

## **1.2.BATASAN MASALAH**

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan karakter utama Abyan dalam skenario film pendek *As The Wind Blows*, dengan menggunakan pendekatan *Negative Change Arc* jenis *The Fall Arc*. Pembahasan dibatasi pada perjalanan karakter yang percaya pada kebohongan, mengalami konflik batin, dan menolak kebenaran, tanpa membahas karakter lain maupun aspek teknis produksi.

## **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan *Negative Change Arc*, khususnya *The Fall Arc*, dalam perkembangan karakter utama Abyan dalam skenario *As The Wind Blows*.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

1. Teori utama akan menggunakan teori film tentang *Negative Change Arc*, khususnya *The Fall Arc*.
2. Teori pendukung akan menggunakan teori *Character*, *Inner Conflict* dan *Autisme*.

### **2.2. CHARACTER**

Menurut Myers (2021) dalam sebuah cerita, terdapat satu karakter yang memiliki peranan paling menonjol dan signifikan sehingga memerlukan perhatian khusus dan berkelanjutan dari penulis. Karakter tersebut adalah *karakter utama*. Perjalanan yang dialami oleh karakter utama menjadi fondasi utama dari suatu narasi. Baik sebagai pahlawan maupun anti-pahlawan, karakter tertindas maupun penguasa, sosok tunggal maupun bagian dari kelompok, peran karakter utama dalam sebuah skenario, naskah televisi, novel, atau cerita pendek memiliki pengaruh yang sangat besar hingga menyentuh seluruh aspek dalam perkembangan cerita.

Brody (2018) menjelaskan bahwa karakter utama biasanya memulai cerita dengan keyakinan yang salah (*false belief*) dan hidup dalam kondisi yang tidak

sempurna. Meski solusi atas masalah mereka sering disampaikan oleh karakter lain di awal cerita, mereka cenderung mengabaikannya karena belum siap untuk berubah. Penolakan terhadap perubahan ini menggambarkan bahwa karakter belum menyadari kelemahan dalam dirinya. Perubahan baru terjadi setelah karakter menjalani perjalanan emosional dan akhirnya menyadari kebenaran. Inilah inti dari transformasi karakter yang membuat cerita menjadi manusiawi dan bermakna.

### **2.3. CHARACTER ARC**

Menurut Warner (2022) *Character Arc* menceritakan bagaimana seorang karakter memulai perjalanannya dan bagaimana ia berakhir dalam cerita. Namun, perubahan besar pada karakter bukanlah keharusan. Karakter bisa saja tetap sama hingga akhir cerita. Yang terpenting adalah mereka menjalani perjalanan. Baik secara fisik, spiritual, maupun emosional, dan mengalami pertumbuhan yang dapat dirasakan oleh pembaca. Pelican (2020) menambahkan bahwa perubahan karakter sering kali dipicu oleh pengalaman emosional ekstrem, baik berupa trauma, keberhasilan besar, maupun kehilangan mendalam. Pengalaman ini menjadi titik balik yang menghubungkan plot dengan motivasi karakter.

Mckee (2021) memaparkan bahwa peristiwa yang diceritakan merupakan momen penting yang mengandung perubahan nilai dalam kehidupan seorang tokoh. Perubahan ini bisa terjadi karena tindakan tokoh tersebut, atau sebagai reaksi terhadap kejadian yang berada di luar kendalinya. Dalam kedua situasi tersebut, peristiwa ini mengubah arah atau muatan dari nilai yang sedang dipertaruhkan dalam hidup tokoh tersebut.

### **2.4. THE NEGATIVE CHANGE ARC**

Weiland (2016) menjelaskan bahwa *Negative Change Arc* menceritakan kisah seorang karakter yang berakhir dalam kondisi lebih buruk daripada saat ia memulai dan kemungkinan besar menyeret orang lain ke dalam kehancurannya. Dalam cerita, akan ada satu hal baik dan berharga dalam hidupnya yang dianggap remeh. Lebih buruk lagi, ia akan rela mengorbankan hal baik ini beserta kebenaran yang terkandung di dalamnya, demi mengejar janji palsu dari kebohongan yang

dipercayainya. Karakter menghadapi luka masa lalunya namun alih-alih mengatasinya, karakter justru semakin terjebak dalam pengaruh luka tersebut, hingga akhirnya menghancurkannya.

Sumarsono dan Ariyani (2023) menyatakan bahwa konflik batin merupakan pergulatan yang terjadi dalam hati, pikiran, dan jiwa seseorang, di mana tokoh mengalami benturan antara keinginan, keyakinan, pilihan, maupun ekspektasi yang saling bertentangan. Konflik batin ini menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk kedalaman karakter serta memengaruhi alur cerita secara keseluruhan.

*Character Arc* yang didapati melalui konflik batin pada karakter Beth dalam serial *The Queen's Gambit* dengan dirinya sendiri menghasilkan jenis perubahan *Negative Change Arc*. *Negative Change Arc* adalah tentang karakter yang turun dalam kegelapan. Pada awal perjalanannya, karakter Beth digambarkan memiliki kondisi psikologis yang masih polos, di mana ia cenderung patuh terhadap peraturan yang berlaku di panti asuhan. Namun, seiring waktu, ia mulai menganggap konsumsi obat penenang sebagai hal yang lumrah, hingga akhirnya terjerumus dalam kecanduan yang serius. (Chrisfenianti et al., 2023).

## **2.5. THE FALL ARC**

Karakter pada *Negative Change Arc* memiliki kebohongan yang ia percayai, namun pada tiap bagian memiliki akhir yang berbeda. Weiland (2016) dalam bukunya memaparkan bahwa *The Fall Arc* adalah jenis cerita yang paling sering dikaitkan dengan tragedi.

Dalam alur ini, karakter memulai perjalanannya dalam keadaan sudah terjebak dalam kebohongan yang ia percayai, sama seperti dalam *Positive Change Arc*. Namun, berbeda dengan *Positive Change Arc*, di mana karakter pada akhirnya mengatasi kebohongan dan menerima kebenaran, dalam *The Fall Arc*, karakter utama justru menolak setiap kesempatan untuk menerima kebenaran. Alih-alih berkembang ke arah yang lebih baik, ia semakin tenggelam dalam dosa dan kesalahannya sendiri, sering kali menyeret orang lain bersamanya. Pada akhirnya,

kisahny akan berakhir dengan kegilaan, kehancuran moral yang mendalam, atau kematian.

Dalam tahapannya, karakter dengan *The Fall Arc* memiliki beberapa urutan yaitu:

### **1. CHARACTER BELIEVES LIE**

Semua berawal dari *The First Act* di mana kebenaran mungkin ada, tetapi hanya sebagai bayangan, sesuatu yang samar atau bahkan belum sepenuhnya disadari oleh karakter. Ia hanya merasa bahwa ada sesuatu yang tidak beres dalam hidupnya. Ia ingin memperbaikinya, meskipun jalannya masih belum jelas.

### **2. CLINGS TO LIE**

Dalam tahap *First Plot Point*, sering kali tampak sebagai perkembangan yang positif bagi karakter. Ini bisa berupa kesempatan baru. Bahkan, karakter mungkin membuat keputusan baik yang bisa membawanya menjauh dari kebohongan yang ia percayai. Namun, di balik semua itu tersembunyi pertanda kehancuran.

### **3. REJECTS NEW TRUTH**

Itu terjadi ketika *Midpoint*, di mana karakter telah bergerak menuju kebohongan, tetapi dengan kecepatan yang masih lambat dan belum sepenuhnya sadar. Ia mungkin sempat merasa ragu terhadap pilihannya. Pada titik ini, karakter juga harus dihadapkan langsung dengan Kebenaran serta diberi kesempatan untuk mengikutinya, namun ia memilih untuk tetap berada dalam kebohongan dan semakin jauh dari keselamatannya.

### **4. BELIEVES STRONGER/WORSE LIE**

Setelah penolakannya terhadap kebenaran di *Midpoint*, pada *The Second Half of the Second Act*. Karakter akan sepenuhnya terjun dalam mengejar hal yang ia inginkan, meskipun itu didasarkan pada kebohongan yang ia

percaya. ia akan menjadi lebih aktif dan agresif dalam usahanya, semakin terjerumus dalam keputusan buruk yang memperkuat kejatuhannya.

### 2.5.1. ELEMEN PEMBENTUK

Dalam mengembangkan karakter secara mendalam, Weiland (2016) mengemukakan bahwa transformasi karakter tidak dapat dilepaskan dari empat elemen dasar yang membentuk struktur perubahan karakter, yaitu *Ghost*, *Lie*, *Truth*, dan konflik antara *Want vs. Need*. Elemen-elemen ini memberikan landasan psikologis yang kuat untuk memahami mengapa karakter bertindak dan berubah dalam cerita, khususnya dalam *Negative Change Arc*.

1. ***Ghost (Luka Masa Lalu)***: *Ghost* adalah trauma atau luka emosional dari masa lalu karakter yang belum terselesaikan. Luka ini membentuk cara pandang karakter terhadap dirinya sendiri dan dunia di sekitarnya. Dalam *Negative Change Arc*, *ghost* menjadi akar dari kebohongan (*Lie*) yang dipercayai karakter. Ini bukan sekadar latar belakang, melainkan kekuatan internal yang memengaruhi setiap keputusan karakter secara tidak sadar.
2. ***Lie the Character Believes***: *Lie* adalah kebohongan atau keyakinan keliru yang dipercayai karakter sebagai kebenaran. Kebohongan ini menjadi motivasi utama karakter dan sumber konflik dalam cerita. Dalam konteks *The Fall Arc* karakter berpegang erat pada kebohongan ini, bahkan ketika kebenaran (*Truth*) sudah dihadapkan padanya. Karakter merasa lebih aman dalam kebohongan yang familiar daripada menerima kenyataan yang menyakitkan.
3. ***Truth***: *Truth* adalah kebenaran yang ditawarkan kepada karakter selama perjalanan cerita, yang menjadi kebalikan dari *Lie*. *Truth* bisa membebaskan karakter jika diterima dan mengarah pada pertumbuhan positif. Namun, dalam *Negative Change Arc* khususnya *The Fall Arc*, karakter justru menolak *truth* ini, yang menjadi titik krusial mendorong kejatuhan karakter.
4. ***Want vs. Need***: *Want* adalah apa yang secara sadar diinginkan karakter, biasanya tujuan atau harapan eksternal. *Need* adalah pelajaran atau pemahaman internal yang harus dicapai karakter agar bisa bertumbuh.

