

2. STUDI LITERATUR

2.1. CHARACTER CHANGE ARC

Field (2007) menekankan pentingnya *character change arc* (transformasi karakter) sebagai hal dasar untuk menciptakan karakter yang baik di dalam film sebagai cerminan sisi kemanusiaan (h. 69). Sejalan dengan pendapat Field, Selbo (2015, h. 52–53) mengatakan bahwa karakter perlu mengalami perubahan ketika menghadapi tantangan terberatnya, ketakutan terbesarnya, dan luka terdalamnya. Perubahan karakter dalam film dapat terlihat melalui segi fisik, psikologis, serta emosional. Namun, transformasi karakter dalam segi emosional adalah hal yang terpenting. Kedua pendapat tersebut menunjukkan bahwa perubahan karakter bukan hanya penting untuk membangun karakter yang baik, melainkan juga untuk membangun narasi film yang lebih kuat.

Melengkapi pendapat tersebut, Weiland (2016) memperinci perubahan karakter (*character arc*) menjadi tiga jenis yaitu *positive change arc*, *flat change arc*, dan *negative change arc*. *Positive change arc* adalah alur perubahan karakter yang menunjukkan perubahan karakter menjadi lebih baik dengan menampilkan karakter yang merasa tidak puas dan melakukan penyangkalan di awal cerita. Lalu, sepanjang cerita protagonis harus menentang keyakinan dirinya, memiliki ketakutan untuk melawan antagonisnya, dan mengakhiri cerita dengan mengalami perubahan secara positif. Berbeda dengan *flat change arc*, alur perubahan karakter ini menunjukkan karakter yang mengalami sedikit atau bahkan tidak ada perubahan selama cerita sehingga dapat mengatasi antagonis tanpa memerlukan pertumbuhan pribadi karakter. Walaupun alur karakter bersifat statis atau datar, karakter yang mengalami *flat change arc* justru membawa perubahan pada sekitar dan memicu karakter minor untuk mengalami perkembangan yang signifikan dalam diri mereka (h.3).

2.2. NEGATIVE CHANGE ARC

Weiland (2016) menjelaskan bahwa *negative change arc* adalah kebalikan dari *positive change arc* yang berarti karakter di dalam film akan berakhir dengan keadaan yang lebih buruk dibanding dengan situasi karakter di awal cerita (h. 3–4). *Negative change arc* dinilai Weiland (2016) sebagai alur karakter yang dapat menciptakan cerita yang kuat walaupun tidak menimbulkan perasaan yang hangat atau membahagiakan.

Negative change arc bergantung pada *lie* yang dipercaya karakter. Weiland menjelaskan hal yang mendasari karakter tersebut terdiri atas *want*, *need*, dan *ghost* karakter. Pada perubahan alur karakter ini biasanya dicirikan dengan suatu nilai baik yang sebenarnya sudah dimiliki karakter pada awal cerita, tetapi diabaikan dan bahkan dikorbankan demi mengejar *lie*-nya. Selama perjalanan cerita, karakter cenderung takluk dengan *ghost*-nya, bukan mengatasinya. Weiland (2016) mengatakan *positive change arc* dan *flat change arc* memiliki masing-masing satu jenis atau pola dalam perwujudannya. Namun, berbeda dengan *negative change arc* yang memiliki 3 variasi, yaitu *the disillusionment arc*, *the fall arc*, dan *the corruption arc* (h. 120).

The disillusionment arc adalah alur perubahan karakter yang sebenarnya tidak negatif karena alur ini membuat karakter memahami *truth* sama seperti *positive change arc*. Namun, walaupun kehidupan karakter berubah menjadi lebih baik, ceritanya tetap menyedihkan karena karakter harus menerima kenyataan dan fakta pahit. Variasi *negative change arc* yang kedua adalah *the fall arc*. Dalam jenis cerita *the fall arc*, protagonis akan terjebak dengan *lie* di awal cerita dan menolak untuk bisa menerima *truth* dalam kesempatan yang ada di dalam cerita. *The fall arc* akan menampilkan karakter yang semakin terjatuh pada kebohongan yang ia pegang, bahkan ikut melibatkan orang lain dalam kejatuhannya. Jenis alur perubahan karakter ini akan membuat cerita berakhir dengan kegilaan, amoralitas yang menindas, atau bahkan kematian pada karakter.

2.3. CORRUPTION ARC

Weiland (2017, h.162) menuliskan bahwa *corruption arc* akan memulai kisah karakter yang sudah hidup dengan *truth*-nya. Namun, karakter rela meninggalkan kehidupan yang lama dan memilih untuk menggapai *lie*-nya secara sadar. Dalam penggunaan *corruption arc*, penulis film perlu merancang dan mempertimbangkan lima hal sebelum membuat struktur cerita yang utuh, yaitu 1. *Truth* yang dipercaya karakter; 2. *Ghost* yang dimiliki karakter; 3. *Want* karakter, 4. *The normal world*; dan 5. Momen karakteristik.

1. *Truth* yang Dipercaya Karakter

Lie yang sempat dipercaya karakter akan berakhir dan membuat karakter menyadari *truth* yang sudah dimiliki tokoh tapi tidak dihargainya di awal cerita. Karakter sepanjang perjalanan cerita akan rela mengabaikan nilai *truth* bahkan rela menukarnya untuk mengejar *lie*-nya.

2. *Ghost* yang Dimiliki Karakter

Ghost diartikan sebagai sesuatu di masa lalu kehidupan karakter yang masih menghantuinya atau menjadi luka untuk karakter. *Ghost* akan memengaruhi karakter untuk mempertimbangkan tindakannya sehingga tidak dapat menerima *truth* secara penuh dan mengabaikan *lie* seutuhnya. Semakin besar *lie* yang dipercaya karakter, maka *ghost* karakter juga semakin berbahaya. Dapat dikatakan juga sebaliknya, semakin besar ketakutan yang dimiliki karakter, semakin besar pula *lie* yang dipercaya karakter.

3. *Want* Karakter

Dalam *corruption arc*, protagonis secara perlahan akan semakin dikuasai oleh keinginannya yang timbul dari *ghost* di masa lalu dan ditambah dengan masalah yang muncul di awal cerita. Dalam aksi protagonis untuk mewujudkan keinginannya, berarti akan membuat karakter semakin dekat dengan *lie* dan juga menjauh dari *truth* yang sebenarnya. Ketika protagonis semakin dekat dengan hal

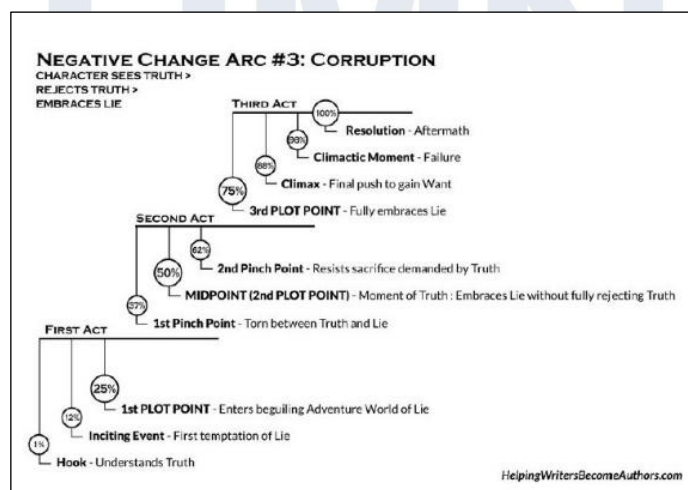
yang diinginkannya, karakter akan berusaha mewujudkannya dengan brutal bahkan dapat melewati batas akal sehat yang melampaui etika sebelumnya.

4. *The Normal World*

Dunia normal pada corruption arc akan mengenalkan karakternya yang hidup dalam keharmonisan dalam *truth*-nya. Walaupun protagonis memiliki kekurangan, tetapi dalam tempatnya yang ada di awal cerita membuatnya berada di zona yang cukup aman untuk kebahagiaan dan pertumbuhan.

5. Momen Karakteristik

Momen karakteristik menjadi penting untuk membuat penonton terkesan di awal film. Weiland (2016) mengatakan dalam momen karakteristik membuat penonton kenal dengan sejatinya protagonis dengan kekuatan dan kelemahannya. Momen karakteristik akan mengarahkan cerita kepada plot yang dibangun (h. 22–23). Untuk itu, kegagalan momen karakteristik bisa berakibat fatal untuk menggagalkan keseluruhan cerita (Weiland, 2017, h. 18). Momen karakteristik pada *corruption arc* mencakup kepribadian, tujuan, dan peluang yang berkaitan dengan *lie* karakter utama. Penonton perlu mengetahui sifat gelap yang akan menuntunnya pada kehancuran masa depan.



Gambar 2.1. Struktur *Negative Change Arc: Corruption*

(Weiland, 2017)

Selanjutnya, Weiland (2017, h. 178–199) menjabarkan *corruption arc* dengan membagi tiga babak cerita menjadi sembilan momen dan titik balik cerita yang paling menonjol sesuai dengan gambar 2.1.

1. First Act

Babak pertama ada pada 25% awal cerita. Babak ini akan berisi pengembangan *truth* dan *lie* protagonis. Dalam babak pertama *corruption arc*, karakter mulai menyadari kebenaran. Namun di saat yang bersamaan, penonton perlu dikenalkan bagaimana kebohongan hadir dan memiliki pertaruhan yang tinggi bagi protagonis. Pertaruhan di babak pertama harus menjadi keputusan sulit sehingga Weiland (2017) menyarankan pertaruhan yang membawa karakter pada pilihannya tidak boleh sepenuhnya hitam dan putih.

Pertimbangan keputusan yang diambil karakter harus mengorbankan sesuatu yang berharga dan juga akan mendapatkan sesuatu yang berharga lainnya walaupun pada fase ini karakter belum sepenuhnya menyadari *truth* dan *lie*-nya. Protagonis hanya mengetahui dirinya sedang dihadapkan pilihan untuk mengubah permasalahan yang ada dengan cara apa pun. Protagonis di bagian ini perlu ditunjukkan rasa yang tidak nyaman yang sebenarnya akan menjauhkan protagonis dari *truth*-nya.

2. First Plot Point

First plot point menjadi bagian terakhir pada babak pertama yang ditandai dengan protagonis yang keluar dari dunia normalnya. Protagonis meninggalkan situasi amannya dan menuju dunia dengan situasi baru dengan ketidakpastian. Protagonis memiliki tujuan yang baik walaupun belum mengetahui akibat dari kegelapan yang akan dihadapi.

3. First Pinch Point

Ini adalah fase pertama dalam babak kedua menempati bagian 25% hingga 50% dalam cerita. Protagonis harus menghadapi kebohongannya di dunia yang baru.

Namun, karakter menjadi semakin terperangkap dalam kegelapan. Obsesinya akan hal yang diinginkan membuat karakter semakin menerima *lie* dan menolak *truth*-nya.

4. *Midpoint (Second Plot Point)*

Pada titik *Midpoint*, karakter akan menghadapi *truth*-nya dan memiliki kesempatan untuk mengikutinya, tetapi karakter akan lebih cenderung memilih pada *lie*-nya. Hal tersebut membuat konflik eksternal semakin jelas sehingga karakter dapat melihat *truth* dan *lie*-nya. Pada *corruption arc*, titik ini membuat karakter terhipnotis dengan *lie* dan ambisinya karena karakter percaya cara yang dijalani adalah cara terbaik untuk mencapai tujuannya terlepas dari apa pun kekurangannya. Di titik ini karakter belum secara penuh menolak *truth*-nya, tetapi sudah terjebak pada *lie*-nya.

5. *Second Pinch Point*

Pada titik struktur ini, karakter menunjukkan dirinya dengan lebih aktif mengejar keinginannya. Protagonis akan mengalami *truth* melalui penolakan dan teguran dari karakter pendukung. Namun, karakter mengabaikan *truth* sehingga hal tersebut tidak lagi menjadi hambatan pribadi karakter untuk mencapai tujuannya yang didasari oleh *lie*.

6. *Third Plot Point*

Titik pada awal babak ketiga ini membawa karakter untuk mendapatkan hal yang diinginkan. Namun sebenarnya, keberhasilan yang didapatkan berarti kekalahan karena harus mengorbankan sesuatu untuk mencapai tujuannya. Selama sisa cerita, karakter harus menanggung konsekuensi dari pilihannya. Semua tindakan yang diambil karakter didasari pada *lie* yang salah sehingga membuatnya semakin terpuruk. Jenis perubahan alur karakter *corruption arc* mencirikan karakter yang menolak untuk menyadari kesalahannya pada *third plot point*.

7. The First Half of The Third Act

75% hingga 88% berisikan titik pertengahan babak ketiga dalam cerita. Protagonis yang tak lagi memiliki kebenaran, bertekad untuk menyerang antagonis dan meraih hal yang diinginkannya dengan segala cara. Karakter rela untuk melakukan kejahatan karena merasa tidak memiliki hal lain yang bisa hilang. Protagonis semakin tidak terbuka terhadap saran yang diterima. Ia bahkan mungkin menyerang orang-orang dengan pendapat yang berbeda walaupun sebelumnya ia mau terima.

8. Climax

Titik klimaks dalam *corruption arc* ditandai melalui kejatuhan karakter pada akhir cerita karena telah bertindak dengan *lie*-nya untuk mendapatkan hal yang diinginkan. Akhir cerita dalam *corruption arc* memiliki salah satu dari dua kemungkinan pada berikut ini. Pertama, protagonis dapat memperoleh kemenangannya, tetapi dengan keberhasilan yang hampa. Dengan kemungkinan ini, protagonis menyadari bahwa tanpa *truth*, karakter tidak akan pernah merasakan perasaan yang utuh karena kepercayaan terhadap *lie*-nya bukanlah hal yang dibutuhkan karakter. Klimaks jenis ini membuat karakter sadar bahwa tindakannya menjadi sia-sia yang menghancurkan diri dan orang yang dicintai. Kemungkinan klimaks yang kedua adalah protagonis gagal dalam menggapai *want* maupun *need*-nya. Karakter tidak mampu menyelesaikan konfliknya karena tidak memiliki kebenaran sehingga membuatnya jatuh secara keseluruhan.

9. Resolution

Resolusi cerita untuk *corruption arc* biasanya diperlukan pada akhir cerita. Cerita dapat ditutup dengan reaksi para karakter yang ikut menjadi dampak akan kejatuhan protagonis. Keadaan menjadi lebih buruk dibanding saat cerita dimulai. Namun, resolusi dapat menunjukkan sebuah harapan baru karena protagonis tak lagi terikat dengan kegelapannya.