

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang digunakan dalam penelitian adalah *character arc* dan teori mengenai karakter basis.
2. Teori Pendukung yang digunakan adalah teori konflik dan teori konflik antargenerasi

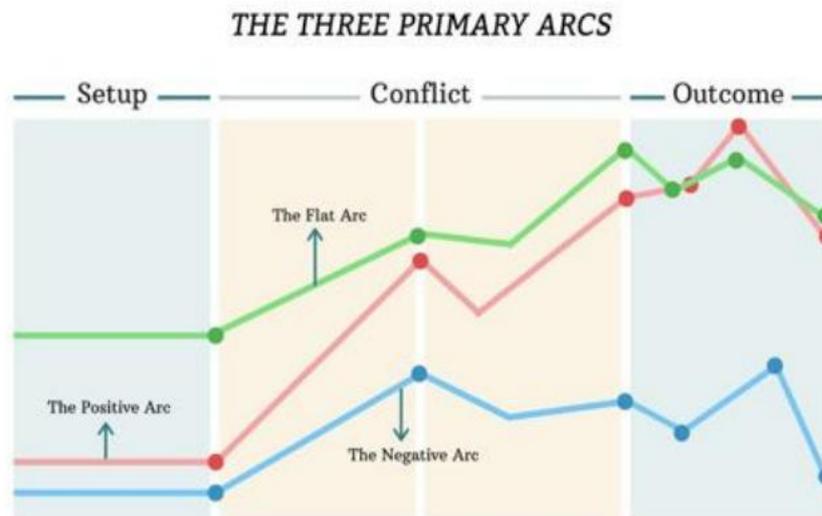
2.2. TEORI CHARACTER ARC

Character arc adalah sebuah konsep dalam dunia penulisan baik naskah maupun narasi yang merujuk pada perubahan yang dialami oleh karakter sepanjang cerita. Menurut Sari (2020), perubahan karakter dapat dipicu atau didesak oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Perubahan yang dialami karakter sepanjang cerita, mulai dari awal, pertengahan, hingga akhir dapat memberikan tambahan unsur dramatik dalam sebuah cerita.

Caldwell, (2017) menyebutkan bahwa karakter memulai cerita dengan kekurangan atau kelemahan yang mereka miliki. Konflik yang mereka hadapi akan memaksa mereka untuk berubah dan mengatasi kekurangan atau kelemahan mereka. Di akhir cerita, karakter mengalami perubahan, baik perubahan perilaku, keyakinan, dan cara karakter dalam melihat dunia. Perubahan yang dialami karakter ini merupakan *character arc*. Caldwell (2017) menambahkan bahwa tanpa perubahan tersebut, tidak ada unsur dramatis dari sebuah cerita. *Character arc* juga membuat penonton tertarik dalam karakter dan cerita.

Jorstad (2022) menjelaskan bahwa *character arcs* adalah bagian dari struktur cerita untuk membangun karakter. Karakter yang dibangun tumbuh dan mengalami perubahan yang alami sepanjang perjalanan mereka. Jorstad menjelaskan bahwa *arcs* dalam cerita dapat memengaruhi karakter, memengaruhi alur, dan juga memengaruhi penonton. *Character arcs* terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu *the positive arc*, *the negative arc*, dan *the flat arc*. *The positive arc* merupakan *arc* yang fokus pada pertumbuhan karakter. Karakter memulai cerita

dengan konflik batin yang ada, melalui petualangan dan tantangan, lalu menemukan kebenaran yang membantu menyelesaikan konflik batin dan konflik dalam cerita.



Gambar 2.1 *The Three Primary Arcs* Lewis Jorstad

Sumber Buku Lewis Jorstad, *Mastering Character Arcs : How Fifteen Universal Journey Can Power Up Your Novel's Cast*

Jorstad membagi *the positive arc* dalam delapan tahapan struktur cerita dalam tiga *act*, yaitu.

1. *Act 1*

The beginning, bagian awal cerita yang menunjukkan konflik atau pergulatan batin yang dialami oleh karakter, namun belum disadari. Karakter mulai memiliki tujuan yang tampak bisa menyelesaikan masalah. *Catalyst*, perubahan mulai terjadi yang memaksa karakter untuk terlibat dalam konflik dengan membuat pilihan-pilihan.

2. *Act 2*

The reactive phase, karakter mulai menyesuaikan diri setelah terlibat dalam konflik. Karakter terlibat dalam tantangan dan mulai menyadari konflik batin yang dimiliki, meski belum secara penuh menerima kebenaran tersebut.

Turning point menunjukkan sejauh mana karakter sudah berkembang dan mulai mengetahui kebenaran untuk pertama kalinya.

The active phase adalah fase ketika karakter menemukan cara-cara baru untuk menyelesaikan konflik. Akan tetapi, konflik batin yang ada masih menghantui meskipun mereka sudah mengetahui kebenaran.

3. *Act 3*

Regression merupakan tahap ketika karakter mengalami kekalahan paling besar. Usaha yang dilakukan karakter akan gagal dan mereka akan dipaksa untuk mempertanyakan keyakinan yang karakter miliki.

Choice adalah tahap setelah karakter melalui regresi dan mengadopsi kebenaran. Karakter akan membuktikan perubahannya melalui aksi-aksinya yang memungkinkan karakter menyelesaikan konflik sepenuhnya.

The end sebagai tahap akhir ketika karakter sudah mengalami perubahan signifikan setelah melalui perjalanan sepanjang cerita.

2.3. KARAKTER BASIS

Weiland (2016) menuliskan pentingnya membentuk karakter basis sebagai fondasi dalam membentuk *positive change arc*. Karakter basis ini yang menentukan konflik apa yang akan dihadapi oleh karakter. Basis ini menjadi fondasi kepercayaan atau keyakinan awal yang dimiliki oleh karakter utama sebelum mengalami perubahan. Karakter basis ini terdiri dari beberapa elemen antara lain.

a. ***The Lie Your Character Believes***

Karakter memulai cerita dengan keyakinan atau pandangan palsu yang mereka miliki. Keyakinan palsu ini yang kemudian merusak dunia atau karakter itu sendiri.

b. ***Character Wants***

Basis ini merupakan refleksi dari apa yang diinginkan oleh karakter, tetapi secara eksternal. Keinginan ini merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh karakter yang membuatnya terlibat dalam konflik.

c. ***Character Needs***

Berbeda dengan *wants*, *needs* menggambarkan apa yang sesungguhnya dibutuhkan oleh karakter. Biasanya *needs* tidak bersifat fisik dan sering kali merupakan kesadaran.

d. *Character's Ghost*

Basis ini menjelaskan mengenai suatu hal yang selalu menghantui karakter. Sering kali ini berupa trauma, luka, atau penyesalan yang masih menghantui karakter utama. *Character's ghosts* juga menjadikan karakter utama sulit untuk menerima kebenaran.

2.4. KONFLIK

Konflik merupakan elemen cerita yang berfungsi menciptakan ketegangan dan membatasi atau menggerakkan perkembangan cerita. Konflik sebagai elemen yang membawa progresi cerita juga membuat cerita menjadi dramatis dan penuh aksi. Konflik menumbuhkan perhatian penonton untuk melihat bagaimana sebuah cerita atau masalah akan diselesaikan dalam sebuah cerita. Terdapat tiga jenis konflik dalam cerita, yaitu konflik karakter utama dengan pihak lain, konflik dengan alam sekitar, dan konflik karakter utama dengan dirinya sendiri (Caldwell, 2017).

Konflik yang dialami karakter dalam film dapat menentukan bagaimana karakter utama dapat mencapai tujuannya, baik positif ataupun negatif. Perubahan yang dialami karakter juga jelas dipicu oleh konflik-konflik yang dialami oleh karakter (Chrisfenianti, Mustikawati, dan Haryono, 2023). Pertiwi, Ri'aeni, dan Yusron (2020), menyebutkan bahwa konflik memunculkan perselisihan, ketegangan, dan kesulitan antara dua pihak atau lebih. Tidak jarang, pihak yang terlibat memandang pihak lainnya sebagai penghalang dari tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing pihak. Konflik sendiri merupakan bagian dari kehidupan sosial masyarakat yang penting untuk mendorong munculnya pemikiran baru dan perubahan sosial.

2.5. KONFLIK ANTARGENERASI

Putra, (2016) sebagaimana dalam Christiani dan Ikasari (2020) , menyebutkan bahwa generasi merupakan individu yang lahir dan mengalami peristiwa serupa

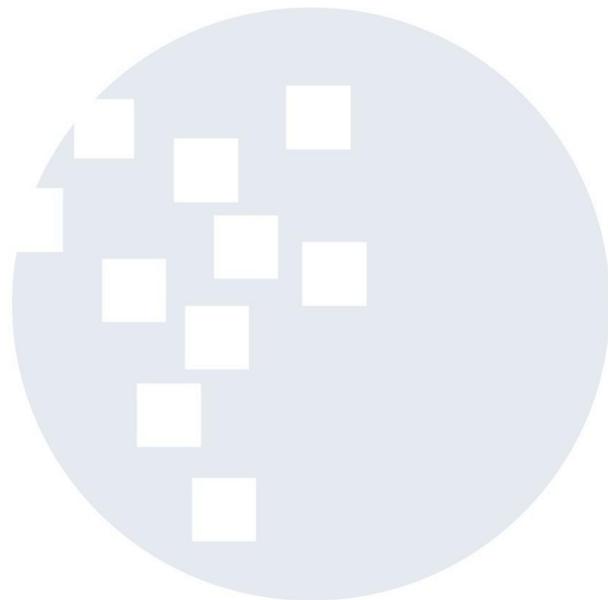
dalam kurun waktu yang sama. Generasi juga terdiri dari beberapa kategori umum, yakni baby boomers, generasi X (kelahiran 1961-1980), generasi Y (kelahiran 1990-1995), dan generasi Z (kelahiran 1995-2010). Christiani dan Ikasari (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa konflik yang terjadi antargenerasi berkaitan dengan perbedaan nilai yang dimiliki. Konflik muncul karena perbedaan perspektif tentang apa yang menurut masing-masing generasi penting.

Generasi yang tumbuh dalam sebuah fase atau waktu tertentu memiliki nilai, persepsi, peran, dan dinamikanya masing-masing. Perbedaan generasi antara yang muda dan yang lebih senior tidak jarang menimbulkan konflik antara generasi. Konflik antargenerasi terjadi dalam berbagai aspek atau lini kehidupan, baik pekerjaan, keluarga, hingga pendidikan yang disebabkan oleh kesenjangan generasi (Budi, 2021).

Stillman, D., & Stillman, J. (2017) membahas secara khusus generasi Z yang lahir pada 1995-2012. Generasi Z merupakan kelompok individu yang dilahirkan oleh orang tua generasi X (1965-1979). Generasi Z lahir dalam kondisi perkembangan teknologi yang pesat. Dunia digital menjadi aspek yang tidak terlepas dari hidup mereka, hingga dunia virtual sudah menjadi bagian dari realitas bagi generasi Z. Perkembangan pesat ini jelas berpengaruh pada bagaimana generasi Z dalam bekerja dan menentukan karir. Generasi Z juga merupakan generasi yang didorong untuk tidak mengikuti norma tradisional dalam hal pendidikan dan karir. Salah satu aspek besar yang mendorong hal tersebut adalah kehadiran generasi X sebagai orang tua dari generasi Z.

Perbedaan generasi dalam keluarga sering terjadi ketika anak yang dalam proses pencarian jati diri yang dianggap negatif oleh orang tua. Orang tua dalam keluarga akan merasa gagal atau tidak berhasil jika anak mereka tumbuh tidak sesuai dengan harapan mereka. Orang tua memandang pengalaman masa lalu mereka sebagai kesulitan di masa-masa sulit, namun anak-anak tumbuh dalam lingkungan ekonomi yang lebih baik sehingga tidak perlu berusaha sesulit itu. Hal-hal yang juga melatarbelakangi terjadinya perbedaan atau jarak antargenerasi antara lain, kurangnya pemahaman, intoleransi atas kesalahan, pemaksaan kehendak orang

tua, perbandingan, dan kurangnya komunikasi. Kemampuan untuk memahami karakter dari masing-masing generasi dengan budaya komunikasi yang sesuai dapat membantu mengurangi konflik di antara generasi yang berbeda (Budi, 2021).



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA