

## 1. LATAR BELAKANG

Bordwell (2017) berpendapat bahwa film adalah sebuah medium seni yang mampu menyampaikan informasi dan menggambarkan ide-ide tertentu (hlm. 2). Film dapat menjadi sebuah karya seni yang memiliki hubungan dalam dengan para penikmatnya. Film dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan sebuah pengalaman bagi penikmatnya melalui perjalanan cerita yang telah dirancang, yaitu plot. Naskah merupakan rancangan dasar sebuah film yang dituangkan dalam bentuk tulisan, sebagai acuan utama sebelum diadaptasi menjadi karya audio-visual (Mosqueda et al., 2022, hlm. 446).

Karakter-karakter yang menjadi pusat cerita membangun hubungan emosional bagi penonton, sehingga membuat karakter sebagai sarana untuk penonton merasa terhubung dengan perjalanan cerita (Qing, 2023, hlm. 141). Karakter tidak dapat dipisahkan dari perjalanan hidupnya, atau yang sering disebut sebagai *Backstory*. Cara karakter dibesarkan, lingkungan tempat ia tumbuh, faktor genetik, serta figur panutan adalah elemen-elemen penting yang membentuk dan membangun karakter tersebut (MR, 2023, hlm. 74).

Field (2005) mengatakan cara untuk menggerakkan cerita adalah dengan menyoroti tindakan yang dilakukan oleh karakter serta pilihan dramatis yang diambilnya sepanjang alur cerita (hlm. 46-47). Film adalah tentang perilaku. Karena film menyampaikan cerita melalui gambar, maka penting untuk menunjukkan bagaimana karakter bertindak dan bereaksi terhadap peristiwa atau konflik yang ia hadapi dan taklukkan atau gagal diatasi sepanjang cerita (Field, 2005, hlm.47).

Menurut Weiland (2016), plot dan karakter tidak dapat dipisahkan, keduanya saling melengkapi dalam mengembangkan sebuah cerita yang utuh (hlm. 7). Karakter menjadi penggerak utama dalam struktur plot, dimana sebuah struktur dibentuk dari tindakan dan reaksi karakter terhadap situasi yang dihadapi. Perlahan karakter akan berubah berdasarkan pilihan tindakannya tersebut dan berkembang (McKee, 2015, hlm.107). Maka itu, plot membentuk karakter dan

setiap tindakan karakter akan membuka jalan ke babak cerita berikutnya (Hauge,199, hlm. 108). Perjalanan yang membentuk karakter ini disebut sebagai *Character Arc*.

*Character Arc* merupakan salah satu tulang punggung dari sebuah cerita yang baik. *Character Arc* adalah cara bercerita yang merepresentasikan perkembangan, perubahan dan kesadaran yang dialami karakter sepanjang cerita (Qing, 2023, hlm. 143). Weiland (2016) mencetuskan ada tiga jenis *character arc* yaitu *Positive Change Arc*, *Negative Change Arc* dan *Flat Arc* (hlm. 9). Dalam penulisan penelitian ini akan difokuskan kepada penggunaan *Positive Change Arc*.

Dalam penelitian ini penulis menerapkan *Positive Change Arc* pada skenario film panjang bergenre *mystery* bernama “*Fractures*”. *Fractures* mengisahkan tentang seorang penyidik yang diskors dan masih terjebak rasa bersalah akibat kegagalannya dalam sebuah kasus penting di masa lalu, harus terjun investigasi kembali sendiri ketika adiknya seorang aktivis tiba-tiba menghilang secara misterius. Dalam proses pencariannya, ia terpaksa harus bekerja sama dengan teman adiknya yang juga seorang aktivis vokal dan anti polisi untuk menghadapi pihak pabrik. *Positive Change Arc* ini akan dipusatkan pada protagonis yaitu Rania dan bagaimana dirinya pulih dari kesalahannya di masa lalu dan membangun kembali dirinya demi menyelamatkan adiknya dan mencapai penebusan personal.

Penulis ingin menciptakan sebuah film bergenre *mystery* berlatar Indonesia, karena masih sangat terbatas jumlah film bergenre *mystery* dalam perfilman nasional. Salah satu referensi utama datang dari film *Kabut Berduri* (2024), yang berhasil membangun atmosfer investigatif khas lokal. Penulis sangat tertarik mengembangkan karakter utama yang tidak memulai perjalanannya dari titik netral, melainkan dari titik kerapuhan setelah mengalami kegagalan besar dalam hidupnya. Cerita-cerita tentang penebusan berfokus pada kemampuan tokoh utama untuk menemukan makna dan pertumbuhan moral setelah mengalami penderitaan atau kegagalan (McAdams, 2005, hlm. 11).

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana penerapan Positive Change Arc pada karakter “Rania” dalam skenario film panjang *Fractures*?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Pembatasan masalah ini akan fokus pada perkembangan *character arc* pada tokoh Rania dan akan menganalisis perkembangannya secara menyeluruh berdasarkan struktur *Positive Change Arc* oleh K.M Weiland. Batasan penelitian akan dibatasi pada *scene ke-1, scene ke-2, scene ke-3, scene ke-4, scene ke-6, scene ke-9, scene ke-12, scene ke-13, scene ke-15, scene ke-29, scene ke-30, scene ke-31, scene ke-32, scene ke-34, scene ke-39, scene ke-45, scene ke-46, scene ke-49, scene ke-50, scene ke-54, scene ke-55, scene ke-56, scene ke-58, scene ke-60, scene ke-63, scene ke-65, scene ke-66, scene ke-67, scene ke-69, scene ke-75, scene ke-77, scene ke-88, scene ke-92, scene ke-96, scene ke-97, scene ke-98, scene ke-103, scene ke-115, scene ke-116, scene ke-120-122.*

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk membahas perkembangan *character arc* melalui penerapan teori *Positive Change Arc* oleh K.M Weiland.

