

2. STUDI LITERATUR

Berikut adalah pemaparan referensi literatur yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini, yaitu mengenai penerapan *Positive Character Arc* Anwar dalam film *Potret*.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Dalam penelitian ini, teori utama yang akan digunakan adalah *Positive Character Arc*, yang mencakup elemen-elemen dasar karakter tersebut seperti, Teori ini akan menjadi kerangka utama dalam menganalisis perjalanan transformasi karakter.
2. Untuk mendukung teori utama, digunakan *konsep False beliefs, Character's Ghost, wants, dan needs* sebagai teori pendukung.

2.2. CHARACTER ARC

Character arc sangat penting dalam pengembangan cerita, karena menunjukkan perjalanan perubahan internal maupun eksternal karakter. Perubahan internal mencakup emosi, kepribadian, keyakinan, atau cara berpikir, sementara perubahan eksternal melibatkan tindakan, keputusan, atau hubungan karakter dengan dunia di sekitarnya. Menurut (Weiland, 2016), *character arc* adalah perubahan yang dialami karakter selama cerita berlangsung, baik dalam sikap, keyakinan, maupun tindakan.

Perubahan ini sering kali dipicu oleh konflik atau peristiwa dalam cerita, dan penting untuk menunjukkan apakah karakter mencapai tujuan atau mengalami kegagalan. *Character arc* juga membantu membentuk tema cerita melalui perubahan karakter yang selaras dengan alur cerita.

Semua *character arcs* dibangun melalui halangan yang memaksa karakter untuk membuat keputusan sulit. Di sinilah karakter menunjukkan atau mengubah pandangan hidup mereka, menciptakan perkembangan emosional atau moral yang signifikan (McKee, 2014).

Pengembangan karakter yang selaras dengan struktur cerita adalah elemen kunci dalam menciptakan narasi yang menarik. Pelican (2020) menekankan bahwa

character arc yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan penonton, terutama ketika perubahan karakter selaras dengan konflik dan tema cerita.

2.3. POSITIVE CHARACTER ARC

Positive Character Arc terjadi ketika karakter mengalami perubahan atau perkembangan yang membawa karakter menuju keadaan yang lebih baik. (Weiland, 2016) menjelaskan bahwa karakter dengan *arc* ini dimulai sebagai individu yang merasa ada yang salah di dalam dirinya akibat kebohongan yang selama ini dia percayai. Hingga akhirnya, karakter tersebut dihadapkan pada tantangan yang memaksanya untuk mengatasi kebohongan tersebut dan menerima kebenaran baru yang positif. Dalam beberapa kasus, kebohongan ini mungkin awalnya tampak sebagai kekuatan, tetapi seiring perkembangan cerita, kebohongan tersebut akan menjadi kelemahannya. Karakter tersebut bahkan mungkin tidak menyadari bahwa dirinya memiliki masalah.

Proses ini dibagi menjadi tiga bagian utama: karakter awalnya percaya pada kebohongan, kemudian mengatasinya, dan akhirnya menerima kebenaran baru yang positif. Selain membantu karakter menemukan kekuatan baru, *Positive Character Arc* juga membawa dampak positif pada dunia sekitar mereka, baik melalui tindakan langsung maupun dengan menjadi contoh yang menginspirasi karakter lain dalam cerita.

Dalam *Positive Character Arc*, protagonis mengalami perubahan yang signifikan, di mana mereka berhasil mengatasi kekurangan atau keyakinan yang salah yang mereka miliki sebelumnya. Perubahan ini membuat mereka berkembang secara pribadi dan memiliki pemahaman diri yang lebih dalam. Tidak hanya itu, perjalanan karakter ini juga membuat mereka melihat dunia sekitar dengan perspektif yang lebih luas. (Truby, 2018, hlm. 115)

Dalam bukunya, (Weiland, 2016, hlm. 21-45) menjelaskan bahwa *Positive Character Arc* terjadi dalam tiga bagian, yaitu dalam:

2.3.1. Babak Pertama

Cerita dimulai dengan *hook*, yaitu pengenalan karakter utama yang hidup berdasarkan sebuah kebohongan—keyakinan atau prinsip yang ia anggap penting dan berfungsi dengan baik dalam kehidupannya saat ini. Kebohongan ini membentuk *wants* dan *needs* karakter, serta menentukan bagaimana karakter memulai perjalanannya.

Kemudian, terjadi *Inciting event*, sebuah peristiwa yang menjadi titik awal konflik utama. Pada momen ini, karakter mulai menyadari tanda-tanda bahwa kebohongan yang selama ini ia pegang mungkin tidak lagi dapat membantu atau relevan.

Ketika cerita mencapai *First plot point*, karakter dihadapkan pada pilihan penting. Cara-cara lama yang biasa digunakan tidak lagi efektif, sehingga ia perlu memutuskan apakah akan tetap bertahan pada kebiasaan lama atau mencoba sesuatu yang baru. Pilihan ini membawanya ke titik di mana ia tidak dapat kembali ke kehidupannya yang biasa. Selanjutnya, ia memasuki dunia baru yang penuh tantangan, yang secara perlahan menunjukkan bahwa kebohongan yang ia percayai selama ini sudah tidak bisa diandalkan lagi.