Konflik *Want vs. Need* menjadi inti dari semua *Character Arc*. Dalam *Negative Change Arc*, karakter terus mengejar *Want* yang berasal dari *Lie* dan menolak *Need* yang berasal dari *Truth*, yang akhirnya menyebabkan kehancurannya.

## 2.6. AUTISM

Menurut penjelasan dari Dewi & Morawati (2024). *Autism Spectrum Disorder* (ASD), yang juga dikenal dengan istilah *Kanner's Syndrome* atau *mindblindness*, merupakan kondisi neurodevelopmental di mana individu, khususnya anak-anak, mengalami kesulitan dalam memahami perspektif orang lain. Anak dengan ASD cenderung hidup dalam dunianya sendiri dan menunjukkan keterbatasan dalam memahami kejadian atau situasi sosial di lingkungan sekitarnya. Salah satu faktor utama yang menyebabkan hal ini adalah ketidakmampuan dalam menafsirkan dan merespons emosi secara tepat. Meskipun demikian, anak-anak dengan karakteristik tersebut tidak dapat dianggap sebagai individu tanpa potensi. Justru, banyak di antara mereka yang memiliki keunggulan kognitif tertentu, seperti kemampuan berhitung, keterampilan dalam bidang seni atau musik, serta daya ingat yang melebihi anak-anak pada umumnya.

Amalia & Tjiptorini (2024) memaparkan bahwa *Autism Spectrum Disorder* (ASD) memiliki 3 tingkatan salah satunya adalah tingkat 2, ditandai dengan kebutuhan akan dukungan substansial dalam dua aspek utama, yaitu komunikasi sosial serta perilaku terbatas dan berulang.

Pada aspek komunikasi sosial, individu menunjukkan defisit yang signifikan dalam keterampilan komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Meskipun sudah diberikan dukungan, gangguan dalam fungsi sosial tetap terlihat jelas. Individu dengan ASD pada tingkat ini cenderung sangat terbatas dalam memulai interaksi sosial, dan sering kali menunjukkan respons yang tidak sesuai atau sangat minim terhadap pendekatan sosial dari orang lain. Contohnya termasuk individu yang hanya dapat mengungkapkan kalimat-kalimat sederhana, memiliki topik minat yang sangat sempit sebagai fokus utama dalam interaksinya, serta

memperlihatkan pola komunikasi nonverbal yang tidak biasa atau menyimpang secara mencolok dari norma sosial.

Sementara itu, dalam hal perilaku terbatas dan berulang, individu dengan ASD level 2 memperlihatkan perilaku yang sangat tidak fleksibel, menunjukkan kesulitan dalam menghadapi perubahan, serta sering melakukan perilaku berulang yang cukup mencolok. Pola-pola ini dapat dengan mudah diamati oleh orang di sekitarnya dan secara nyata mengganggu fungsi individu dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Kesulitan dalam mengalihkan perhatian atau mengubah pola perilaku menjadi sumber stres yang signifikan bagi individu tersebut

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Skenario film pendek *As The Wind Blows* berfokus pada karakter utama bernama Abyan, seorang pemuda berusia 21 tahun dengan *Autism Spectrum Disorder* (ASD) tingkat 2. Abyan tinggal di sebuah asrama khusus penyandang autisme dan tengah menanti jemputan dari Ibunya, sesuai janji yang diberikan. Meskipun diberi tahu bahwa Ibunya tidak datang, Abyan tetap bertahan pada keyakinannya. Hal ini menjadi awal dari kejatuhan emosionalnya.

Cerita ini disajikan dalam bentuk naskah film pendek bergenre drama keluarga, dengan pendekatan non-verbal sebagai bentuk komunikasi utama tokoh. Terdiri dari 16 adegan, naskah ini menampilkan transisi psikologis Abyan menggunakan ekspresi tubuh, penggunaan flashcard, dan pesan suara, yang semuanya menegaskan progresi *The Fall Arc* dari karakter.

#### **3.2. Konsep Karya**

##### **Konsep Penciptaan:**

Konsep utama yang digunakan dalam penciptaan skenario ini adalah penerapan teori *Negative Change Arc*, khususnya tipe *The Fall Arc* dari K.M. Weiland. Teori ini mendasari pembangunan struktur karakter Abyan yang mengalami perubahan