

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami keterkaitan antara penerapan faktor-faktor stres keluarga dengan pembentukan transformasi tokoh Tama dalam naskah *Rumah Impian*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penerapan teori stres keluarga dalam proses pembangunan karakter pada penulisan naskah film, khususnya dalam genre drama keluarga.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *character arc* milik K.M Weiland.
2. Teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Family Stress Theory (ABC-X Model)* milik Reuben Hill.

2.1 *Positive Change Arc*

Positive change arc merupakan proses di mana sebuah tokoh mengalami transformasi secara pandangan, sifat, dan tujuan ke arah yang lebih baik. Menurut Weiland (2016), *positive change arc* dimulai dari sebuah kekeliruan yang karakter percayai (*the lie*). Proses berjalannya cerita pun memperlihatkan bagaimana karakter menghadapi banyak konflik dan titik-titik terendah yang membawanya untuk belajar dan menyadari *the truth*, atau hal esensial yang sebenarnya karakter butuhkan, sekaligus menjadi tanda terciptanya perubahan positif. Terdapat berbagai unsur yang membentuk proses *positive change arc* terjadi. Unsur-unsur tersebut meliputi;

2.1.1 *The Lie*

Menurut Weiland (2016), setiap karakter dalam *positive change arc* selalu dimulai dengan suatu kebohongan yang ia percaya tentang dirinya atau dunia, yang disebut sebagai *the lie*. *The lie* berfungsi sebagai fondasi konflik internal karakter karena keyakinan keliru tersebut mencegahnya untuk berkembang. Transformasi karakter kemudian berfokus pada proses pelepasan *the lie* dan peralihan menuju *the truth*, yakni pemahaman baru yang lebih sehat dan konstruktif.

2.1.2 *Want vs Need*

Weiland (2016) membedakan antara *want* (keinginan sadar karakter) dengan *need* (kebutuhan yang seringkali tidak disadari). Konflik utama dalam *positive change arc* biasanya muncul ketika karakter mengejar *want* yang lahir dari *the lie*, namun perjalanan cerita justru membawanya kepada *need* yang sejati. Ketegangan antara *want* dan *need* inilah yang mendorong transformasi karakter.

2.1.3 Character Ghost

Weiland (2016) memperkenalkan konsep *ghost*, yaitu pengalaman masa lalu yang traumatis atau berpengaruh besar sehingga menimbulkan luka psikologis pada karakter. *Ghost* sering kali menjadi sumber utama dari *the lie*, karena pengalaman tersebut membentuk keyakinan keliru yang melekat hingga masa kini. Dengan menghadapi dan menyadari *ghost*, karakter memperoleh kesempatan untuk memutus keyakinan keliru yang membatasinya.

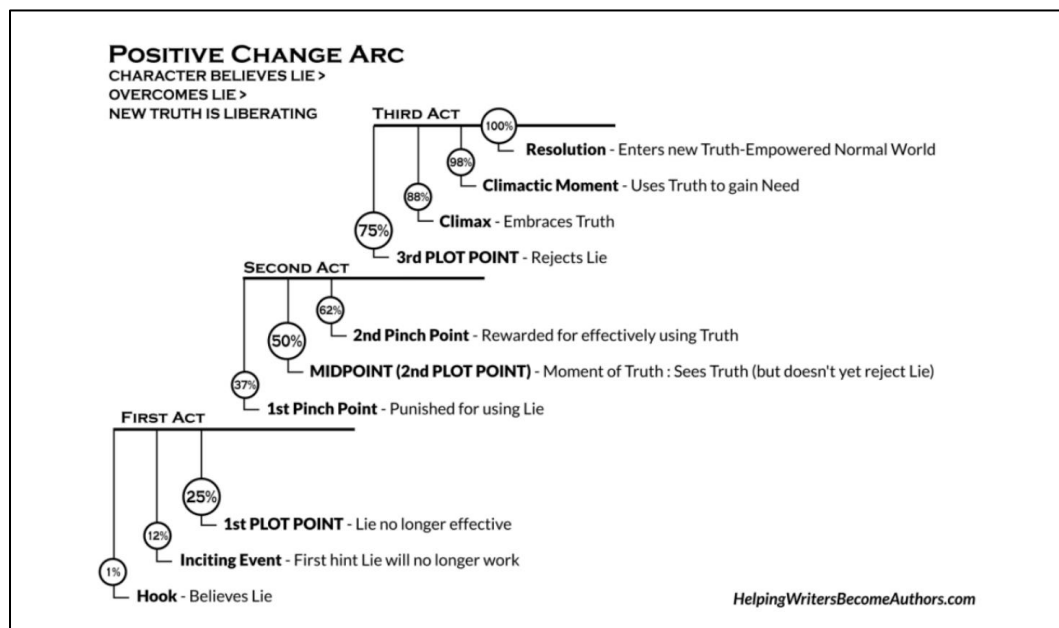
2.1.4 Characteristic Moment

Menurut Weiland (2016), *characteristic moment* adalah momen awal dalam cerita yang dirancang untuk memperlihatkan sifat, nilai, atau cara pandang karakter sebelum perubahan terjadi. Momen ini penting agar penonton atau pembaca memahami kondisi awal karakter dan dapat menilai perjalanannya menuju perubahan. Dengan menampilkan *characteristic moment*, penulis menegaskan perbedaan antara kondisi awal dan kondisi akhir setelah transformasi.

2.1.5 The Normal World

Weiland (2016) menyebut *the normal world* sebagai latar awal yang mencerminkan keseharian karakter sebelum perubahan dimulai. Dunia normal ini memperlihatkan kondisi zona nyaman karakter atau yang biasa disebut sebagai *status quo*. Dalam *positive change arc*, *the normal world* akan berguna sebagai pembandingan yang kontras antara kondisi karakter pada awal cerita dengan kondisi karakter pada akhir cerita.

2.2 Three Act Structure



Gambar 2.2 Three Act Structure (Sumber: Weiland, 2016)

2.2.1 Babak Pertama

- Hook:** Cerita dimulai dengan memperkenalkan karakter sebagai seseorang yang mempercayai *The Lie* (Weiland, 2016). Kekeliruan tersebut merupakan cara pandang yang ia yakini seumur hidupnya. Bagian awal cerita yang berisi *The Normal World* dan *Characteristic Moment* memperlihatkan bagaimana *The Lie* dalam diri karakter masih terasa benar.
- Inciting Event:** Bagian ini menjadi titik terjadinya sebuah peristiwa yang karakter tidak sukai/inginkan dan memaksanya untuk keluar dari kehidupan lamanya (*The Normal World*) (Weiland, 2016). *Inciting Event* juga memberi tanda awal pada karakter bahwa *the lie* yang ia miliki sudah tidak lagi bekerja.
- The First Plot Point:** Bagian yang menandakan akhir dari babak satu ini merupakan momentum di mana karakter mengambil sebuah keputusan yang mengeluarkan dirinya dari zona nyaman tanpa bisa kembali lagi (*point of no return*) (Weiland, 2016).

2.2.2 Babak Kedua

- The First Pinch Point:** Pada bagian ini, karakter akan menjadi sangat aktif dalam mengejar tujuan (*goal*) yang menurutnya baik (Weiland, 2016). Namun, karakter akan diperhadapkan dengan rangkaian konsekuensi akibat masih

mempercayai *The Lie*. *The Lie* yang terasa baik-baik saja di *The Normal World* kini terasa tak lagi berguna.

- e. **Midpoint (The Second Plot Point):** *Midpoint* merupakan bagian pertengahan cerita yang bekerja sebagai titik balik atau pemutar arah berjalannya cerita (Weiland, 2016). Momen ini menjadi titik pertama penyadaran karakter akan kebenaran yang ia butuhkan. Namun, karakter masih berada dalam tahap penyesuaian. Ia masih mencampurkan *The Lie* yang ia percayai dengan *The Truth* yang baru saja ia sadari. Alhasil, karakter berupaya untuk menerapkan keduanya di saat yang bersamaan.
- f. **The Second Pinch Point:** Setelah mengalami momen penyadaran pada *Midpoint*, pada fase *The Second Pinch Point* ini, karakter mulai mengimplementasikan aksi-aksi yang tepat dan menuai hasil positif darinya (Weiland, 2016). Setelah tahapan *midpoint*, karakter mulai lebih banyak mengambil tindakan benar dan perlahan mendapatkan keberhasilan.

2.2.3 Babak Ketiga

- g. **The Third Plot Point:** Bagian ini menjadi titik terendah karakter sepanjang berjalannya cerita (Weiland, 2016). Setelah beberapa saat yang lalu karakter baru saja mengakhiri babak kedua seakan dengan sebuah kemenangan, kini semuanya runtuh akibat ia belum sepenuhnya melepaskan *The Lie*. Titik terendah ini juga menjadi momen titik balik di mana karakter mengambil keputusan besar untuk melepas *The Lie* sepenuhnya dan belajar untuk menerima *The Truth*.
- h. **Climax:** Momen ini merupakan titik terakhir yang menjadi penentu apakah karakter akan mencapai tujuan akhirnya atau tidak. Dalam *Positive Change Arc*, *Climax* berguna untuk membuktikan bagaimana karakter telah menjadi pribadi yang sepenuhnya berbeda (Weiland, 2016). Karakter telah meninggalkan *The Lie* dan menggunakan *The Truth* sepenuhnya.
- i. **Climatic Moment:** Pada tahap ini, karakter telah sepenuhnya memanfaatkan *The Truth* dan membuat dirinya mendapatkan pemahaman baru mengenai dirinya sendiri, orang-orang di sekitarnya, dan juga bagaimana ia melihat dunia (Weiland, 2016). Karakter juga tidak jarang menemukan hal-hal baru yang ia

tidak tahu selama ini ia butuhkan. *Climatic Moment* menandakan selesainya karakter dengan konflik.

- j. *Resolution*:** Bagian akhir cerita menandakan selesainya proses *Positive Change Arc* yang dialami oleh karakter (Weiland, 2016). Pada bagian ini, karakter dapat memasuki *The New Normal World* atau kembali ke *The Normal World* lama yang ia miliki. Namun, kini cara pandangnya telah jauh berbeda. Ia menjalani kehidupannya dengan *The Truth* sebagai landasan dari setiap aksi yang ia buat.

2.3 *Family Stress Theory (ABC-X Model)*

ABC-X Model adalah teori yang dikembangkan oleh Reuben Hill untuk menjelaskan bagaimana keluarga merespon stresor dan mengelola krisis yang terjadi akibat perubahan sosial dan ekonomi. Hill berupaya menjelaskan mengapa beberapa keluarga mampu tetap berfungsi dengan baik di tengah tekanan, sedangkan yang lain mengalami disorganisasi (Rosino, 2016).

Secara umum, model ini menggambarkan interaksi antara peristiwa penekan (*stressor event*), sumber daya keluarga, dan persepsi keluarga terhadap situasi yang dihadapi dalam menentukan apakah keluarga akan mengalami krisis atau tidak (Hill, 1958 dalam Rosino, 2016).

2.3.1 A (*The Stressor Event*)

Variabel A mewakili *stressor event* atau peristiwa yang menimbulkan tekanan dalam sebuah keluarga. Tekanan tersebut dapat berupa perubahan dalam kondisi sosial, ekonomi, maupun relasional yang menuntut adanya penyesuaian besar dalam keluarga. Menurut Hill (1958, dalam Rosino, 2016), stresor tidak selalu bersifat negatif. Perubahan positif yang besar juga dapat menimbulkan tekanan yang memerlukan penyesuaian besar. Stresor dapat bersifat eksternal seperti bencana, kehilangan pekerjaan, dsb, maupun internal seperti konflik keluarga, penyakit anggota keluarga, dsb.

2.3.2 B (*The Family's Resources*)

Variabel B mewakili sumber daya yang keluarga punyai untuk menghadapi stresor tersebut (Rosino, 2016). Sumber daya ini mencakup faktor internal seperti harmonisasi keluarga, komunikasi yang baik, maupun faktor eksternal seperti

dukungan sosial maupun kecukupan materi. Semakin tinggi dukungan yang didapat dari dalam keluarga, maka tingkat resiliensi yang dimiliki oleh keluarga tersebut pun akan meningkat (Rosyidah et al., 2022)

2.3.3 C (*The Family's Perception*)

Variabel C mewakili cara keluarga dalam memaknai peristiwa yang terjadi akibat stresor. Hill (1958, dalam Rosino, 2016) menjelaskan bahwa persepsi keluarga terhadap suatu masalah akan menentukan apakah stresor akan berkembang menjadi krisis atau tidak. Keluarga yang memandang stresor sebagai tantangan yang dapat diatasi cenderung mampu bertahan, sementara keluarga yang melihatnya sebagai bencana akan menjadi lebih rentan terhadap krisis.

2.3.4 X (*The Crisis*)

Variabel X mewakili krisis atau hasil akhir dari interaksi antara stresor (A), sumber daya (B), dan persepsi (C). Hill (1958, dalam Rosino, 2016) mendefinisikan krisis sebagai kondisi ketika keluarga gagal mempertahankan keseimbangan dan fungsi normal akibat tekanan yang dialami. Dalam kondisi krisis, baik fungsi sosial, ekonomi, dan emosional keluarga dapat terganggu (Rosino, 2016). Sebaliknya, apabila keluarga mampu menggunakan sumber daya (B) serta membangun makna positif (C) terhadap stresor (A), maka krisis dapat dihindari.

2.4 *Character Breakdown*

2.4.1 *Three-Dimensional Character*

Untuk membentuk karakter yang dalam dan realistis, Egri (2021) mengemukakan klasifikasi *three-dimensional character* dengan unsur-unsur seperti fisiologi, sosiologi, serta psikologi. Setiap unsur akan memperdalam lapisan karakterisasi tokoh sehingga suatu karakter dapat berdiri dengan lebih kuat.

Tabel 2.4.1 *Three-Dimensional Character* (Sumber: Egri, 2021)

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</i>	<i>Personal premise, ambition</i>

	<i>organization, suitability for work</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, neat, pleasant, untidy, shape of head, face, limbs, etc.</i>	<i>Race, nationality</i>	<i>Complexes: obsessions, inhibitions, superstitions, phobias</i>
<i>Defects: -</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>IQ</i>

2.4.2 Character Backstory

Sebuah karakter dalam cerita film selalu membawa latar belakang atau *backstory* yang membentuk cara mereka berpikir, merasakan, dan bertindak (Sanjaya, 2023). Latar belakang ini tidak selalu dinyatakan secara langsung, namun dapat tercermin melalui keputusan, reaksi, ataupun perilaku karakter dalam menghadapi setiap kejadian. Setiap tindakan karakter merupakan jejak dari pengalaman masa lalu yang terus memengaruhi mereka di masa kini (Weiland, 2016).