

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana penerapan pergerakan *three act structure* oleh *character arc flat arc* dalam naskah film pendek romantis *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya*. Teori utama yang akan digunakan adalah struktur cerita, *three act structure*, karakter, *backstory*, tiga dimensi karakter, *character arc flat arc*, dan *character-driven story*.
2. Rumusan penciptaan adalah tentang bagaimana penerapan pergerakan *three act structure* oleh *character arc flat arc* dalam naskah film pendek romantis *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya*. Teori pendukung yang digunakan adalah genre romantis.

2.2. STRUKTUR CERITA

Bordwell (2023) berpendapat bahwa setiap film membuat pilihan untuk mewujudkan kemungkinan naratif tertentu, seperti struktur naratif dan pengembangan karakter (hlm. 107). Bordwell menekankan fungsi naratif dan mengidentifikasi elemen film yang mempunyai fungsi khusus dalam menyampaikan informasi naratif. Struktur cerita merupakan kerangka kerja yang membantu dalam penciptaan cerita naratif. Struktur cerita yang paling umum adalah struktur tiga babak yaitu membagi cerita naratif menjadi tiga bagian utama seperti awal, pertengahan, dan resolusi atau akhir.

2.3. *THREE ACT STRUCTURE*

Three act structure atau struktur tiga babak adalah struktur cerita yang umumnya digunakan dalam penulisan skenario sebuah film. Syd Field mempopulerkan dan menjelaskan struktur cerita 3 babak (Field, 2005). Struktur ini terdiri dari tiga bagian utama yaitu: pengenalan (*setup*) sebagai awal, konfrontasi (*confrontation*) sebagai perkembangan cerita, dan resolusi (*resolution*) sebagai akhir. Ketiga babak tersebut memiliki fungsi dan karakteristik tertentu yaitu:

1. Pengenalan (*Setup*):

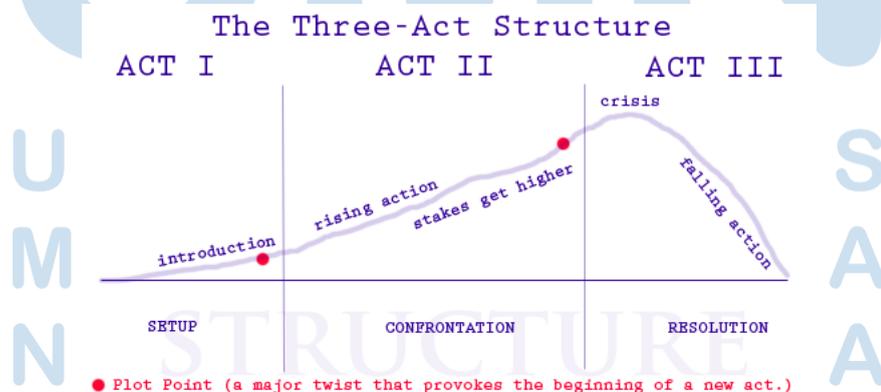
Bagian pengenalan ini adalah awal dari sebuah cerita yang fungsinya adalah memperkenalkan karakter yaitu tokoh utama, membangun dunia cerita, dan konflik atau tantangan utama dari cerita yang akan dihadapi oleh karakter utama. Bagian ini biasanya mencakup 15% dari keseluruhan cerita.

2. Konfrontasi (*Confrontation*):

Bagian kedua di konfrontasi ini adalah pengembangan cerita. Fungsi dari bagian kedua ini adalah mengembangkan konflik, meningkatkan ketegangan, dan memperkenalkan peristiwa kritis. Bagian ini yang nantinya akan memunculkan rintangan atau konflik yang membuat karakter menghadapi tantangan, krisis, atau pertentangan yang semakin rumit. Bagian ini juga sering menjadi puncak konflik dalam sebuah cerita. Bagian ini biasanya mencakup 70% dari keseluruhan cerita.

