

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 yang akan digunakan adalah *Character Arc* dari Weiland, terutama *Positive Change Arc*.
2. Teori Pendukung yang akan digunakan adalah *Inner Conflict* dan *3D Character*.

2.2. CHARACTER ARC

Character arc adalah perjalanan perubahan atau pertumbuhan yang dilalui oleh karakter selama cerita berlangsung. Penonton dapat ikut memahami perkembangan karakter yang pada akhir cerita dapat menjadi semakin baik, semakin buruk, atau sama saja (Weiland, 2023, hlm. 9-10). Sementara itu, menurut Caldwell (2017), *character arc* merujuk pada perubahan atau pertumbuhan karakter sepanjang cerita. Cerita biasanya dimulai dengan karakter yang memiliki kekurangan, kemudian menghadapi konflik yang memaksa mereka untuk mengatasi kekurangan tersebut. Pada akhir cerita, karakter akan mengalami transformasi, baik dari segi perilaku, keyakinan, maupun cara pandang terhadap dunia. Caldwell juga menekankan bahwa tanpa *character arc*, sebuah cerita tidak akan memiliki elemen dramatis (hlm. 142).

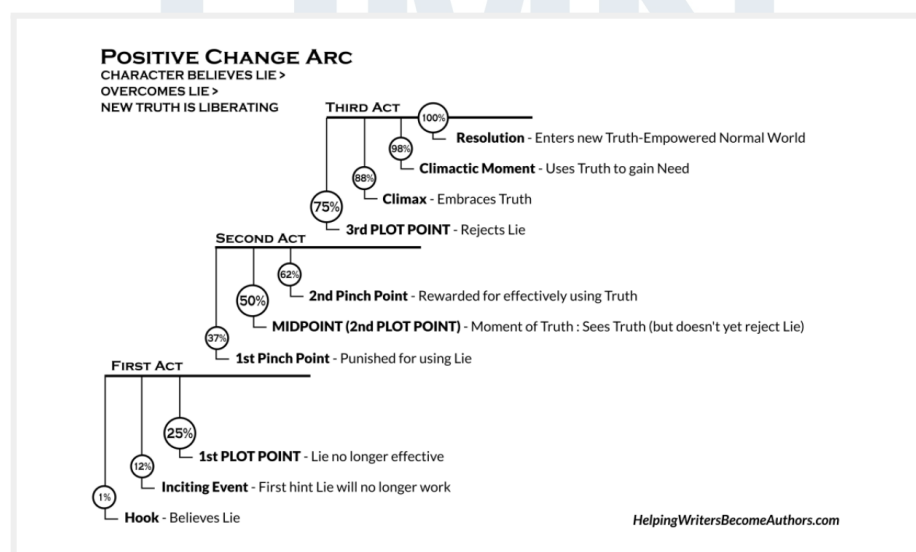
Weiland (2023) membagi *character arc* ke dalam tiga jenis, yaitu:

1. *The Positive Change Arc*, jenis *character arc* ini adalah yang paling umum dan sering digunakan. Cerita dapat dimulai dengan karakter yang berada di dunia normal namun penuh dengan ketidakpuasan. Seiring cerita berjalan, karakter akan menghadapi konflik yang memaksanya mempertanyakan keyakinan tentang dirinya dan dunia di sekitarnya. Setelah mengatasi konflik batin tersebut, karakter telah menyelesaikan cerita dengan perubahan positif (hlm. 3).

2. *The Flat Arc*, banyak cerita yang dari awal menampilkan karakter utama yang sudah sempurna tanpa kekurangan. Karakter digambarkan sebagai pahlawan sejak awal dan tidak membutuhkan perkembangan untuk memperoleh kepercayaan diri atau mengalahkan antagonis. Sepanjang cerita, mereka hanya mengalami sedikit atau tidak ada perubahan, sehingga karakter tersebut cenderung tampak datar. Sebaliknya, karakter ini akan memiliki peran untuk membuat perubahan dalam dunia cerita di sekitar mereka (hlm. 3).
3. *The Negative Change Arc*, merupakan kebalikan dari *positive change arc* yang merupakan teori dimana karakter pada akhirnya berubah menjadi lebih baik. Di sini, karakter malah menjadi lebih buruk pada akhirnya. Karakter bisa menjadi jatuh terpuruk, bernasib buruk, bahkan meninggal (hlm.3-4).

2.2.1. *The Positive Change Arc*

Sebuah *plot* menceritakan perjalanan karakter dalam mencapai tujuannya. Karakter akan terus mencoba mendapatkan hal yang diinginkannya walau terasa sulit untuk dicapai. *Positive Change Arc* membuat karakter pada akhirnya memahami alasan keinginannya tidak dapat dicapai. Karakter akan sadar bahwa dirinya menginginkan hal yang salah atau caranya untuk meraih apa yang diinginkan selama ini ternyata salah (Weiland, 2023, hlm. 14).



Gambar 2.2.1 *The Positive Change Arc*
 (Sumber: Weiland, 2023)

Menurut Weiland (2023), *Positive Change Arc* dimulai dengan adanya *The Lie the Character Believes* atau kebohongan yang dipercaya oleh karakter. Kebohongan ini adalah suatu hal yang karakter percaya akan dapat memenuhi keinginannya. Karakter juga memiliki *Ghost* yang menghantuinya sehingga membuatnya percaya kepada *the Lie*. Saat cerita berlangsung, karakter akan perlahan mempelajari hal yang sebenarnya ia butuhkan (*the Truth*). Jadi, karakter akan melalui konflik internal berupa hal yang ia butuhkan (*the Truth*) dan hal yang ia inginkan (*the Lie*) ketika akan mengembangkan dirinya (hlm. 18-22).

Penulisan *Positive Change Arc* akan disesuaikan dengan struktur 3 babak pada Gambar 2.2.1 di atas. Karakter akan mempercayai kebohongan pada babak pertama cerita (hlm. 44). Lalu, mulai melihat kebenaran di babak kedua cerita (hlm. 74). Hingga akhirnya, karakter akan menolak kebohongan dan menerima kebenaran yang dapat membawanya kepada hal yang ia butuhkan (hlm. 96). Perubahan sering kali dapat dilihat dengan perbandingan signifikan antara dunia normal pada awal cerita dengan dunia normal yang baru setelah melalui konflik dalam cerita (hlm. 97). Weiland (2023) menjelaskan bahwa *character arc* terjadi melalui kejadian-kejadian yang disesuaikan dengan Struktur 3 Babak pada suatu cerita.

2.2.1.1. Karakter

1. *The Lie Your Character's Believes: the Lie* atau kebohongan adalah pemahaman yang salah tentang dunia yang berlawanan dengan *the Truth* atau kebenaran. Di awal cerita, Kebohongan ini menghalangi karakter untuk melihat, memahami, atau menerima *the Truth*. Perjalanan karakter, dan bahkan seluruh cerita, berfokus cara karakter untuk mengatasi *the Lie* dan dapat menerima *the Truth*. Karakter tidak memiliki *the Lie* sehingga menginginkannya (hlm. 8-9).
2. *The Thing Your Character Wants vs. the Thing Your Character Needs*: Konflik internal dari karakter akan mencakup pertentangan dari apa yang dirinya inginkan (*Wants*) melawan apa yang sebenarnya dirinya butuhkan (*Needs*). *Wants* merupakan hal yang bersifat eksternal dan berakar dari apa

yang dipercayai karakter berdasarkan *the Lie*. Sedangkan, *Needs* atau *The Truth* merupakan sesuatu yang dapat karakter pelajari dan sadari selama cerita berlangsung yang mengubah caranya melihat dunia sekitar (hlm. 11-13).

3. *Your Character's Ghost*: Hal ini merupakan peristiwa di masa lalu yang membentuk kepercayaan karakter terhadap *the Lie* sekarang hingga ia tidak mampu melihat *the Truth*. Seperti namanya, *Ghost* adalah sebuah luka traumatis menghantui karakter dan tidak mudah dilupakan (hlm. 14).
4. *The Characteristic Moment*: Tahap ini berfungsi sebagai pengenalan karakter. Perkenalan akan menjelaskan keunikan diri karakter, dampak dari *the Lie* yang dipercayainya, serta *Wants* (hlm. 17-20).
5. *The Normal World*: Dunia Normal ini merupakan latar awal dalam Babak Pertama yang menunjukkan kehidupan karakter sebelum dirinya menghadapi konflik. Karakter tidak bisa ataupun tidak ingin meninggalkan dunia ini sebelum terjadinya *Inciting Incident* (hlm. 22).

2.2.1.2. Babak Pertama

1. *Hook*: Pada awal cerita, karakter akan diperkenalkan pertama kali sebagai seseorang yang percaya dengan *the Lie* atau kebohongan, ini merupakan suatu hal yang diyakini karakter selama hidupnya. *The Lie* pada awal cerita masih terasa benar dan dibutuhkan keberadaannya pada *the Normal World* atau dunia normal karakter.
2. *Inciting Event*: Bagian ini memberikan tanda kepada karakter bahwa *the Lie* adalah sesuatu yang kini sudah tidak lagi efektif. Karakter akan mulai berhadapan dengan konflik untuk pertama kalinya.
3. *The First Plot Point*: Kini karakter berhadapan dengan pilihan yang akan berdampak besar pada kisahnya, bahwa *the Lie* kini terbukti tidak lagi efektif dalam menghadapi konflik. Karakter mungkin belum sepenuhnya menyadari hal ini tetapi di akhir babak satu, karakter dipaksa untuk meninggalkan *the Normal World* dan melanjutkan kisah untuk menyelesaikan konflik pada babak berikutnya (hlm. 43-54).

2.2.1.3. Babak Kedua

4. *The First Pinch Point*: Karakter mengalami konsekuensi karena masih mempercayai *the Lie*. Pada awal cerita, karakter yang berada di *the Normal World* yang membuat *the Lie* terasa berguna dalam mencapai keinginannya. Namun, di babak kedua, hal itu tidak lagi bisa dilakukan. Karakter yang masih mempercayai *the Lie* akan mengalami kegagalan yang akhirnya membuat karakter dapat memahami realitas yang sesungguhnya.
5. *Midpoint (The Second Plot Point)*: Karakter akan mendapatkan momen di mana dirinya akan menyadari hal yang benar. Untuk pertama kalinya, karakter memahami keberadaan dan pentingnya kebenaran tersebut. Namun, karakter masih belum menyadari bahwa *the Lie* dan *the Truth* tidak bisa disatukan. Karakter masih berusaha untuk menerapkan keduanya sekaligus.
6. *The Second Pinch Point*: Karakter mulai menuai hasil positif karena menerapkan *the Truth*. Setelah melalui *Midpoint*, karakter akan bertindak sesuai dengan *the Truth* untuk menghadapi konflik dan mencapai keinginannya. Karakter akan semakin sering mendapatkan keberhasilan (hlm. 55-75).

2.2.1.4. Babak Ketiga

7. *The Third Plot Point*: Karakter akan berada pada titik terendahnya karena belum sepenuhnya melepaskan *the Lie*. Ketika terus mempertahankan *the Lie*, karakter akhirnya sadar akan konsekuensinya. Perasaan putus asa karakter menjadi titik balik dirinya melepaskan *the Lie* dan menerima *the Truth* sepenuhnya.
8. *Climax*: Saat ini karakter berada pada titik terakhir yang akan menentukan apakah dirinya bisa mendapatkan hal yang ia inginkan atau tidak. Karakter kali ini akan menggunakan *the Truth* dengan sadar.
9. *Climactic Moment*: Karakter memanfaatkan *the Truth* yang telah membuatnya memperoleh pengetahuan mengenai dirinya sendiri dan

melalui konflik untuk mendapatkan apa yang dirinya butuhkan. Tidak jarang karakter juga bisa mendapatkan apa yang ia inginkan atau justru menyadari bahwa ia harus mengorbankan keinginannya demi hal yang lebih penting. Kini karakter telah menyelesaikan konfliknya.

10. *Resolution*: Pada akhir cerita, karakter akan memasuki *the New Normal World* atau dunia normalnya yang baru ataupun bisa juga kembali ke *the Normal World* atau dunia normalnya yang lama, namun ia akan menjalani hidupnya dengan pemahaman baru dari *the Truth* (hlm. 75-100).

2.3. CONFLICT

Wahyudi (2021) memaparkan bahwa konflik menjadi suatu tantangan terbesar yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang (hlm. 7). Konflik ini merupakan suatu pertentangan yang terjadi akibat perbedaan kepentingan dan pendapat dari suatu pihak dengan pihak lainnya dalam sebuah interaksi sosial (hlm. 17). Dengan begitu, konflik menjadi suatu fenomena umum yang dapat terjadi di setiap tempat dan waktu dan akan selalu dialami oleh setiap orang (hlm. 18).

Santos (2019) menyatakan bahwa suatu konflik di dalam film berhubungan erat dengan keberadaan karakter. Suatu karakter yang memiliki karakteristik yang jelas akan memudahkan penulis untuk menganalisis dan membentuk konflik yang sesuai dengan diri karakter. Berbagai konflik tidak dapat terus-menerus digunakan oleh semua karakter dengan cara yang serupa. Dengan melakukan analisis terhadap karakter, penulis dan pembuat film akan mendapatkan pandangan baru mengenai cerita. Hal itu akan membantu konflik untuk muncul bersama dengan karakter, bukannya dipaksakan dalam cerita (hlm. 50).

Konflik merupakan salah satu elemen yang signifikan terhadap plot cerita agar karakter dapat berkembang (Nurgiyantoro, 2018, hlm. 122). Menurut Caldwell (2017), semua hal yang menghalangi protagonis dalam mencapai tujuannya merupakan konflik. Bentuknya bisa saja orang atau kelompok lain, alam, bahkan dirinya sendiri. Setiap aksi di dalam cerita terbentuk karena adanya konflik. Hal

utama yang membuat cerita berjalan adalah kehadiran konflik yang dialami oleh protagonisnya (hlm. 42).

Seger (2010) memaparkan bahwa konflik terjadi antara dua karakter, protagonis dan antagonis, yang memiliki tujuan bertentangan. Sebuah cerita akan menyajikan protagonis dan antagonis yang saling bersaing untuk mendapatkan tujuan mereka masing-masing. Konflik dapat hadir dalam berbagai bentuk. Terdapat 6 jenis konflik yang bisa ditemukan di dalam cerita, yaitu *inner*, *relational*, *social*, *situational*, *cosmic*, dan *us versus them* (hlm. 180).

2.3.1. Inner Conflict

Seger (2010) menyatakan bahwa *inner conflict* atau konflik internal merupakan kesulitan yang dihadapi karakter ketika dirinya merasa tidak yakin dengan dirinya, perilakunya, atau bahkan apa yang diinginkannya. Keraguan dalam diri karakter sering kali lebih sulit diekspresikan melalui naskah film, sehingga karakter harus menunjukkan keraguannya melalui aksi. Cara menunjukkan keraguan dalam diri karakter adalah dengan mengekspresikannya melalui karakter lain atau objek sekitar (hlm. 180-182).

Sedangkan, menurut Caldwell (2017), konflik internal adalah suatu penghalang yang harus lebih dulu diselesaikan sebelum karakter bisa menyelesaikan konflik eksternal di luar dirinya. Konflik internal sering kali merupakan akibat dari kelemahan diri yang belum sembuh dari dalam diri karakter (hlm. 42). Konflik ini dapat membuka jati diri karakter sebenarnya dengan mengharuskan karakter memilih di bawah tekanan (hlm. 136-137).

Weiland (2023) menyatakan bahwa karakter akan selalu menemui hambatan yang menciptakan konflik dan membuatnya menjadi suatu *plot* cerita (hlm. 14). Suatu karakter dapat berkembang ketika melalui konflik dalam hidupnya. Konflik akan berputar di antara *the Thing He Needs* atau apa yang ia butuhkan (*the Truth*) dan *the Thing He Wants* atau apa yang ia inginkan (*the Lie*) (hlm. 19). Jadi, konflik internal karakter merupakan pertentangan dari keinginan melawan kebutuhan dirinya (hlm. 24).

2.4. 3D CHARACTER

Menurut Corbett (2018), karakter terbentuk atas suatu kesan seperti ketika melihat seseorang yang nyata. Ketika suatu karakter memiliki kesan tertentu, hal itu tidak bisa sepenuhnya menentukan cara karakter berperilaku. Karakter dapat perlahan dikenali melalui penulisan cerita. Seiring cerita berjalan, kekurangan dan kelebihan karakter akan semakin terbentuk (hlm. 24-27).

Egri (2021) memberikan cara untuk membuat *tridimensional-character* dengan membaginya berdasarkan fisiologi, sosiologi, dan psikologi untuk membentuk suatu karakter yang kuat dan dapat dipercaya (hlm. 58-60).

Tabel 2.4. 3D Character

Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
<i>Sex</i>	<i>Class: lower, middle, upper.</i>	<i>Sex life, moral standards</i>
<i>Age</i>	<i>Occupation: type of work, house of work, income, condition of work, union or nonunion, attitude toward organization, suitability for work.</i>	<i>Personal premise, ambition</i>
<i>Height & weight</i>	<i>Education: amount, kind of schools, marks, favorite subjects, poorest subjects, aptitudes.</i>	<i>Frustrations, chief disappointments</i>
<i>Color of hair, eyes, skin</i>	<i>Home life: parents living, earning power, orphan, parents separated or divorced, parents' habits, parents' mental development, parents' vices, neglect. Character's marital status.</i>	<i>Temperament: choleric, easygoing, pessimistic, optimistic.</i>
<i>Posture</i>	<i>Religion</i>	<i>Attitude toward life: resigned, militant, defeatist.</i>
<i>Appearance: good-looking, over- or underweight, clean,</i>	<i>Race, nationality</i>	<i>Complexes: obsessions, inhibitions, superstitions, phobias.</i>

<i>neat, pleasant, untidy. Shape of head, face, limbs.</i>		
<i>Defects: deformities, abnormalities, birthmarks. Diseases.</i>	<i>Place in community: leader among friends, clubs, sports.</i>	<i>Extrovert, Introvert, Ambivert</i>
<i>Heredity</i>	<i>Political affiliations</i>	<i>Abilities: languages, talents</i>
	<i>Amusements, hobbies: books, newspaper, magazines he reads.</i>	<i>Qualities: imagination, judgement, taste, poise.</i>
		<i>I.Q.</i>

(Sumber: Egri, 2021)

Tabel ini akan digunakan untuk melihat perubahan *3D Character* pada awal film dibandingkan dengan akhir film, seberapa jauh karakter akan berubah.

