

## 2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama berfokus pada *Character Arc* yang merupakan alat naratif yang membentuk sebuah tokoh yang memiliki perubahan selama cerita berjalan. Teori ini membantu memahami masalah yang dimiliki oleh sebuah tokoh sehingga tokoh tersebut dapat mencapai tujuannya atau justru memiliki perubahan yang membantu membuat tokoh menjadi lebih baik.
2. Teori *8 Sequence Story* adalah struktur naratif yang digunakan oleh penulis skenario dalam merancang cerita skenario dari awal sampai akhir yang dibagi menjadi 8 babak. Struktur ini digunakan oleh penulis untuk membentuk alur cerita dan tantangan yang dihadapi oleh tokoh pada cerita tersebut. 8 babak cerita terdiri dari *Act 1* yang memiliki 2 babak, *Act 2* yang memiliki 4 babak, dan *Act 3* yang memiliki 2 babak untuk merangkum cerita dan petualangan tokoh dalam skenario tersebut.

### 2.2. CHARACTER ARC

Costello (2004) menyatakan bahwa sebuah *arc* menggambarkan perjalanan karakter melalui bentuk naratif. Alat naratif ini membantu mempertahankan fokus utama terhadap elemen tokoh esensi elemen tokoh yang terdiri dari kebutuhan tokoh, keinginan tokoh, motivasi tokoh, ketakutan tokoh, dan masalah yang dihadapi oleh tokoh selama cerita berjalan (hlm. 79). McKee (1997) juga menggambarkan bagaimana *arc* sebuah tokoh digambarkan melalui naratif cerita diawali dari bagaimana kita melihat kebiasaan tokoh sehingga tingkah tokoh tersebut mulai muncul hingga terwujud kedalaman tokoh yang mengubah kedalaman tokoh menjadi lebih baik. (hlm. 104)

### 2.3. 8 SEQUENCE STORY

Gulino (2004) menyatakan bahwa kini 3 babak tidak lagi asing melainkan diperluaskan menjadi berbagai puluhan halaman yang mengeksplorasi cerita tokoh melalui masalah yang dihadapi setiap babak yang dibagi. Maka dari itu, teori *8 sequence story* ini membagi *3 Act story* menjadi 8 bagian. 2 babak pada *Act 1*, 4 babak pada *Act 2*, dan 2 babak terakhir pada *Act 3*.

#### 1 *Sequence 1*

Babak pertama memperkenalkan tokoh film dengan *Status Quo* yang menggambarkan status tokoh utama di awal cerita skenario. Masalah muncul dengan datangnya *Inciting Incident* yang mengawali masalah dari tokoh utama serta memulai petualangan untuk tokoh yang membawa penonton ke babak berikutnya.

#### 2 *Sequence 2*

Babak kedua membawa tokoh karakter ke babak pertama melalui segmen *predicament* sebelum kemudian menuju ke segment *Lock-In* yang membawa tokoh utama ke *Act 2* cerita yang merupakan *plot point* yang membentuk cerita ini.

#### 3 *Sequence 3*

Babak ketiga membawa tokoh utama masuk ke dalam masalah pertama pada *Act* kedua yang menjadi tantangan besar.

#### 4 *Sequence 4*

Babak keempat adalah tantangan berikut yang dihadapi tokoh utama dimana masalah tersebut dapat dihadapi sebelum memasuki *midpoint* dari cerita skenario.

#### 5 *Sequence 5*

Babak kelima merupakan *subplot* dari cerita skenario yang mengubah arah cerita dengan masalah baru untuk dihadapi oleh tokoh utama.

#### 6 *Sequence 6*

Babak keenam adalah saat dimana tokoh utama harus menghadapi tantangan berikutnya meskipun berada di titik rendah. Pada aspek ini,

tokoh utama mencari solusi sebelum menghadapi masalah berikutnya yang membawa tokoh ke *Act 3* dari cerita skenario.

#### **7 Sequence 7**

Babak ketujuh adalah tantangan terakhir yang dihadapi oleh tokoh utama sebelum menuju ke babak akhir yang dimana tokoh utama menyadari suatu perubahan pada dirinya yang terbentuk dari elemen *Character Arc*.

#### **8 Sequence 8**

Babak kedelapan merupakan akhir dari cerita yang menyimpulkan cerita dengan resolusi yang dimiliki oleh tokoh utama.

### **2.4. ANTI-HERO**

Peran *Anti-Hero* bukanlah hal asing bagi pembaca melainkan persepsi berbeda terhadap tokoh-tokoh yang dikenal sebagai pahlawan, namun melakukan semua tindakan dengan caranya sendiri, untuk yang baik atau yang lebih buruk. Prusa (2019) pada pembicaraannya berkata bahwa seorang *Anti-hero* dapat dikatakan sebagai seorang pahlawan cacat yang lebih menarik dibandingkan pahlawan yang biasa. Seorang *Anti-Hero* bisa menjadi orang baik dengan masa lalu yang tragis, atau bisa menjadi orang jahat dengan maksud yang tak diketahui. Seorang *Anti-Hero* dari segi perspektif Prusa, dapat dilihat dari 3 perspektif: *Positioning, Motivation, dan Charisma*.

#### **1 Positioning**

Menurut Prusa (2019), posisi yang dimaksud untuk *Anti-Hero* terdiri dampak moral yang dilanggar oleh seorang karakter dengan mengorbankan hubungan dan kesetiaan dengan orang lain sehingga menjadi tidak berarti di matanya sendiri. Ada juga berbagai *archtype* yang menggambarkan tipe posisi berbeda yang dimiliki oleh seorang *Anti-Hero* seperti *Robin Hood type* (melanggar hukum tetapi memiliki hati yang tulus), *Dirty Harry type* (melanggar hukum tetapi mengikuti peraturan), *Oblomov type* (memiliki posisi asosial yang berlebihan dan tidak bermotivasi serta tidak menyadari antiheroisme dalam dirinya sendiri), *Dionysos type* (tragis kegagalan pahlawan yang menjadi pembentukan

naratif), dan *Hannibal type* (memiliki posisi anti-sosial yang menjadi parasit bagi masyarakat dengan motivasi keinginan yang estetis). Sisi perspektif dari *positioning* juga menggambarkan bagaimana sebuah karakter dapat dipandang sebagai orang yang jahat namun juga dipandang sebagai orang yang baik dari perspektif orang lain.

## 2 Motivation

Menurut Prusa (2019), Motivasi yang mulia dari tindakan seseorang dapat menutupi persepsi moral secara keseluruhan. Motivasi seorang *anti-hero* digambarkan berdasarkan kekerasan yang dilakukan secara bermoral serta pujaan terhadap antisosialitas. Suatu motivasi memiliki tujuan yang besar bagi karakter *anti-hero* yang memiliki komitmen besar dalam melakukan perubahan yang dapat menginspirasi orang lain tetapi juga terbatas dengan kelemahan yang dimiliki oleh *anti-hero* tersebut karena kurangnya pengalaman yang dimiliki oleh tokoh *anti-hero*, tetapi motivasi yang dimiliki berkontribusi terhadap penyebab yang baik sehingga tokoh *anti-hero* kita rela untuk mengambil resiko demi kebaikan dunia. Di sisi lain, dendam merupakan motivasi lain bagi seorang *anti-hero* untuk melakukan tindakannya. Seringkali, alat naratif yang besar bagi budaya Jepang dan Barat dalam literasi, dapat disebut sebagai motivasi besar bagi pahlawan dan penjahat, sehingga amarah yang dimiliki oleh kedua tokoh memaksa mereka untuk saling membunuh. Hal ini melanggar persepsi moralitas agama sehingga perlu ada pembenaran dalam menyadari perbedaan antara pembunuhan biasa dengan pembunuhan yang dilakukan demi keadilan.

## 3 Charisma

Menurut Prusa (2019), Karisma seorang *anti-hero* dapat menjadi salah satu sarana manipulasi dan pembenaran moral yang paling efektif untuk tokoh tersebut. Di jaman sekarang, media memiliki potensi untuk membuat siapapun terlihat karismatik. Suatu karisma membentuk penggambaran kualitas luar biasa yang membedakan seorang individu dengan orang lain

membuat dasar untuk perawatan khusus. Beberapa jenis yang menggambarkan karisma seorang *anti-hero* terdiri dari Karisma Internal (menjadi pahlawan dengan melawan segala rintangan dengan cara yang tidak baik demi kebaikan masyarakat), Karisma Eksternal (seseorang dengan penampilan menarik dengan cara berbeda), dan Karisma yang Dipentaskan (seseorang menutupi tindakan transgresif dengan pidato mengenai keadilan).

Salah satu tipe karisma lain dalam seorang *Anti-Hero* adalah *Celebrity Psycho*. Sebelumnya, pengalaman seorang *gangster* merupakan pengalaman berbentuk seni, tetapi kini menjadi pengalaman tontonan yang transgresif. Hal ini berawal pada abad ke-20 saat teknologi media baru diciptakan dan digunakan untuk meningkatkan visual baru yang menggambarkan karisma gelap dan meyebar lebih lanjut fenomena untuk mengglamorisasi penjahat di media. Selebriti psikopat tipikal di media barat biasanya terdiri dari pembunuh berpasangan yang menjadi terkenal di media, selebriti yang menjadi *gangster* di 1920an, serta pembunuh psikopat berantai (seperti Ted Bundy) yang menjadi suasana fenomena dan menyebabkan kegilaan media dalam sejarah masa kini.