Gambar 2.1. *Positive Character Arc Babak 1*

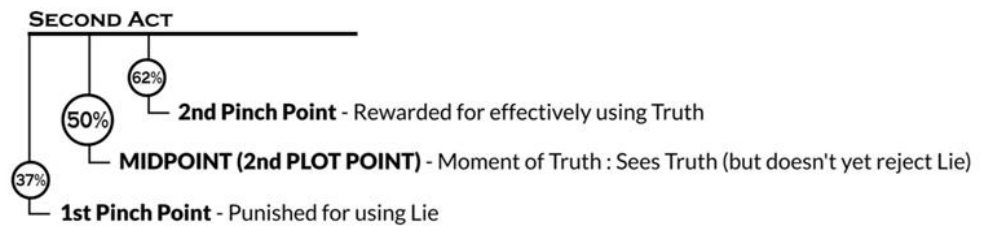
(Sumber: Weiland (2016))

2.3.2. Babak Kedua

Pada awal babak kedua, karakter berada di *First pinch point*, yaitu titik terendah yang membuatnya mulai terbuka untuk menerima bantuan dalam mengatasi kebohongan yang selama ini ia percayai. Saat cerita berlanjut, ia memasuki *Midpoint*. Dalam fase ini, karakter belum sepenuhnya menyadari bahwa dunia di sekitarnya telah berubah. Oleh karena itu, ia terus berusaha keras untuk

mempertahankan kebohongan tersebut. Namun, usahanya ini justru semakin menjauhkannya dari apa yang sebenarnya ia butuhkan. Pada momen ini, karakter untuk pertama kalinya mulai melihat gambaran hidup tanpa kebohongan, yang mungkin dipicu oleh tindakan atau sikap karakter lain.

Di akhir babak kedua, dalam *Second pinch point*, karakter menunjukkan kemajuan dengan mengambil langkah yang lebih bijak untuk mencapai tujuannya. Meskipun ia berada dalam situasi yang mirip dengan sebelumnya, cara pandanginya kini telah berubah. Ia mulai merasakan dampak negatif dari kebohongan yang ia kejar, yang kemudian mendorongnya untuk mencari kebenaran. Pada saat ini, keinginan karakter untuk menemukan kebenaran semakin jelas, dan ia mulai memahami apa yang sebenarnya ia butuhkan dalam hidupnya.



Gambar 2.2. *Positive Character Arc* Babak 2
(Sumber: Buku Weiland (2016))

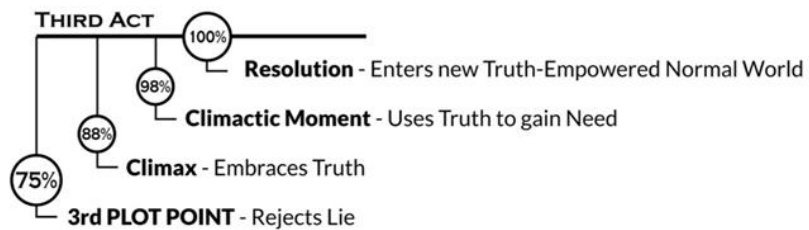
2.3.3. Babak Ketiga

Babak ketiga dimulai dengan *Third plot point*, momen terendah dalam cerita. Sebelumnya, karakter utama tampak menang dan berhasil mengendalikan situasi. Ia mulai memahami kebenaran dan seolah telah mengesampingkan kebohongan yang selama ini ia percayai. Namun, kebohongan itu kembali muncul dan memaksa karakter untuk menghadapinya secara langsung. Di sinilah karakter harus membuat keputusan besar, meninggalkan kebohongan itu sepenuhnya atau justru dihancurkan olehnya. *Third plot point* ini menjadi titik balik yang menentukan akhir cerita.

Kemudian, dalam *Climax*, karakter menunjukkan bahwa dirinya benar-benar telah berubah. Untuk memenangkan konflik, protagonis harus membuktikan bahwa ia

dapat tetap berpegang teguh pada kebenaran hingga akhir. Setelah itu, pada momen puncak *climatic moment* ini, ia menunjukkan perubahan yang signifikan dalam dirinya. Perubahannya dapat diukur dari seberapa jauh ia telah menerima pelajaran yang didapat selama perjalanannya.

Akhirnya, cerita mencapai resolusi, di mana konflik utama karakter terselesaikan. Dunia Normal yang baru kini terbentuk, hasil dari kebenaran yang telah diperjuangkan dengan susah payah oleh karakter.



Gambar 2.3. *Positive Character Arc* Babak 3
(Sumber: Buku Weiland (2016))

2.4. FALSE BELIEFS

Dalam character arc, *False beliefs* (keyakinan palsu) adalah kesalahan besar dalam cara karakter memandang dirinya sendiri, dunia di sekitarnya, atau keduanya. *False beliefs* ini sering menjadi penghalang utama bagi perkembangan karakter dan sumber utama konflik dalam cerita.

Pada *Positive Character Arc*, karakter memulai cerita dengan mempercayai sebuah *False beliefs* yang, secara sadar maupun tidak sadar, menghambatnya untuk mencapai potensi atau kendali diri yang sebenarnya. Sepanjang cerita, karakter akan menghadapi tantangan yang memaksanya untuk melawan dan mengatasi *False beliefs* tersebut, hingga akhirnya mencapai kebenaran yang sebenarnya. Berikut hal-hal yang dapat mempengaruhi kebohongan yang dipercaya dalam diri tokoh (Weiland, 2016):

1. Ketakutan
2. Luka/trauma berlebih

3. Tidak mampu untuk memaafkan/dendam
4. Perasaan bersalah yang besar terhadap sesuatu/seseorang
5. Rahasia mengerikan yang harus dijaga rapat-rapat
6. Rasa malu yang besar akan sesuatu yang dilakukan/dialami

Setelah menyadari kesalahannya, karakter memulai perjalanannya untuk berubah. Ia berusaha mencari cara untuk memperbaiki kesalahan tersebut, hingga akhirnya menemukan tujuan yang ingin dicapai.

2.5. CHARACTER'S GHOST

Menurut Weiland (2016), luka emosional yang dikenal sebagai "*Character's Ghost*" adalah sumber yang membentuk kebohongan dalam diri karakter. Luka ini mungkin berupa pengalaman yang sangat membekas, baik peristiwa besar dan traumatis atau sesuatu yang tampak biasa tetapi memiliki dampak emosional yang mendalam. Luka yang besar biasanya membentuk *Ghost* yang lebih kuat, yang memperkuat keyakinan karakter pada kebohongan yang ia yakini.

Ghost ini memberikan alasan bagi karakter untuk mempercayai kebohongan tertentu yang menyetir motivasinya. Karakter akan terus melekat pada keyakinan ini hingga terjadi perubahan besar dalam cerita. Semakin kuat luka yang ada di masa lalunya, semakin besar dampak *Ghost* ini dalam mempengaruhi jalan cerita, dan akan menjadi tantangan yang besar bagi karakter untuk menemukan kebenaran serta melepaskan keyakinan palsu yang selama ini dipegangnya.

Esensi dari *Positive Character Arc* adalah protagonis berhasil mengatasi keyakinan yang selama ini menghambat mereka. Keyakinan ini biasanya berasal dari trauma masa lalu atau kesalahpahaman, yang diuji sepanjang cerita, dan akhirnya, karakter mendapatkan pencerahan yang membantu mereka untuk berkembang. (Harmon, 2016, hlm. 98)

2.6. WANTS VS. NEEDS

Menurut (Weiland, 2016, p.), kebohongan atau "*Lie*" yang diyakini oleh seorang karakter tentang dirinya atau dunia di sekitarnya sering kali memicu konflik internal antara apa yang tokoh inginkan (*wants*) dan apa yang sebenarnya ia butuhkan (*needs*). Kebohongan ini membuat karakter terjebak dalam tujuan semu yang tampaknya penting, tetapi sesungguhnya menutup jalan menuju kebenaran sebenarnya.

2.6.1. Wants

Setiap karakter biasanya memulai perjalanan cerita dengan tujuan atau keinginan yang terlihat jelas, yang didorong oleh masalah terpendam dalam hidupnya. Keinginan ini bukan sekadar keinginan biasa, tetapi muncul dari kebutuhan untuk mengatasi kekosongan atau ketidakpuasan dalam dirinya.

Keinginan tersebut dipengaruhi oleh keyakinan yang salah atau pandangan yang tidak tepat, yang membuat karakter berpikir bahwa tujuannya adalah hal yang penting. Namun, karena ia belum sepenuhnya mengerti apa yang sebenarnya ia inginkan, ia akan mulai menyadari bahwa apa yang ia inginkan ternyata tidak seindah yang dibayangkan atau malah tidak sebanding dengan pengorbanan yang harus ia lakukan.

2.6.2 Needs

Kebutuhan (*needs*) seorang karakter, menurut Weiland (2016), adalah kebenaran yang bertentangan dengan kebohongan yang diyakini sebelumnya. Kebutuhan ini umumnya bersifat internal dan tidak langsung terlihat dalam perjalanan awal cerita, tetapi mulai muncul setelah karakter mengalami kesulitan dalam mengejar keinginannya.

Dalam perjalanan cerita, sang karakter seringkali menolak menerima kebenaran karena terlalu berpegang pada kebohongan yang diyakininya. Namun, ketika kebohongan itu membawa dampak buruk atau gagal memberi kepuasan, barulah karakter mulai menyadari kebenaran yang seharusnya ia ikuti. Perubahan yang

terjadi mungkin tidak selalu mengubah keadaan eksternal karakter secara langsung, tetapi akan mengubah cara pandangnya terhadap dirinya dan dunia di sekitarnya. Di titik ini, karakter menjadi lebih siap menghadapi masalah yang masih ada dan sering kali harus mengorbankan apa yang awalnya ia inginkan demi mencapai kebutuhan sejatinya.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA