

kreativitasnya. Adapun penelitian terdahulu yang telah membahas tentang topik ini yakni “Analisis Wacana Kritis Determinasi Diri Tokoh Christine Mcpherson Dalam Film *Lady Bird*” oleh Rabbani et al. (2021). Penelitian tersebut juga menggunakan teori *three dimension character* dari Egri (2020). Namun, pembedanya adalah di penelitian tersebut hanya meneliti tentang *three dimension character* dari dua tokoh pada film “Salah Bodi”. Sementara, penulis meneliti tentang karakter *anti hero*-nya saja dan juga meneliti sisi ironi dalam cerita naskah “*Marlia*”.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penciptaan tokoh *anti hero* pada Suster Marlia untuk menciptakan ironi pada naskah “*Marlia*”? Pembahasan pada penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Penciptaan tokoh *anti hero* pada Suster Marlia
2. Penciptaan ironi pada *sequence* 8 di naskah “*Marlia*”.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penciptaan tokoh *anti hero* pada Suster Marlia untuk menciptakan ironi pada naskah “*Marlia*”.

2. STUDI LITERATUR

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori dan referensi literatur terkait sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Untuk membuat sebuah naskah, seorang penulis harus mengerti cara untuk membentuk sebuah karakter. Menurut Egri (2020) *three dimensional character* merupakan hal dasar yang membantu penulis untuk membentuk sebuah karakter

pada naskah ceritanya (hlm. 32). Egri (2020) mengatakan bahwa kita baru dapat menilai seorang manusia setelah mengetahui *three dimensional character*nya. Hal yang termasuk di dalam *three dimensional character* adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm. 33). Ali & Ali (2018) juga sependapat dengan itu, ia mengatakan bahwa *three dimensional character* meliputi fisiologis, psikologis, dan sosiologis karakter (hlm. 19).

Ali & Ali (2018) mengatakan bahwa fisiologis adalah sesuatu yang berkaitan dengan ciri-ciri tubuh misalnya bibir, hidung, bentuk kepala, dan lain-lain (hlm.19). Namun, Rabbani et al. (2021) mengatakan bahwa usia termasuk ke dalam salah satu aspek fisiologi pada sebuah karakter (hlm. 6). Egri (2020) pun menambahkan bahwa aspek fisiologis pada sebuah karakter merupakan apa yang terlihat dari sang karakter tersebut. Hal ini mencakup usia, jenis kelamin, berat badan, tinggi badan, warna mata, warna rambut, warna kulit, keturunan, postur tubuh, dan cacat yang ada pada karakter. Menurutnya tampilan pada tiap karakter bisa mempengaruhi bagaimana karakter tersebut memandang hal-hal di sekitarnya (hlm. 36).

Lalu untuk aspek sosiologis, menurut Ali & Ali (2018), sosiologis merupakan sesuatu hal yang terkait dengan aspek sosial pada sebuah karakter. Hal yang dimaksud di sini mencakup struktur sosial, proses sosial, masalah-masalah social yang dialami oleh sang tokoh (hlm. 19). Rabbani et al. (2021) mengatakan bahwa aspek sosiologis pada sebuah karakter dapat dilihat dari segi pendidikan, kehidupan berumah tangga, komunitas, aktivitas seksual, ambisi, kefrustasian, sikap, serta kepribadian (hlm 7-10). Egri (2020) pun menambahkan bahwa aspek sosiologis karakter merupakan status sosial dari karakter tersebut. Status sosial yang juga termasuk ke dalam aspek sosiologis adalah kelas ekonomi, pekerjaan, agama, ras, kebangsaan, kecenderungan politik, dan hobi (hlm. 37).

Selanjutnya adalah aspek yang terakhir adalah aspek psikologis. Menurut Ali & Ali (2018), aspek psikologis pada sebuah karakter sifatnya lebih mengarah pada kejiwaan karakter. Hal yang termasuk ke dalam aspek ini misalnya gejala berpikir, perasaan, serta kemauannya. Selain itu Rabbani et al. (2021). Kemudian

Egri (2020) pun menambahkan bahwa aspek psikologis merupakan pengaruh dari gabungan psikologis dan sosiologis. Gabungannya menghasilkan ambisi, kekecewaan, standar moral, frustrasi, temperamen, dan sikap karakter (hlm. 37).

2.2 ANTI HERO

Menurut Tomlinson (2017), tujuan utama pembuat naskah cerita adalah untuk menciptakan respons emosional bagi para pembaca. Emosi yang kita rasakan saat membaca atau menonton sebuah film biasanya kita rasakan melalui sang tokoh utama. Seiring menonton film tersebut, kita secara tidak langsung akan berempati pada situasi sang protagonis (hlm. 53). Walaupun begitu, Tomlinson (2017) juga mengatakan bahwa kita tidak harus menyukai sang protagonis. Terkadang kita juga bisa tidak menyetujui tindakan sang protagonis contohnya saat adegan film pencurian. Kita mungkin tidak setuju dengan tindakan sang protagonis saat mencuri namun kita memahami alasan dan tujuan di baliknya serta tetap merasa khawatir akan tertangkap (hlm. 54).

Schubart (2018) berpendapat bahwa meskipun *anti hero* sering kali bertindak tidak bermoral, tapi penonton masih bisa merasa terhubung dengan mereka. Hal ini dikarenakan oleh kesetiaan mereka kepada kelompok atau keluarga mereka. Hal itulah yang dapat dianggap penonton sebagai bentuk moralitas. Sebagai penonton, sering kali kita menutup mata terhadap kesalahan moral karakter yang kita sukai. Biasanya ini terjadi karena adanya ikatan emosional yang berkembang seiring cerita berjalan (hlm. 172).

Tomlinson (2017) menyebutkan bahwa sebenarnya protagonis tidak harus menjadi pahlawan. Sudah terdapat banyak sekali cerita yang menggunakan tokoh yang jelas-jelas bukan orang yang memegang teguh nilai-nilai norma sosial dalam masyarakat atau biasa disebut sebagai *anti hero*. Contohnya termasuk film *Dirty Harry*, *The Godfather*, dan *Deathwish* beserta sekuelnya. Penonton tidak perlu merasa *relate* dengan protagonis. Namun, penonton harus bisa tertarik dengan apa yang akan terjadi terhadap tokoh ini (hlm. 55).

Lyons (2021) mengatakan bahwa pada tahun 2000-an, banyak serial film lebih berfokus pada karakter-karakter yang berperilaku tidak bermoral. Namun, serial-serial ini tidak menempatkan karakter mereka sebagai tokoh jahat. Akan tetapi tokoh-tokoh tersebut justru ditempatkan sebagai tokoh utama. Beberapa film pada masa itu juga sering kali menghubungkan rakyat biasa yang menentang sistem pemerintahan yang sudah berjalan (hlm. 227). Hal ini dapat terjadi dikarenakan tokoh bertentangan dengan nilai-nilai yang ada dengan sistem yang sudah berjalan di masyarakat.

Tomlinson (2017) memberitahukan bagaimana cara untuk membuat penonton setuju dengan tindakan pemeran utama yang salah. Caranya adalah penulis harus membuat penonton simpati dengan sang tokoh utama. Salah satu cara yang paling efektif adalah dengan membuat *anti hero* menjadi korban atau memiliki hidup yang malang akibat insiden tertentu. Setelah itu kita akan bersimpati karena sang tokoh *anti hero* berusaha keras mencapai tujuannya untuk keluar dari kemalangannya itu. Lalu buat ia terancam sehingga membuat penonton khawatir dengan sang *anti hero* (hlm.59).

2.3. IRONI

Menurut Handayani dan Ely (2020), ironi biasa dikenal sebagai majas sindiran secara halus dengan tujuan untuk menghindari konflik dalam berkomunikasi. Mereka juga menambahkan bahwa kekuatan ironis adalah membuat pendengarnya kebingungan untuk menafsirkannya (hlm. 316). Heriansyah dan Salsabila (2024) juga mengatakan bahwa prinsip ironi merupakan salah satu prinsip yang bertentangan dengan prinsip sopan (hlm. 38). Hal tersebut dikarenakan ironi memiliki makna lain yang berlawanan dengan makna yang sebenarnya (hlm. 40). Namun Prativi dan Siraj (2021) menyebutkan ironis sebagai konsepsi manusia. Singkatnya ironi merupakan kebalikan dari akal sehat (hlm. 65).

Menurut Prativi dan Siraj (2021), manusia yang ironis memiliki karakter tidak stabil dan selalu terbuka bagi penafsiran ulang. Mereka tidak akan

menerima mentah-mentah sebuah perintah begitu saja. Biasanya manusia ironis akan terlebih dahulu mempertanyakannya (hlm. 67). Nugroho (2023) mengatakan bahwa manusia ironis meyakini bahwa mereka menganut agama karena ia dilahirkan dari keluarga yang menganut agama itu. Oleh karena itu, jika ia dilahirkan dalam keluarga lain, ia mungkin menjadi penganut agama lain (hlm. 99).

Menurut Sari & Kurniawati (2021), penggunaan ironi dapat memberikan penekanan emosi (hlm. 2). Schmuki (2017) mengatakan bahwa banyak orang yang masih bingung dalam membedakan antara ironi dan sarkasme. Hal ini dikarenakan keduanya memiliki kesamaan yang cukup dekat sehingga kadang menyebabkan kesalahpahaman antara pembicara dan pendengar. Nurgiyantoro (2014) juga mengatakan bahwa memang sebenarnya ada berbagai tingkatan dalam menyindir. Semakin kasar sindirannya, maka berbeda pula gaya bahasa yang digunakan (hlm. 270). Nurgiyantoro (2014) menambahkan bahwa sarkasme adalah tahap yang lebih lanjut setelah ironi. Biasanya digunakan untuk menyindir, memberikan kritik, dan mengancam secara langsung (hlm. 143).

2.4. 8 SEQUENCES

Untuk membuat sebuah cerita, penting bagi seorang penulis untuk terlebih dahulu menentukan struktur ceritanya. Menurut Dancyger dan Rush (2015), struktur cerita memiliki pengaruh terhadap perkembangan karakter pada cerita. Ia juga mengatakan bahwa dalam menulis skenario kita perlu mengenal struktur 3 babak, yang merupakan teori dasar dari penulisan skenario film (hlm. 15). Struktur 3 babak sendiri terdiri dari permulaan, pertengahan, dan akhir. Di dalamnya pun terbagi lagi menjadi 8 *sequences*, yang membantu untuk mengembangkan cerita dan dapat memainkan emosi penonton.

Menurut Gulino (2004), orang yang mengembangkan ajaran tentang struktur 8 *sequences* ini adalah Frank Daniel. Ia mengembangkannya pada saat menjabat sebagai kepala Program Penulisan Skenario Pascasarjana di *University of Southern California*. Frank Daniel sendiri berprofesi sebagai produser, penulis skenario, dan

juga merupakan seorang sutradara film. Tomlinson (2017) berkata bahwa di dalam teori *8 sequences* terdapat 7 momen pembangun cerita yang terjadi sebagai konsekuensi dari salah satu momen tersebut. Jika ketujuh momen tersebut dapat dimasukkan ke dalam alur cerita oleh sang penulis, maka keseluruhan naskah yang dibuat akan tersusun dengan baik dan rapi (hlm.28).

Lalu Tomlinson (2017) juga mengatakan bahwa singkatnya, penulis harus membagi alur cerita yang dibuat menjadi 8 bagian atau *8 sequences*. Pada tiap *sequence* tersebut akan terjadi sebuah klimaks mini atau bisa juga disebut sebagai momen titik balik. *Sequence* menuju akhir cerita yang merupakan *sequence* paling penting, yaitu *sequence* ketujuh. Pada *sequence* inilah titik puncak tertingginya konflik terjadi atau bisa juga disebut sebagai terjadinya momen klimaks dalam alur cerita. Setelah itu barulah di *sequence* terakhir, yaitu *sequence* 8, penulis menyajikan solusi sebagai penyelesaian cerita dari momen klimaks yang terjadi di *sequence* 7 (hlm.28).

Menurut Tomlinson (2017), *sequence* pertama adalah *set up and challenge*. Pada *sequence* pertama kita akan diperkenalkan dengan *status quo* sang tokoh utama. Terdapat penggambaran mengenai bagaimana sikap sang tokoh utama. Selain itu penonton juga akan diperkenalkan dengan dunia yang dimiliki oleh tokoh utama. Setelah itu barulah sang tokoh utama akan diberikan masalah atau tantangan yang akan ia jalani di sepanjang film tersebut (hlm. 32).

Kemudian Tomlinson (2017) menyebutkan bahwa *sequence* kedua adalah *reluctance and commitment (decision)*. Pada *sequence* ini tokoh utama akan terlebih dahulu enggan menjalani masalah ataupun tantangan yang ada. Namun, terdapat tindakan eksternal terjadi sehingga mendorong tokoh utama untuk menjalaninya. Pada *sequence* inilah tokoh utama memiliki sesuatu yang ia pertaruhkan (hlm.32).

Lalu Tomlinson (2017) menjelaskan bahwa *sequence* ketiga adalah *preparation and minor actions*. Pada *sequence* ini belum benar-benar mengetahui tentang apa yang harus ia lakukan. Biasanya tokoh utama akan melakukan apa yang biasa orang

lakukan pada situasi tersebut (hlm.32). Namun, Tomlinson (2017) melanjutkan penjelasannya bahwa penonton mungkin sudah mengetahui suatu hal yang belum diketahui oleh pemeran utama. Hal ini akan membuat ketegangan bagi para penonton (hlm.33).

Selanjutnya, Tomlinson (2017) mengatakan bahwa *sequence* keempat adalah *first attempt & failure (action)*. Pada *sequence* ini tokoh utama akan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuannya. Namun penonton mengetahui bahwa apa yang dilakukan oleh tokoh utama malah memperburuk situasinya. Di *sequence* ini kita akan menemukan ketegangan lagi. Tokoh utama akan mengalami kegagalan entah karena tindakannya atau justru karena tidak bertindak (hlm. 33).

Pada *midpoint*, Tomlinson (2017) berkata bahwa akan terjadi momen pengungkapan. Hal ini membuat tokoh utama mengetahui ataupun menyadari tentang sesuatu yang sudah diketahui atau diduga oleh penonton. Ia kini menyadari adanya masalah yang lebih besar dibandingkan dengan apa yang ia duga sedari awal. Di *sequence* ini sering kali akan terjadi kemenangan palsu ataupun kelalahan palsu (hlm. 33).

Kemudian Tomlinson (2017) menjelaskan bahwa *sequence* kelima adalah *planning (decision)*. Biasanya pada *sequence* ini, tokoh utama akan mengambil keputusan antara melanjutkan misinya atau tidak. Di *sequence* ini, tokoh utama sudah menyadari bahwa ia telah memilih tujuan yang salah dan kini ia merubah tujuannya. Namun, bisa juga ia masih mengejar tujuan yang sama tapi dengan alasan atau cara yang benar. Kini tokoh utama akan menjadi lebih aktif dalam melawan lawannya. Hal ini membuat tokoh antagonisnya pun semakin kesal dan mengubah tujuannya. Tokoh antagonis yang tadinya ingin mencegah tokoh utama mendapatkan tujuannya, kini menjadi benar-benar ingin menghancurkan tokoh utama (hlm.34).

Lalu Tomlinson (2017) mengatakan bahwa *sequence* keenam, yakni *second attempt and crisis (action)* berisi tentang upaya kedua yang dilakukan oleh tokoh utama. Namun, pada upaya kedua ini lagi-lagi ia gagal. Di sinilah masa terberat

bagi tokoh utama. Lawan biasanya akan menggunakan kelemahan atau hal yang paling penting bagi sang tokoh utama untuk membuatnya putus asa. Situasi di *sequence* ini menunjukkan seolah-olah tokoh utama tidak akan pernah bisa mencapai tujuannya (hlm 34).

Selanjutnya, Tomlinson (2017) menyebutkan bahwa *sequence* ketujuh adalah *climax / third attempt (decision & action)*. Di *sequence* ini tokoh utama harus dengan cepat mengambil keputusan untuk bertindak lagi. Di *sequence* ini tokoh utama sudah siap mengorbankan semuanya. *Sequence* ini menjadi pertempuran terakhir sekaligus puncak dari konflik yang terjadi. Pada *sequence* ini penonton akan merasakan titik paling emosionalnya (hlm. 35).

Tomlinson (2017) mengatakan bahwa *sequence* yang terakhir adalah *conclusion*. *Sequence* ini merupakan bagian akhir cerita dan akan menunjukkan semua konsekuensi yang didapatkan oleh tokoh utama. Entah itu keberhasilan ataupun sebaliknya. Tokoh utama kini akan memiliki kehidupan yang berbeda dan menjadi pribadi yang berbeda juga dibandingkan dengan dirinya di *sequence* pertama. Dia bisa saja kembali ke rumah dan menjalani pekerjaan yang sama, namun pasti terdapat sesuatu di dalam dirinya yang berubah (hlm 35).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Naskah yang dibuat oleh penulis merupakan naskah film panjang. Naskah tersebut berjudul “*Marlia*”. Cerita di dalamnya merupakan cerita fiksi yang terinspirasi dari kejadian nyata. Film ini menceritakan konflik antara tradisi dan kehidupan manusia modern. Hal ini dapat terlihat melalui pergulatan karakter antara mengikuti aturan-aturan dalam kehidupannya sebagai seorang biarawati dengan perasaannya yang sebenarnya sebagai manusia biasa.

Karya ini merupakan karya naskah film panjang pertama yang penulis buat. Penulis membuat karya ini selama 3 bulan dengan menggunakan *Writer Duet*.