

## 2. STUDI LITERATUR

Dalam pembuatan karya skenario film panjang “*Fractures*”, berikut merupakan beberapa teori yang dijadikan dasar untuk mengembangkan karakter Rania:

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

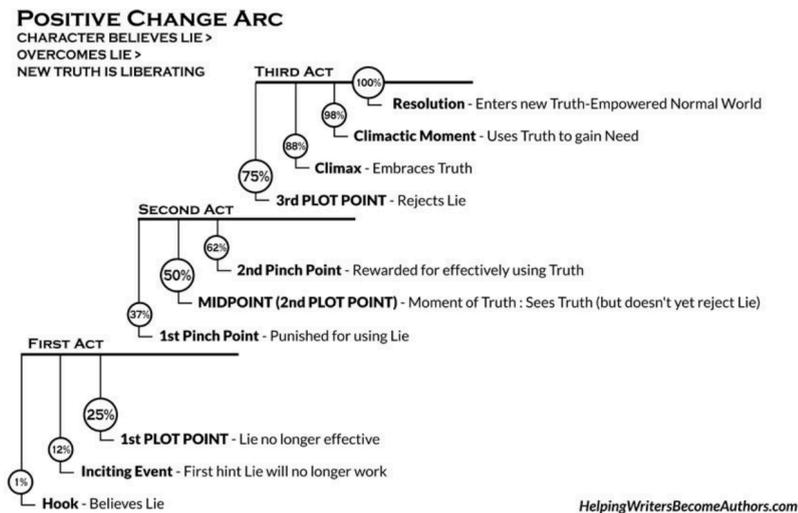
1. Penulis menggunakan teori *Positive Change Arc* yang diciptakan oleh K.M. Weiland dalam buku *Creating Character Arcs* (2016) sebagai acuan perkembangan karakter dan teori utama.
2. Penulis menggunakan teori mengenai *The Ghost* dan *The Revenant* sebagai teori pendukung. Kedua teori ini akan mendukung mengenai elemen-elemen yang mempengaruhi perkembangan karakter protagonis. *The Ghost* berdasarkan dari teori K.M. Weiland dalam buku *Creating Character Arcs* (2016) dan teori David Corbett dalam buku *The Art of Character* (2013). *The Revenant* berdasarkan dari teori David Corbett dalam buku *The Art of Character* (2013).

### 2.2. TEORI UTAMA

#### 2.2.1 POSITIVE CHANGE ARC

*Positive Change Arc* adalah *character arc* yang dimulai saat protagonis dalam keadaan kekurangan seperti tidak terpenuhi secara emosional atau penolakan terhadap dirinya sendiri ataupun realita sekitarnya. Seiring perkembangan cerita, protagonis akan dihadapkan tantangan terhadap kepercayaannya terhadap keyakinan diri sendiri ataupun dunianya. Proses konflik ini akan terus berlangsung hingga akhirnya karakter mengalami transformasi internal yang signifikan, mengatasi konflik batin dan mendapatkan *goal* eksternal dengan keyakinan baru. Protagonis akan mengakhiri perjalanannya dengan perubahan yang positif, baik dalam aspek kepribadian maupun dalam penyelesaian konflik internal atau eksternal yang dihadapi.

Berikut adalah diagram struktur *positive change arc* saat diaplikasikan kepada struktur tiga babak:



Gambar 2.1 Diagram struktur *Positive Change Arc*

(Sumber: Weiland, 2016)

Sebelum menerapkan sebuah *character arc*, ada dua hal yang harus ditentukan terlebih dahulu, yaitu *Lie* dan *Truth* seorang karakter. *Lie* adalah sebuah kebohongan yang dianggap benar dan satu-satunya cara untuk mendapatkan apa yang diinginkan yang dipercayai protagonis. *Lie* disebabkan oleh sebuah *ghost*, yaitu sebuah kejadian yang menjadi alasan mengapa protagonis mempercayai kebohongannya. *Truth* adalah sebuah kebenaran yang harus protagonis pelajari agar dapat berkembang menjadi karakter yang lebih baik, melengkapi kekurangan karakter yang disebabkan oleh *Lie* dan dapat menyelesaikan masalahnya. Dalam *positive change arc*, sebuah *goal* akan bisa tercapai jika protagonis dapat menerima *Truth* dan mengakui *needs* yang selama ini dibutuhkan untuk memperbaiki masalahnya. Berikut penjelasan struktur *Positive Change Arc*:

#### A. *The First Act*

Pada babak pertama, protagonis akan diperkenalkan, beserta masalah dan keadaan yang dihadapi termasuk kepercayaan awal miliknya yang merupakan sebuah *Lie*. Selain masalah, protagonis juga akan diperkenalkan sebuah *goal* yang akan dikejar menggunakan *Lie* miliknya. Protagonis harus menunjukkan keinginan untuk belajar terhadap *Truth* walaupun belum terlihat sepenuhnya. Sebuah *Inciting Event* akan mendorong protagonis untuk keluar dari *normal world*. Dengan menerima *Inciting Event* tersebut, protagonis akan menjelajahi kebenaran yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalahnya. (Weiland,2016,hlm.35-39).

#### B. *The First Plot Point*

Pada *First Plot Point* protagonis akan keluar dari *normal world* dan menerima tantangan atau terpaksa untuk menghadapi tantangan. Dengan meninggalkan *normal world*, protagonis akan menemukan sebuah *goal* eksternal berdasarkan *wants* nya. *First Plot Point* akan menempatkan protagonis pada jalur menghancurkan *Lie* tanpa dia sadari melalui niat protagonis untuk berubah meskipun dengan cara yang kurang tepat (Weiland,2016,hlm.41-43).

#### C. *The First Half of The Second Act*

Protagonis akan belajar bahwa *Lie* yang dipercayai sudah tidak berlaku dalam dunia baru ini. Jika protagonis melakukan sesuatu menggunakan *Lie*, protagonis akan mengalami kegagalan dan akan menghalangi dirinya untuk mencapai *goal*. Kegagalan ini akan terus terjadi sampai protagonis belajar dan menyadari kesalahannya, lalu mendapatkan cara yang lebih efektif setelah mempelajari kesalahannya. Protagonis perlahan menyadari harus merubah caranya untuk mencapai *goal*. (Weiland,2016, hlm.47-50).

#### D. *Midpoint*

Tahap kesadaran ini akan muncul saat protagonis mencapai *Midpoint*. Pada titik *Midpoint* protagonis akan lebih mengerti pelajaran yang didapatkan dari kesalahan yang dilakukan, sehingga protagonis sudah lebih siap untuk menerima

*Truth*. Protagonis belum menerima *Truth* untuk menyembuhkan *Lie*, melainkan menggunakan *Truth* sebagai sarana untuk mendapat apa yang diinginkan. *Midpoint* juga sebuah tahap dimana protagonis berubah dari reaktif menjadi aktif bertindak melawan antagonis untuk mendapat apa yang diinginkan (Weiland,2016,hlm.53-55).

#### E. *The Second Half of The Second Act*

Protagonis mulai belajar menggunakan *Truth* untuk mencapai *goal*, sedikit demi sedikit protagonis akan paham bagaimana cara untuk memenangkan konflik. Namun protagonis belum sepenuhnya melepaskan *Lie*, protagonis berusaha bertindak menggunakan *Truth* dan percaya dapat menyeimbangkan antara *Lie* dan *Truth* menyebabkan *inner conflict*. Seiring protagonis semakin mengenal *Truth* miliknya, protagonis akan mulai mengesampingkan *Lie*. Setelah itu akan ada titik dimana protagonis mendapatkan *wants* nya dan protagonis akan terjerumuskan kembali ke dalam *Lie*, tetapi kemenangan itu hanya sementara. Dalam *The Second Half of The Second Act* akan ada *second pinch point* dimana pada tahap itu menegaskan mengenai kekuatan antagonis mengalahkan protagonis (Weiland,2016,hlm.59-64).

#### F. *The Third Plot Point*

Ketika protagonis menerima kemenangan sementara itu, kehidupannya kembali hancur dan dirinya kembali lagi terjerumus oleh *Lie*. Momen terendah protagonis ini disebut *Third Plot Point*. *Third plot point* ini membuktikan bahwa menghindari *Lie* tidak cukup dan protagonis tidak bisa lagi menghindar *inner conflict*. Protagonis akan sadar keburukannya jika memilih *Lie*, karena perjalanan ini merupakan *positive change arc* maka protagonis akan memutuskan untuk memilih *Truth* untuk menyelesaikan masalah ini. Saat protagonis sudah memutuskan untuk membuang *Lie*, keputusan memilih *Truth* harus dicerminkan dalam tindakannya. Tindakan ini agar menggambarkan protagonis sudah tidak percaya dengan kepercayaan lamanya dan siap menghadapi antagonis dengan kepercayaan baru (Weiland,2016,hlm.67-69).

### G. *The Third Act*

Protagonis akan bangkit kembali dari titik rendahnya pada babak tiga. Pada bagian ini protagonist akan memperjuangkan *Truth*, Protagonist harus membuat keputusan untuk menerjang serangan *Lie* atau membiarkan serangan itu membuat dirinya terjerumus lagi oleh *Lie*. Serangan ini akan terjadi sebelum *climax*, sehingga peluang protagonis mengulangi kesalahannya lagi membuat ketegangan dalam momen ini (Weiland,2016,hlm.73-76).

### H. *Climax*

Pada tahap ini merupakan konfrontasi akhir menghadapi antagonis, protagonis harus memenangkan konflik dengan *Truth* yang dipelajari. Jika protagonis gagal memahami apa yang selama ini dipelajari maka protagonis akan kehilangan semuanya. Dengan menggunakan *Truth*, protagonis akan mendapatkan apa yang diinginkan atau mengorbankan hal tersebut untuk kebaikan dirinya. Pada akhirnya, *climax* dalam *Positive Change Arc* adalah untuk menjawab apakah protagonis sudah berubah dan menemukan *Truth* atau belum.

### I. *The Resolution*

Pada tahap akhir ini, protagonis akan masuk ke kehidupan baru dimana protagonis menjalankan kehidupannya menggunakan *Truth* (Weiland,2016,hlm.79-84).



## 2.3. TEORI PENDUKUNG

### 2.3.1 *The Ghost*

Menurut Weiland (2016), sebuah *Ghost* dari karakter adalah sebuah alasan yang membuat karakter itu percaya dengan *Lie* yang dimilikinya (hlm. 20). *Ghost* ini terbentuk dari kejadian-kejadian yang memaksakan karakter untuk merasionalkan perbuatan baik atau buruk mereka untuk mencapai tujuan demi keberlangsungan hidup. Rasionalisasi inilah yang menjadi bentuk penyangkalan terhadap kebenaran, sehingga menciptakan *Lie* yang mereka yakini (Weiland,2016,hlm. 20).

*Ghost* dapat berupa sebuah kejadian traumatis, luka batin atau masa lalu yang menghantui karakter, membuat mereka untuk bertindak menggunakan *Lie* untuk mendapatkan apa yang mereka butuhkan atau mempercayai sesuatu mengenai dirinya sendiri yang salah. Menurut Corbett (2013), *Ghost* menciptakan masalah moral, emosional, atau psikologis bagi karakter (hlm. 225). *Ghost* memberikan kesan *vulnerability* atau kegagalan dalam diri sang karakter. *Vulnerability* ini merupakan sebuah keterbukaan terhadap luka dan bagaimana kondisi karakter terhadap lukanya tersebut, bisa berupa eksistensial atau situasional (Corbett, 2013, hlm. 80).

### 2.3.2 *The Revenant*

Seorang karakter harus terlebih dahulu menolak *Lie* yang diyakininya, untuk menerima *Truth* sepenuhnya. Proses ini menuntut karakter untuk menghadapi *Ghost* yang menjadi dasar kepercayaannya terhadap *Lie* tersebut. Corbett (2013) mengatakan bahwa dalam menghadapi *Ghost* ini, protagonis membutuhkan kehadiran karakter *Revenant* (hlm. 226). Karakter *Revenant* berfungsi sebagai pemicu yang mendorong protagonis untuk menghadapi masa lalunya serta menyelesaikan konflik internal yang melemahkan dirinya (Corbett, 2013, hlm. 199). Karakter ini secara naratif memaksa protagonis meninjau kembali luka lama demi mengalami pertumbuhan emosional atau transformasi batin (Corbett, 2013, hlm. 81).

Revenant dapat diwujudkan dalam bentuk karakter pendukung, seperti *love interest* maupun *sidekick* (Corbett, 2013, hlm.226). Peran mereka menjadi signifikan terutama dalam menyoroti kontras antara konflik eksternal yang dihadapi protagonis dan pertarungan internal yang menyertainya. Berbeda dari karakter pendukung lain, Revenant memiliki pengaruh yang lebih dalam dan bertahan lama terhadap perkembangan karakter utama. Meskipun seorang protagonis dapat berkembang melalui tekanan dari peristiwa eksternal, transformasi sejati umumnya tidak akan terjadi tanpa kehadiran karakter lain yang memberikan tantangan atau dukungan emosional secara langsung (Corbett, 2013, hlm. 227).

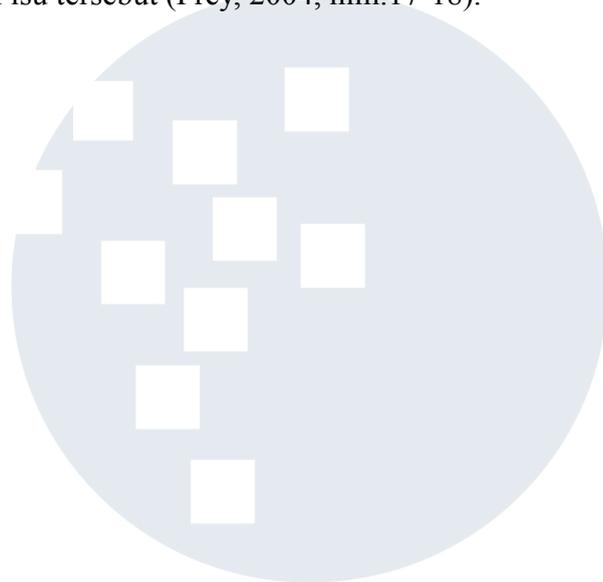
### **2.3.3 *Mystery Genre***

Menurut Frey (2005), genre *Mystery* adalah sebuah genre dimana melibatkan sebuah kejahatan untuk memulai cerita dan protagonis harus memecahkan teka-teki untuk menangkap penjahat serta mengungkap kebenaran (hlm.12-14). Alur dalam genre *Mystery* biasanya akan dimulai dengan protagonis detektif memiliki atau terseret ke dalam sebuah kasus terlebih dahulu untuk mencari penjahat. Detektif akan bergerak maju investigasi ke sebuah lingkungan baru yang penuh teka-teki dan kebohongan. Detektif akan berhadapan dengan penjahat dan menaklukkan kejahatan dengan keberanian dan akal nya (Frey, 2004, hlm.15).

Meskipun genre *Mystery* dikenal dengan penaklukan kejahatan dengan pemecahan teka-teki dan keseruan kasus, perlu diketahui juga genre *Mystery* ini merupakan genre yang mengupas mengenai perilaku manusia (Snyder, 2005, hlm.28). Setiap teka-teki yang dipecahkan dan petunjuk di buka, karakter-karakter yang terlibat akan semakin menunjukkan warna asli mereka sebagai manusia, biasanya akan membawa kebenaran yang suram (Snyder, 2005, hlm. 28).

Genre *Mystery* juga dilihat sebagai genre yang kultural. Genre ini dapat melekat dengan keadaan kultural pada suatu negara atau tempat dan mencerminkan keadaan itu pada cerita (Frey, 2004, hlm.16-17). Genre *Mystery* dapat menjadi sarana untuk mengangkat sebuah isu. Jika genre ini digunakan

untuk mengangkat sebuah isu, karakter protagonis atau *hero* akan lebih memperjuangkan keadilan dari kasus itu daripada hanya mengungkap kebenaran dari kasus. Kunci dari *hero* ini akan menjadi lebih banyak pengorbanan diri demi kebaikan orang lain untuk membawa penjahat itu pada keadilan (Frey, 2004, hlm.19). *hero* ini juga akan merepresentasikan sosok yang dibutuhkan audiens untuk menyikapi isu tersebut (Frey, 2004, hlm.17-18).



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA