

2. STUDI LITERATUR

Teori serta referensi literatur yang digunakan dalam penciptaan karya “*Rats!*” adalah sebagai berikut.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Penulis memilih teori karakter yang diambil dari buku Robert McKee yang berjudul *Story*.
2. Teori kedua yang penulis gunakan adalah teori *machiavellianism* yang dikembangkan oleh Jones D & Paulhus. D, dalam artikel yang mereka publikasi berjudul *machiavellianism*.
3. Dalam teori pendukung, penulis menggunakan teori *politics* yang diambil dari buku karya David Corbett berjudul *The Art of Character*, tepatnya di babak 15.

2.2 TEORI UTAMA A

2.2.1 Karakter

Manusia tidak dapat disamakan dengan karakter yang dirancang oleh seorang penulis dalam sebuah film. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia memiliki sifat yang labil, bahkan misterius di mata orang lain. Sedangkan karakter, adalah pembentukan karya seni, yaitu penokohan yang dibuat menyerupai manusia. Corbett (2013) menambahkan, sebuah karakter adalah interpretasi penulis yang bukan hanya menjelaskan aspek fisik atau biodata melainkan perwujudan tokoh yang matang, dan dapat hidup mandiri dalam dunia mereka. Perbedaan antara karakter dengan manusia adalah karakter memiliki sifat yang jelas, terstruktur dan mudah dipahami oleh manusia (McKee, 2014, hlm. 375). Manusia dapat memahami karakter dalam film dengan mudah, apa ambisi mereka, bagaimana kebiasaan dan sifat mereka ketika mereka beraksi di dalam layar bioskop, namun manusia sendiri terkadang tidak bisa mengenal dirinya sendiri secara utuh dan lebih mengenal karakter dalam film yang mereka tonton.

Perancangan sebuah karakter dapat dilakukan dengan membuat *character breakdown*. Aspek yang mencakup bagian karakter tersebut adalah *wants* (keinginan karakter), *needs* (kebutuhan karakter), *goal* (tujuan utama karakter), *obstacle* (rintangan). Schellhardt menyatakan bahwa aspek identitas diri karakter harus ditanamkan dalam karakter sehingga cerita memberikan kesan emosional mendalam, sehingga karakter itu sendiri tidak hanya mengejar sesuatu secara eksternal seperti pekerjaan, uang, namun juga secara internal yang menyentuh harga diri mereka. Dalam menciptakan tujuan utama, karakter harus memiliki tujuan yang konkrit dan jelas. Artinya, dalam tujuan utama karakter, penonton harus memahami bagaimana karakter tersebut merasa puas ketika tujuan karakter tercapai (Schellhardt, 2022, hlm. 143).

Pada dasarnya, untuk memperkuat karakter seorang penulis skenario dapat membuat *backstory* karakter. Definisi *backstory* bukan merujuk pada biografi lengkap seorang karakter, melainkan momen penting dan krusial dalam kehidupan mereka. (Mckee, 2014, hlm. 183). Momen-momen penting tersebut adalah bekal seorang penulis untuk mengembangkan cerita sesuai dengan apa yang telah dilalui oleh karakter tersebut. Menurut Mckee (2014), penyampaian *backstory* yang baik dan benar adalah ketika penonton paham kejadian masa lalu yang ingin ditekankan oleh penulis, lewat percakapan, tingkah laku maupun reaksi karakter. Penggunaan *backstory* yang akurat, akan memperkuat karakter dan memberikan perasaan mendalam pada penonton. (Titik et al., 2024) menyatakan, ketika karakter difokuskan sebagai tokoh utama, timbul rasa belas kasihan dari penonton terhadap karakter tersebut.

Karakter didasari dengan aspek desain karakter. Seorang penulis harus merancang desain karakter yang mencakup *characterization* dan *true character*. Perlu diketahui bahwa *characterization* adalah penggambaran tokoh yang dapat diamati secara mendalam oleh penonton. Hal ini mencakup bagaimana seseorang dapat melihat karakter secara utuh, bagaimana sifat dan kebiasaan mereka, penampilan serta preferensi mereka, dan masih banyak lagi. Sedangkan *true character* dijelaskan sebagai sebuah sifat karakter yang muncul dalam situasi

genting atau mendesak, misalkan ketika seseorang yang dikenal bijak dan bersih dalam bisnis dihadapkan dengan masalah besar yang mengancamnya, ia justru akan melakukan segala cara agar ia dapat menyelesaikan masalahnya sekalipun dengan cara kotor dan menindas orang-orang di sekitarnya. (McKee, 2014, hlm. 375).

True character terbuat dari sebuah keinginan karakter. Ketika karakter tersebut berada di dalam situasi yang menegangkan atau krusial, karakter tersebut akan berpikir bagaimana cara untuk mengatasi masalah tersebut demi mencapai tujuan utamanya (McKee, 2014, hlm. 376). Sebuah karakter menjadi hidup saat kita memahami secara jelas keinginan karakter tersebut, baik dalam keinginan alam sadarnya maupun keinginan bawah sadarnya. Saat seorang penulis dapat merancang apa keinginan serta kapan aksi pencapaian tujuan karakter tersebut dilakukan, pengembangan terhadap *true character* bisa berlanjut.

Aspek penting dari keinginan karakter adalah motivasi. Dalam keinginan karakter untuk mencapai tujuannya, perlu ada motif yang menggerakkan karakter untuk melakukan hal tersebut. Meskipun motivasi karakter dibuat seutuhnya dari sudut pandang penulis, penonton mungkin memiliki perspektif yang berbeda. Kedalaman karakter akan berkurang ketika seorang penulis menyajikan motivasi karakter dengan sebab akibat yang terlalu spesifik. Pengimplemetasian motivasi karakter perlu dipahami sepenuhnya oleh penulis itu sendiri, namun sisakan misteri mengenai kenapa karakter memiliki motivasi tersebut. Dengan cara ini, penonton akan memperkaya karakter melalui imajinasi mereka yang terbentuk dari kejadian masa lalu (McKee, 2014, hlm. 376).

2.2.2 Machiavellianism

Jones & Paulhus (2009) dalam artikelnya menjelaskan bahwa *machiavellianism* awalnya terbentuk di abad ke-16 oleh *Niccolo Machiavelli* yang menjelaskan bahwa politik yang benar dilakukan dengan cara kotor untuk menguasai daerah. *Machiavellianism* adalah kepribadian seorang individu yang mengedepankan egoisme, manipulasi serta sikap dingin yang tinggi dalam mencapai suatu tujuan

pribadi. Setiap orang yang memiliki sifat *machiavellianism* tinggi biasanya dipanggil *Machiavellian*. Dalam bermasyarakat, *Machiavellian* memiliki prioritas yang berbeda apabila dibandingkan dengan manusia biasa. Mereka sulit merasa puas karena motivasi diluar diri mereka mendorong mereka untuk terus mendapatkan lebih dan lebih (Dahling, 2012).

Dalam mengetahui sifat *Machiavellianism*, manusia tidak bisa mengklaim seseorang maupun dirinya sendiri sebagai *machiavellian*. Menurut Jones & Paulhus (2009), cara paling akurat adalah dengan memakai tes *Mach-IV*. Sederhananya, tes *Mach-IV* adalah sebuah skala yang dikembangkan oleh Christie & Geis (1970), berisi 20 pertanyaan yang harus dijawab melalui skala 1-5 (1 tidak setuju - 5 sangat setuju). Pertanyaan yang diberikan pada *Mach-IV* relatif tidak umum sehingga responden harus bersikap jujur dalam menjawab pertanyaan (Jones & Paulus, 2009) Pada akhirnya, penguji dapat melihat apakah responden memiliki tingkat *machiavellianism* yang tinggi atau rendah berdasarkan hasil total skor yang mereka peroleh.

Perkembangan dunia psikologi menjadikan *machiavellianism* menjadi topik penelitian yang menarik untuk dipelajari. (Paulhus & Williams, 2002, hlm. 557), mengemukakan teori *The Dark Triad* yaitu, tiga kepribadian gelap yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Dalam implementasinya, *The Dark Triad* mencakup *Machiavellianism*, *Narcissism*, dan *Psychopathy*. Meskipun ketiga aspek ini terlihat mirip satu sama lain, *machiavellianism* memiliki ambisi yang lebih kuat dibanding aspek lainnya, mereka akan membuat rencana secara matang demi mencapai tujuannya, lengkap dengan rencana cadangan ketika rencana pertama dan seterusnya tidak dapat terpenuhi. (Jonason, Slomski, & Partyka, 2012, hlm. 450).

Self monitoring adalah penyesuaian tingkah laku yang dilakukan ketika seseorang ditempatkan dalam ruang sosial. Jones dan Paulhus (2009), menyatakan bahwa *self monitoring* memiliki makna yang serupa dengan *machiavellianism* (hlm. 95). Namun, *Machiavellianism* memiliki intensi yang berbeda bila dibandingkan dengan *self monitoring*. Sebagai contoh, *self monitoring* adalah ketika seseorang bisa bersikap profesional saat berada di lingkup kerja, namun

bersikap santai ketika ia berada di luar kantor. *Machiavellianism*, melakukan manipulasi untuk mencapai tujuan tertentu. Meskipun begitu, *self monitoring* adalah kebiasaan yang juga tertanam dalam diri seorang *machiavelli*.

Seorang *machiavellian* memiliki persepsi yang berbeda terhadap kehidupan manusia di dunia. Mereka menganggap bahwa semua manusia hidup untuk dirinya sendiri. Kehidupan dalam kacamata mereka hanyalah sebuah formalitas, dan penuh dengan tipu muslihat. Untuk bertahan hidup, manusia harus memiliki kemampuan untuk menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuannya. Sikap ini membuat mereka menjadi dingin, tidak memiliki rasa empati dan egois.

3.2. TEORI PENDUKUNG

2.3.1 *Politics*

Corbett (2013), menjelaskan bahwa politik adalah isu yang bersinggungan dengan psikologi dan sosiologi. Pembawaan isu politik dalam naskah cerita sering dihindari karena adanya rasa tidak nyaman membahas sesuatu yang dapat menimbulkan kontroversi, namun saat di format menjadi fiksi, akan menjadi sesuatu yang memikat minat penonton. Selain itu, kesetiaan penulis dalam pilihan politik yang cenderung lemah, membuat wawasan penulis menjadi klise, dan tidak memberikan sudut pandang baru terhadap politik dari kacamata mereka sendiri. Hal ini membuat penulis sulit untuk berkembang, dan terus berada di zona nyaman.

Penguasaan diri tentang politik, adalah sifat dasar yang harus dimiliki sebelum akhirnya membuat cerita yang menyinggung politik. Jangan tertuju dengan stereotip yang ada. Penulis naskah dapat mengawali dengan pembentukan karakter yang memiliki latar belakang yang jelas dan konkrit. Karakter yang dibentuk sebaiknya dibuat memiliki pandangan politik yang berbanding terbalik baik dengan penulis maupun dengan dunia sosial. Pembuatan karakter dengan cara ini digunakan juga agar sang penulis tidak dianggap memihak pada preferensinya dan supaya tidak adanya maksud tertentu dalam membuat karakter.

Dalam pengimplementasiannya, politik adalah pedoman hidup manusia. Preferensi manusia dalam politik dapat dianalogikan sebagai sebuah pilihan

agama. Ketika memilih satu agama, manusia hanya berpikir untuk salah maupun benar dalam mengambil pilihan. Perlu adanya alasan kuat kenapa seseorang memilih agama tersebut. Ketika latar belakang karakter tidak terbentuk secara kuat dan terstruktur, penonton merasa bahwa karakter tersebut pasif, dan tidak menghidupi jalan cerita dari awal hingga akhir.

Keluarga adalah entitas sosial yang terbentuk atas ikatan darah, pernikahan, dan adopsi (Amelia et al., 2024). Ajaran yang tumbuh dari keluarga konservatif atau dipimpin oleh ayah yang disiplin, sama saja seperti mengurung kreativitas karena menganggap dunia patut dipelajari dan diwaspadai. Tetapi, aliran konservatif membuat persaingan yang mengedepankan norma yang berlaku serta perilaku dewasa. Sedangkan keluarga otoriter, cenderung memiliki kreativitas yang terbatas oleh ruang serta waktu. Pemimpin yang otoriter memiliki pemikiran yang perfeksionis dan harus spesifik pada pemikiran pribadi itu sendiri untuk mencapai tujuannya. (Aditya et al., 2023, hlm. 2).

Corbett (2013), memandang bahwa sebuah karakter harusnya dibuat dan ikut serta dalam politik yang dilakukan secara nasional maupun internasional. Masyarakat dipandang cenderung mengikuti isu lokal secara mendalam. Hal ini terjadi karena aksi yang terjadi dalam ranah politik seringkali berpengaruh besar pada kehidupan dan keberlangsungan masa depan. Buatlah sesuatu yang jarang dibahas oleh orang lain. Semakin tinggi taruhan yang diberikan, penonton akan semakin tertarik untuk mengenal lebih dalam cerita yang dibuat.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam membuat karya, penulis mencoba mengeksplorasi tema cerita yang belum pernah penulis coba sebelumnya. Penulis membuat sebuah skenario film panjang yang memiliki *genre* drama keluarga, *live action*, serta misteri. *Logline* dari karya