

2. STUDI LITERATUR

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua teori. Teori yang dipakai yaitu teori *three act structure*, teori *positive change arc* oleh Weiland (2016), dan teori protagonis.

2.1. THREE ACT STRUCTURE

Field menyebutkan kalau struktur adalah lem yang menyatukan sebuah cerita. Ia membagi struktur menjadi tiga bagian, yaitu *act I*, *act II*, dan *act III* (2005, hlm. 21).

Beginning	Middle	End
Act I	Act II	Act III
3pp. 1-30	s _{pp} . 30-90	=pp. 90-120
Set-Up	Confrontation	Resolution
$\frac{f}{Vi}$	8	
Plot Point 1	Plot Point 2	

Gambar 2.1. *Three Act Structure*

(Field, 2013)

Di *act I*, penulis membangun cerita, menunjukkan karakter-karakter yang akan berperan penting di dalam cerita dan juga hubungannya dengan karakter-karakter lain, menunjukkan pesan dari cerita, dan menunjukkan keadaan atau situasi di dalam cerita (Field, 2005, hlm. 23). Di *act II*, protagonis menghadapi berbagai masalah dalam mencapai apa yang ia inginkan. Protagonis harus bisa melewati berbagai persoalan-persoalan ini (Field, 2005, hlm. 24). *Act III* adalah bagian terakhir dari film. Bagian ini disebut juga sebagai resolusi. Di resolusi, berbagai pertanyaan yang diajukan di sepanjang film dijawab dan cerita diakhiri (Field, 2005, hlm. 26).

2.2. POSITIVE CHANGE ARC

Sifat dan kepribadian dari sebuah karakter ditunjukkan melalui cara karakter tersebut menghadapi konflik, masalah, maupun masalah yang menghadangnya (Trottier, 2014, hlm. 63). Karakter merupakan sebuah kendaraan untuk menyampaikan cerita kepada penonton. Karakter yang meninggalkan kesan bagi penonton biasanya adalah karakter yang mengalami perubahan di dalam perjalanannya (Walter, 2010, hlm. 85). Perubahan ini biasanya disebut sebagai *positive change arc*.

Positive change arc adalah perubahan internal karakter yang bersifat positif sepanjang durasi cerita. Karakter di akhir cerita adalah sosok yang berbeda dengan karakter di awal cerita (Akers, 2008, hlm. 21). Ada beberapa unsur di dalam *positive change arc*. Yang pertama adalah *lie*.

Lie merupakan suatu hal salah yang karakter percayai. *Lie* ini biasanya bersifat internal. Akibat *lie*, karakter bukan sosok yang penuh. Ada sesuatu yang hilang dari hidup karakter. *Lie* biasanya menjadi penghalang dari karakter dalam usahanya untuk mencapai keinginannya. Biasanya, karakter tidak sadar kalau ia menyimpan *lie* (Weiland, 2016).

Want adalah tujuan dari karakter. *Want* memiliki kaitan dengan *lie*, yaitu sebagai solusi yang karakter percayai. Karakter memercayai kalau semua masalahnya akan dapat diselesaikan jika ia bisa mendapatkan *want*. Biasanya, *want* memiliki sifat eksternal, sehingga *want* tidak bisa menyelesaikan masalah atau kekosongan yang ada di dalam karakter (Weiland, 2016).

Untuk menyelesaikan masalahnya, karakter sebenarnya perlu mendapatkan *need*. *Need* memiliki keterkaitan dengan *truth*. Unsur ini adalah obat bagi masalah internal yang karakter hadapi. Berbeda dengan *want*, *need* biasanya muncul dalam suatu bentuk internal yang tidak memiliki bentuk fisik yang jelas (Weiland, 2016).

Unsur yang terakhir adalah *ghost*. *Ghost* merupakan suatu hal yang menyebabkan karakter memercayai *lie*. *Ghost* terus-menerus menghantui karakter,

menyebabkan karakter untuk melakukan atau mempercayai hal-hal yang buruk (Weiland, 2016).

Positive change arc dibagi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

1. *Normal world*

Normal world adalah tempat karakter hidup sebelum ia memulai perjalanannya. Bagian ini menunjukkan lingkungan yang turut membentuk hidup karakter. *Normal world* juga melambangkan *lie* yang karakter percayai, dan juga mendorong karakter untuk tetap hidup di dalam *lie* tersebut (Weiland, 2016).

2. *First act*

Di *first act*, karakter memegang *lie* dengan kuat. Kehidupan karakter di bagian ini mendorong karakter untuk percaya kepada *lie* nya dan bahwa satu-satunya cara baginya untuk hidup lebih bahagia adalah dengan mendapatkan *want*. Meskipun begitu, ini bukan berarti karakter tidak bisa berubah. Sebagai dorongan bagi karakter, ada sebuah petunjuk bagi karakter mengenai *truth*. Di bagian ini muncul *inciting incident* yang mengubah kehidupan karakter. Karakter harus bergerak keluar dari hidupnya yang lama (Weiland, 2016).

3. *First plot point*

Di bagian ini, karakter membuat keputusan. Karakter harus berkomitmen untuk keluar dari dunianya yang lama. Ia sudah tidak bisa berputar-balik. Di bagian ini, tujuan dari karakter diperkuat (Weiland, 2016).

4. *First half of the second act*

Di bagian ini, karakter mulai belajar mengenai cara-cara untuk mengalahkan *lie*. Karakter masih berusaha menggunakan *lie*, tetapi usahanya mulai menghadapi rintangan demi rintangan. *Lie* yang tadinya bekerja dengan sempurna di bagian-bagian sebelumnya kini tidak bisa ia pakai. Ia juga mulai belajar mengenai *need*. Karakter juga mulai melihat rasanya hidup tanpa berpegang erat kepada *lie* (Weiland, 2016).

5. *Midpoint*

Di bagian ini, karakter mulai berperan aktif dalam mengejar apa yang ia inginkan. Di bagian ini, karakter akhirnya menyadari mengenai *truth* dan mulai menggunakannya. Meskipun begitu, di bagian ini karakter belum sepenuhnya meninggalkan *lie* (Weiland, 2016).

6. *Second half of second act*

Di bagian ini, karakter mulai bertindak menggunakan *truth* yang ia pelajari di bagian-bagian sebelumnya. Meskipun begitu, karakter masih akan berbuat kesalahan. Ini terjadi karena karakter belum sepenuhnya melepaskan *lie*, sementara *truth* dan *lie* tidak bisa berjalan bersama. Meskipun begitu, karakter tetap berusaha untuk mulai meninggalkan *lie*. Di bagian ini, sepertinya karakter sudah menang, tetapi kemenangan tersebut hanyalah kemenangan palsu (Weiland, 2016).

7. *Third plot point*

Di bagian ini, karakter membuat keputusan. Ia sadar kalau untuk hidup dengan *truth*, ada kemungkinan kalau ia akan kehilangan *want*. Karakter akhirnya memilih *truth*. Biasanya ada kematian di bagian ini. Kematian ini sebagai simbol kalau karakter yang lama telah mati dan telah digantikan oleh dirinya yang baru (Weiland, 2016).

8. *Third act*

Di bagian ini, karakter harus berhadapan dengan masalah yang bertambah parah. Hal ini membuat karakter ragu kalau *truth* merupakan keputusan yang benar. Di bagian ini, *lie* mencoba untuk kembali ke dalam kehidupan karakter. Karakter sempat tergoda oleh *lie*, tetapi pada akhirnya, ia menolaknya (Weiland, 2016).

9. *The climax*

Bagian ini merupakan hasil dari perjalanan karakter sepanjang bagian-bagian sebelumnya. Di bagian ini, karakter membuktikan kalau ia adalah sosok yang telah berubah. Setelah perjalanan yang panjang, karakter akhirnya benar-benar menolak

lie. Karakter menggunakan pelajaran-pelajaran yang ia dapat di sepanjang perjalanannya untuk mengalahkan antagonis dan menang (Weiland, 2016).

10. *The resolution*

Di akhir cerita, penonton melihat sebagian dari hidup karakter yang baru. Karakter kini hidup dengan berpegangan pada *truth* yang telah ia temukan. Biasanya ada kontras antara dunia yang baru ini dengan *normal world* di awal film. Selain itu, di bagian ini pesan dan tema film kembali disampaikan untuk terakhir kalinya (Weiland, 2016).

2.3. PROTAGONIS

Sebuah film adalah cerita tentang seorang karakter. Pesan akan lebih mudah disampaikan jika penonton dapat melihat seseorang mengalami pesan tersebut. Penulis memiliki tanggung jawab untuk menarik penonton ke dalam dunia film, dan untuk menarik penonton, maka diperlukan seorang karakter yang menjadi wakil bagi sosok penonton di dalam dunia yang telah dibuat (Snyder, 2005, hlm. 47-48).

Bahriyanti, Sari, dan Sudrajat (2024) menyebutkan bahwa sebagai fokus cerita, tokoh utama sering muncul dalam interaksi dengan tokoh-tokoh lain yang ada di dalam cerita (hlm. 235). Karakter yang menjadi fokus biasanya disebut protagonis. Protagonis biasanya adalah karakter yang merespons *inciting incident*, memiliki alasan yang paling kuat untuk bertindak, mempertaruhkan hal yang besar, mampu mendapatkan empati dari penonton, dan juga membawa pesan dari cerita (Corbett, 2013)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA