identitas karakter tersebut dengan tujuan menarik audiens. Contohnya, *character arc* tentang keberanian akan dimulai dengan karakter bersikap pecundang, tetapi baik. Karakter dengan karakteristik negatif hanya akan membuat audiens tidak menyukainya. Namun, bukan berarti karakter harus selalu memiliki karakteristik positif. Hal yang dibutuhkan adalah untuk membuat karakter menarik supaya penonton terikat kepada karakter cerita.

E. *The Normal World*

Weiland menjelaskan peran *normal world* sebagai tempat tinggal karakter di awal cerita. Tujuannya adalah untuk menjelaskan aspek-aspek dari karakter, seperti kepribadian, *want*, kelebihan, dan kekurangannya. *Normal world* bisa memiliki fungsi yang lebih mendalam. *Normal world* bisa menjadi representasi dari *lie* yang dianut oleh karakter. Saat dunianya diguncang sebuah karakter memulai perjalanannya untuk melawan *lie*-nya. *Normal world* juga berperan sebagai kontras terhadap dunia yang akan dikunjungi karakter setelah perjalanannya dimulai. *Normal world* menunjukkan karakter pra-transformasi sedangkan dunia yang mereka kunjungi menunjukkan mereka saat proses transformasi.

Dalam *flat character arc* spesifiknya, Weiland menyatakan bahwa tidak ada banyak perbedaan antara *flat* dan *positive character arc* kecuali dalam beberapa hal, yakni:

A. *The Truth the Character Believes*

Jika dalam sebuah *positive character arc* karakter memegang sebuah *lie* yang akan ditantang dan diubah di akhir saat karakter menemukan *truth*. Dalam *flat arc* karakter sudah menemukan kebenarannya. Konflik dari ceritanya adalah melihat bagaimana karakter diuji dalam keteguhannya pada prinsip *truth* yang dipegang. *Truth* yang dipegang teguh oleh karakter akan digunakan untuk mengubah lingkungan sekitarnya daripada dirinya sendiri.

B. *Normal World (Flat arc)*

Dunia cerita dalam sebuah *flat arc* dapat mengambil dua bentuk. Bentuk pertama adalah dunia baik yang mewakili *truth* karakter yang akan mereka bela dari segala bentuk ancaman yang merupakan representasi dari *lie*. Bentuk kedua adalah dunia di mana semuanya telah musnah dan rusak karena pengaruh *lie*. Di dunia tersebut, karakter akan menggunakan *truth* untuk mengubah dunia penuh *lie* menjadi dunia yang mendukung *truth*-nya.

C. *Characteristic Moment (Flat arc)*

Characteristic moment dalam *flat arc* tidak terlalu berbeda dari *positive arc*. Satu-satunya perbedaan adalah momen karakter akan digunakan untuk menunjukkan *truth* yang dipegang karakter.

2.3. STRUKTUR *FLAT CHARACTER ARC*

Weiland (2016) mendefinisikan *flat character arc* sebagai sebuah *character arc* di mana karakter tidak berubah karena kebenarannya sudah ditemukan di awal cerita. Peran karakter di sini adalah untuk mengubah dunia sekitarnya yang merupakan refleksi dari kebohongan cerita. Varner (2023) memberikan pandangan yang berbeda. Beliau berpandangan bahwa dalam sebuah *flat character arc*, tugas protagonis adalah untuk mengubah pandangan karakter-karakter pendukung. Beliau membagi struktur *flat arc* menjadi beberapa bagian, yakni:

1. *First Act*

Dalam *first act* sebuah *flat arc*, tugas penulis skenario adalah untuk menjelaskan dasar dari cerita. Apa yang harus dijelaskan sudah dibahas di bagian sebelumnya. Penulis skenario harus menjelaskan dimana posisi karakter-karakter cerita di antara *truth* dan *lie* dengan fokus tambahan terhadap *lie*. Alasannya adalah lewat *lie* penulis skenario dapat mempelajari apa yang dipertaruhkan (*stake*) dalam cerita. Namun, *lie* ini tidak langsung ditunjukkan ke karakter, melainkan karakter akan secara perlahan mempelajari tentang *lie*-nya sendiri.

2. *Second Act*

Jika *first act* mempersiapkan karakter (Dalam konteks ini, protagonis) sebelum sebuah perjalanan, *second act* merupakan bagian dimana protagonis memulai petualangannya. *Second act* dalam *flat arc* tidak akan berfokus pada protagonis menghadapi dan melawan *lie* yang dipegang layaknya di *positive change arc*. Sebaliknya, protagonis akan menantang *lie* yang ada di lingkungannya. Bagian ini adalah dimana *truth* yang dipegang oleh protagonis akan ditantang. Momen ini menunjukkan dilema kepada protagonis jika mereka akan melawan *lie*-nya atau menghindarinya.

a. *First Plot Point*

First plot point merupakan kesempatan untuk protagonis melalui proses transisi dari *normal world*-nya menuju alam liar. Bagian ini menghubungkan akhir dari *first act* dengan awal dari *second act*. Jika pada *first act* protagonis mencoba untuk menghindari masalah atau bersikap pasif kepadanya, pada poin ini protagonis mulai menghadapi dan mengambil peran yang lebih aktif kepada masalah dan konflik yang ada di cerita.

b. *First Half of Second Act*

First half menunjukkan interaksi protagonis dengan *lie* untuk pertama kalinya. Hal ini bukan berarti mereka akan langsung melawannya, tetapi mereka tidak akan santai dalam perjalanannya. Mereka masih mencoba untuk mengerti apa yang dihadapi dan menganalisisnya. Bagian ini adalah dimana protagonis mengalami berbagai tantangan dan ujian karena kepercayaannya dalam *truth*. Pengujian ini membuat protagonis skeptis kepada *truth* yang dipegang selama ini, tetapi skeptisisme ini tidak membuat protagonis melupakan *truth*-nya.

c. *Midpoint*

Momen ini adalah apa yang disebut oleh Weiland sebagai momen *revelation* dimana setiap pertanyaan yang diacungkan di *first act* mulai terjawab. Di bagian ini protagonis melihat *lie*-nya secara langsung. Mereka harus mengalami apa yang disebut oleh Weiland sebagai *moment of truth*. Dalam *positive change arc*, *moment of truth* adalah sebuah momen dimana protagonis secara sepenuhnya memahami masalahnya, baik eksternal dan internal.

Layaknya seseorang berkaca dan melihat dirinya di cermin menurut Scott (Dalam Weiland). Dalam *flat arc*, *moment of truth* memiliki peran yang berbeda. Di sini protagonis yang memberikan *truth*-nya kepada dunia penuh *lie* daripada sebaliknya.

d. *Second Half of Second Act*

Dalam bagian ini, protagonis sudah siap menghadapi *lie*-nya. Mereka sudah melihat kemampuan *lie*-nya pada saat *midpoint*. Jadi satu-satunya hal yang mereka bisa lakukan adalah untuk melawan *lie*-nya. Namun, protagonis akan mengalami kemenangan semu sebelum mereka menghadapi kekalahan di *third act*.

3. *Third Act*

Third act adalah akumulasi dari semua yang diperjuangkan oleh protagonis, Bentuknya tidak beda dengan *third act* dalam *positive change arc*. Namun, satu hal yang membedakan adalah *truth* protagonis bersifat konsisten dari awal sampai akhir. Selain itu, dalam *flat arc*, protagonis akan ditemani oleh karakter pendukung yang sudah menemukan *truth*. Jadi mereka memiliki sekutu untuk membantunya melawan *lie*.

a. *Third Plot Point*

Dalam bagian ini, protagonis akan mengalami *false victory* atau kemenangan semu seperti yang dijelaskan sebelumnya. Mereka akan berpikir mereka akan memenangkan pertarungannya, tetapi peluangnya untuk menang dibalik. Di sini, protagonis akan mengalami kekalahan yang sangat besar. *Truth* yang dipegang protagonis akan bergoyang. Mereka mulai ragu-ragu jika apa yang mereka percayai berguna selama ini. Alhasil dari kekalahan ini membuat

karakter kehilangan sesuatu yang bersifat pribadi untuknya, seperti kematian orang yang dicintai atau kehilangan sesuatu yang penting dari dalam dirinya. Momen ini akan menyentuh protagonis sampai intinya.

b. *The Third Act*

Bagian ini adalah ketika protagonis kehilangan semuanya. Setelah pertarungan yang sengit dengan *lie*-nya mereka telah dipermalukan dan *truth*-nya hancur. Namun, dia tidak menyerah begitu saja. Jadi dia bangkit lagi dengan menegakkan *truth* dan mengalahkan *lie* yang menutupi dunianya, tetapi mereka hanya punya satu kesempatan untuk mengalahkannya karena pertarungannya pada saat *third plot point* membuang peluang kemenangannya. Momen ini menjadi sebuah kesempatan untuk protagonis membahas *truth* dan *lie* dari cerita karena momen ini akan bersifat lebih tenang dan diam daripada sebelumnya.

Peran utama bagian ini adalah untuk menunjukkan protagonis menegakkan *truth* yang dipegang dan memperjuangkannya dengan mengalahkan *lie*. Peran karakter pendukung di bagian ini bisa mengambil dua arah. Arah pertama adalah sebagai pendukung protagonis dalam membuat perasaannya lebih baik setelah kekalahannya di *third plot point*. Arah kedua adalah karakter pendukung kehilangan motivasi karena keraguannya setelah kekalahannya di *third plot point*. Jadi protagonis harus membangkitkan lagi semangatnya untuk menghadapi *lie*.

c. *Climax*

Climax adalah dimana semua yang telah dibahas dalam cerita mencapai puncaknya. protagonis akan bertarung

secara langsung dengan *lie*-nya. protagonis memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap *truth*-nya. Faksi antagonis akan mencoba untuk menghancurkan hal tersebut dengan *lie* yang dipegang, tetapi hal tersebut bersifat mustahil karena kuatnya kepercayaan protagonis terhadap *truth*-nya. Peran karakter pendukung di sini akan bergantung pada cerita. Seperti protagonis, karakter pendukung akan mengalami tantangan terhadap *truth* yang dipegang, tetapi fokusnya adalah pada protagonis. Jika karakter pendukung menjadi kunci untuk protagonis mengalahkan *lie*, peran mereka diangkat menjadi fokus dari *climax*.

d. *Resolution*

Resolution adalah di mana cerita mencapai akhir. Tugasnya adalah untuk menunjukkan hasil dari perjuangan protagonis dalam mengubah dunia sekitarnya. Sebuah dunia di mana *truth* memiliki peran utama dibandingkan dengan *lie*. *Normal world* yang awalnya jahat dan penuh *lie* akan berubah menjadi baik dan *normal world* yang awalnya baik dan penuh *truth* akan dipertahankan kebaikannya karena *lie*-nya sudah dimusnahkan. protagonis tidak akan berubah secara drastis di akhir, tetapi mereka akan memiliki perbedaan yang sebelumnya tidak ada, seperti pensiun dari gaya hidupnya atau mengejar kehidupan baru. Walaupun nasibnya berbeda, mereka masih menegakkan *truth*-nya dari awal.

2.4. PSIKOLOGI TRANSFORMASI DIRI

Garfinkel (2007) membandingkan transformasi diri seperti masuk agama baru. Beliau menggunakan ekstremis agama sebagai contoh. Berdasarkan wawancaranya dengan mantan ekstremis, sebelum mengembangkan kedamaian, mereka mengalami konflik internal yang disebabkan oleh trauma dan masalah emosi.

Mereka merasa lega dan murni saat mengembangkan “agama” barunya, tetapi juga merasa sendirian karena ditinggalkan oleh orang-orang di kehidupan sebelumnya. Namun, mereka dapat membangun lingkungan social baru dan merasa lebih senang. Tidak hanya itu, mereka juga mengalami perubahan dalam gaya hidup, pandangan hidup, dan kerohanian.

Satu alasan kenapa seseorang bisa masuk ke dalam dunia kejahatan adalah lingkungan ekonomi. Contohnya, instabilitas dan kemiskinan dapat mendorong seseorang kepada kejahatan untuk mencari nafkah (Saloom, 2016). Namun, alasan tersebut tidak hanya menjadi satu-satunya alasan. Alasan lain seseorang bisa melakukan kejahatan adalah dari lingkungan sosial dan politik. Dalam sebuah negara tanpa demokrasi dan pluralisasi politik, kekerasan politik akan muncul. Reinares (2011) menggunakan ETA sebagai contoh.

ETA (*Euskadi Ta Askatasuna*) adalah sebuah organisasi separatis yang didirikan di Spanyol pada saat kekuasaan Francisco Franco yang represif. Organisasi tersebut terlibat dalam aksi terorisme karena opsi berpolitik yang terbatas di bawah otoritarianisme Franco. Aksi ETA berhubungan dengan alasan selanjutnya seseorang terdorong berbuat jahat, yakni untuk mencari makna hidup. Deci et al (Dalam Kruglanski et al (2014) menjelaskan bahwa harga diri, pencapaian, kekuasaan, dan kemampuan merupakan motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu yang kejam.

Ada berbagai alasan seseorang melalui transformasi diri menuju kebaikan. Alasan pertama adalah trauma. Dalam pandangan Garfinkel, trauma merupakan sesuatu yang kuat. Kekuatannya dapat menutupi jiwa dan mengubah pandangan hidup seseorang. Seseorang yang berubah karena trauma mengalami sebuah proses yang dikenal dengan *post-traumatic growth*. Muncul atau tidaknya hal ini akan bergantung. Calhoun (Dalam Henson et al., 2021) menjelaskan bahwa supaya perubahan muncul, momen yang memicu trauma harus memiliki pengaruh yang

besar untuk membuat seseorang melakukan refleksi diri. Namun, trauma sendiri tidak akan mengubah seseorang.

Kembali ke Garfinkel, dalam proses transformasi, seseorang akan ditemani oleh tokoh positif yang mengarahkannya ke jalan kebaikan. Hal ini berhubungan dengan alasan kedua seseorang bisa berubah, yakni pergaulan sosial. Saloom menjelaskan bahwa lingkungan pergaulan seseorang dapat memberikan kontribusi kepada transformasi pribadi. Saloom juga memberikan alasan lain kenapa seorang penjahat bisa berubah, yakni mencari pengalaman pribadi dan mencari makna hidup, seperti yang dijelaskan sebelumnya. Dengan pengalaman, hal ini karena pengalaman dapat digunakan sebagai sumber pelajaran. Pengalaman tidak hanya berdasarkan pada perbuatan, tetapi juga pikiran dan perasaan yang dialami.

Dengan mencari makna hidup, Saloom menggunakan seorang mantan kriminal bernama HA sebagai contoh. HA adalah seorang mantan kriminal yang menemukan makna hidup baru bekerja sebagai guru ngaji. Walaupun begitu, masyarakat masih melihatnya dengan jijik. Karena dari perspektif religius, beliau adalah seseorang yang telah berbuat zalim kepada orang lain. Hal tersebut tidak bisa dimaafkan begitu saja oleh sesama manusia dibandingkan dengan Tuhan. Kejadian tersebut membuat HA mengalami konflik internal mengenai perannya di dunia. Beliau menyadari dosanya di masa lalu, tetapi merasa untuk tetap mendorong untuk perubahan. Beliau berpikir bahwa pekerjaannya sebagai guru ngaji adalah bentuk penebusan dosa untuk masa lalunya.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Karya yang dibuat penulis merupakan sebuah skenario film panjang dengan judul *Menunggu Cahaya Fajar*. Skenario tersebut bercerita seorang mantan kriminal yang bekerja menjadi ojol dalam kehidupan barunya. Namun, masa lalunya tidak akan melepaskannya begitu saja.