3. Resolusi (*Resolution*):

Bagian terakhir yaitu resolusi adalah bagian akhir dari sebuah struktur cerita. Fungsi dari bagian ini adalah menyajikan penyelesaian permasalahan konflik dan memberikan jawaban terhadap konflik yang dihadapi tokoh utama dalam cerita. Dalam bagian ini biasanya berisikan penyelesaian konflik dan pengembangan karakter utama yang berujung pada penyelesaian cerita. Di tahap ini juga biasanya mencakup klarifikasi, penjelasan, atau terungkapnya rahasia yang selama cerita belum terungkap. Bagian ini biasanya mencakup 15% dari keseluruhan cerita.



Gambar 2.1 *The Three Act Structure*

(Sumber: IDS Education)

Field (2005) menekankan pentingnya struktur tiga babak ini sebagai kerangka kerja yang kuat untuk menyusun narasi yang menarik. Baginya, setiap babak merupakan elemen kunci dalam menciptakan plot efektif yang memberikan pengalaman memuaskan dan menarik bagi penonton.

2.4. KARAKTER

Karakter dalam sebuah film merupakan salah satu elemen penting dalam analisis naratif sebuah cerita. David Bordwell bersama dengan Kristin Thompson memandang karakter memiliki fungsi dalam naratif yang menggerakkan alur cerita menjadi maju. Mereka melihat karakter sebagai pemicu peristiwa-peristiwa, konflik, dan perkembangan cerita dalam sebuah film (2023).

Karakter dapat dikatakan menarik jika memiliki keinginan yang kuat atau *desires*. *Desires* sendiri merupakan perpaduan antara *wants and needs* sebuah karakter. *Wants* atau keinginan adalah sebuah elemen karakter yang memiliki arti keinginan karakter yang dia sadari, sedangkan *needs* adalah elemen karakter yang memiliki arti kebutuhan atau keinginan karakter yang dirinya tidak sadari namun memotivasi karakter untuk maju dan melakukan sesuatu (Ellis & Samson, 2010, hlm. 216).

2.5. BACKSTORY

Backstory merupakan permulaan peristiwa yang terjadi sebelum cerita dimulai mengenai peristiwa masa kecil karakter, sesuatu yang terjadi di masa lalu, atau tentang hubungan karakter dengan orang lain di masa lalu (Gerth, 2019). Karakter akan menjadi semakin nyata dan penting jika ada *backstory* untuk membentuk kepribadian karakter, kehidupan awal karakter, dan bisa mempengaruhi sikap karakter dalam bertindak selama cerita berlangsung (hlm. 98).

2.6. TIGA DIMENSI KARAKTER

Pada karakter terdapat elemen tiga dimensi karakter. Menurut Egri (2009) karakter memiliki tiga elemen yang menunjang karakter menjadi seorang

manusia. Ketiga elemen tersebut adalah dimensi fisik, dimensi sosial, dan dimensi psikologis. Dalam dimensi fisik terdiri dari informasi karakter mulai dari tinggi dan berat badan, umur, penampilan, dan sebagainya. Dimensi ini walaupun hanya membahas fisik namun bisa mempengaruhi perilaku dan interaksi karakter (hlm. 33). Berikut struktur dari dimensi fisik menurut Egri:

- a. Jenis Kelamin.
- b. Umur.
- c. Tinggi dan berat badan.
- d. Warna mata, kulit, dan rambut.
- e. Postur tubuh.
- f. Penampilan.
- g. Cacat.
- h. Keturunan.

Dimensi selanjutnya adalah dimensi sosial yang berisikan informasi mengenai status sosial karakter, tempat tinggal karakter, dan lain-lain. Egri berpendapat bahwa dimensi sosial ini dapat membentuk kepribadian dan motivasi karakter dalam cerita. Berikut adalah struktur dimensi sosial menurut Egri:

- a. Kelas Ekonomi.
- b. Pekerjaan.
- c. Edukasi.
- d. Lingkungan keluarga.
- e. Agama.
- f. Ras dan kewarganegaraan.
- g. Peran di lingkungan sekitar.
- h. Pandangan politik.
- i. Hobi.

Dimensi ketiga atau yang terakhir adalah dimensi psikologis. Dimensi ini melibatkan aspek-aspek seperti kepercayaan, keinginan, konflik internal dalam diri karakter, dan lain sebagainya. Menurut Egri dimensi psikologis ini mempengaruhi motivasi karakter dalam berperilaku dan mengambil keputusan. Berikut adalah struktur dimensi karakter menurut Egri:

- a. Kehidupan seks.
- b. Ambisi.
- c. Frustrasi atau kekecewaan.
- d. Temperamen.
- e. Sikap terhadap kehidupan.
- f. MBTI.
- g. IQ.

2.7. CHARACTER ARC

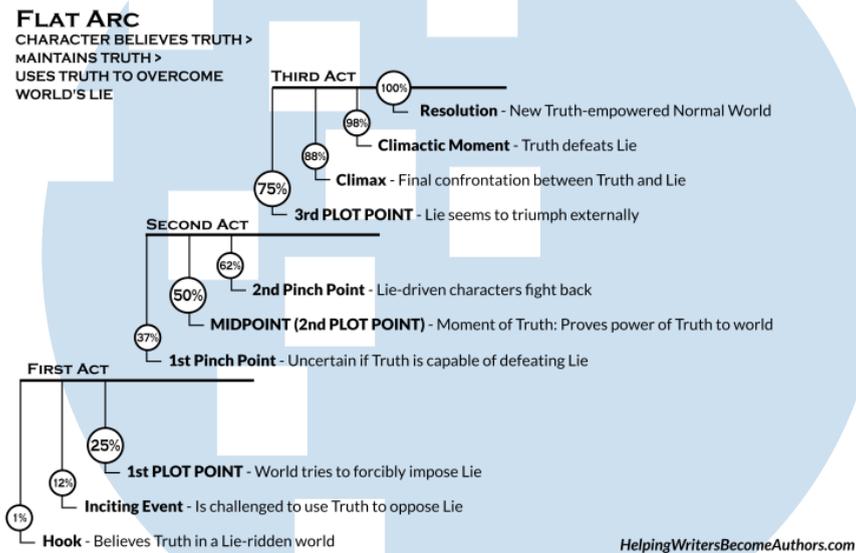
Setelah menerapkan struktur cerita yaitu *three act structure* dan memakai dimensi karakter yang lebih dalam seperti *backstory* dan tiga dimensi karakter, Weiland (2016) berpendapat untuk memakai *character arc beats-to-beats* yang bisa dipakai dalam semua genre untuk memperdalam motivasi dan pergerakan cerita oleh karakter (hlm. 9). Weiland berpendapat bahwa karakter dan plot tidak bisa berdiri sendiri, *character arc* juga terbentuk akibat alur cerita yang digerakkan oleh karakter itu sendiri. *Character arc* dapat merubah tujuan karakter selama cerita berlangsung akibat dari faktor internal maupun eksternal. Aspek dasar dalam karakter yang memperkuat *character arc* adalah *truth and lie*.

Weiland menjelaskan untuk membentuk karakter yang kompleks dan *multidimensional* dibutuhkan sebuah *truth*. *Truth* atau kebenaran karakter adalah kompleksitas yang bisa berasal dari rahasia karakter, atau masa lalu yang mempengaruhi karakter. Sedangkan *lie* adalah alasan utama karakter untuk berubah atau menimbulkan konflik. *Lie* merupakan kekurangan yang dimiliki karakter secara internal sehingga karakter rela untuk berubah dan menimbulkan konflik (Weiland, 2016, hlm. 19). Terdapat tiga jenis perubahan dasar atau *three basics character arc* yaitu *positive change arc*, *flat arc*, dan *negative change arc*.

2.8. FLAT ARC

Flat arc merupakan satu dari tiga *basics character arc*, merupakan *arc* yang tidak merubah karakter. Dalam *flat arc* karakter sudah mengetahui kebenaran yang ada dan memakai kebenaran itu untuk menyelesaikan masalahnya. Pada *flat arc*,

karakter akan dihadapi oleh masalah yang tidak sesuai dengan apa yang dirinya ketahui dan percayai baik itu internal dari dalam dirinya maupun eksternal. Berikut merupakan struktur *flat arc* menurut Weiland (2016) (hlm. 100).



Gambar 2.2 The Flat Arc

Sumber (helpingwritersbecomeauthors)

1. *The Hook*

Protagonis mempercayai kebenaran yang tidak dipercayai oleh *normal world* disekitarnya (hlm. 101).

2. *Inciting Event*

Sang protagonis pertama kali menghadapi konflik utama. Dalam tahap ini protagonis ditantang untuk mengambil tindakan pada kebenaran untuk melawan kebohongan yang dipercayai *normal world* (hlm. 101).

3. *First Plot Point*

Protagonis dihadapkan pada pilihan konsekuensi saat antagonis berusaha memaksakan kebohongan pada orang lain. Agar mempertahankan kebenaran, protagonis memilih meninggalkan *normal world* dan masuk ke dunia petualangan konflik utama di babak kedua (hlm. 101).

4. *First Pinch Point*

Sang protagonis mencoba melawan kebohongan antagonis dengan kebenaran yang ia ketahui. Protagonis ragu apakah kebenarannya akan mengalahkan kebohongan dan jika iya apakah itu memang benar kebenaran (hlm. 107).

5. *Mid Point*

Protagonis bertekad mengikuti dan menawarkan kebenarannya pada dunia sekitar. Tahap ini menunjukkan protagonis yang memakai kekuatan penuh dan kemurnian agar setidaknya satu karakter terpengaruh (baik positif atau negatif) (hlm. 107).

6. *Second Pinch Point*

Antagonis akan menanggapi kebenaran protagonis dengan menggandakan kebohongan untuk menyerang balik secara dahsyat kepada sang protagonis dan kebenarannya (hlm. 109).

7. *Third Plot Point*

Antagonis berhasil menghantam protagonis dengan kebohongannya. Sang protagonis masuk pada fase terendah, namun protagonis tetap memilih keyakinannya akan kebenaran yang ada (hlm. 115).

8. *Climax*

Protagonis memasuki pertarungan terakhir dengan antagonis untuk memutuskan apakah dirinya mendapatkan yang ia inginkan. Protagonis dengan sadar melawan menggunakan kebenarannya (hlm. 115).

9. *Climactic Moment*

Sang protagonis memakai kebenarannya untuk mengalahkan antagonis dan mendapatkan apa yang ia inginkan (hlm. 116).

10. *Resolution*

Sang protagonis masuk ke *new world* yang sudah dipengaruhi oleh kebenaran yang ia pahami (hlm. 117).

2.9. CHARACTER-DRIVEN STORY

Dalam sebuah cerita pasti memiliki elemen yang menggerakkan cerita dari awal hingga akhir. Schmidt (2005) berpendapat bahwa *character-driven story* adalah sebuah cerita yang berpusat pada karakter sebagai penggerak. Karakter menggerakkan alur cerita lewat peristiwa-peristiwa yang terjadi selama cerita berlangsung (hlm. 15).

Dalam artian karakter sebagai penggerak utama alur cerita lewat pandangan, keputusan, dan tindakan untuk membuat pilihan terhadap peristiwa yang terjadi dalam cerita. Struktur cerita romance merupakan struktur *character-driven* karena hubungan dari dua karakter utama berperan sebagai kemudi agar cerita berkembang maju.

2.10. GENRE ROMANCE

Ramsdell (2012) berpendapat *genre romance* pada dasarnya berasal dari pengalaman yang dekat dengan kehidupan manusia (hlm. 3). Dalam *genre romance*, cerita berfokus pada perkembangan hubungan cinta antara dua tokoh, perjalanan emosional masing-masing tokoh, konflik, dan akhir yang memuaskan maupun tidak memuaskan secara romantika (Ramsdell, 2012). *Genre romance* memiliki ciri-ciri yang umum yaitu:

1. Hubungan romantis yang berfokus pada perkembangan dinamika romansa dalam hubungan kedua karakter utama.
2. Konflik dan tantangan yang menjadi rintangan atau hambatan untuk menguji hubungan romantis kedua karakter utama.
3. Evolusi karakter yang merubah karakter secara emosional seiring perkembangan hubungan.

Genre romance menunjukkan dunia lebih kepada romantis dan tidak realistis karena alur yang diciptakan berfokus hanya pada perkembangan hubungan dua karakter utama.