

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Mempertimbangkan kerangka konseptual yang telah dibangun melalui pembahasan teori utama terkait film dan narasi, bagian ini akan melanjutkan dengan mendalami landasan teori pendukung. Teori-teori ini krusial untuk memberikan pemahaman yang lebih spesifik dan mendalam mengenai arketipe The Trickster serta fenomena yang dialami oleh karakter Adam. Pendekatan ini diharapkan mampu mengungkap pembentukan karakter Adam dalam film *Shattered* (2025).

2.1 *ARCHETYPES* BRYAN TILLMAN *Creative Character Design 2015*

Menurut Bryan Tillman, *Archetype*/Arketipe dianggap sebagai cetakan atau model asli dari seseorang, sifat, atau perilaku yang secara alami ingin kita tiru dan teladani sebagai manusia. Arketipe merupakan contoh ideal dari sebuah karakter. Arketipe mencakup spektrum baik maupun jahat. Menurut Bryan Tillman dari buku *Creative Character Design 2015* Arketipe adalah fondasi penting dalam pengembangan karakter, dan salah satu tokoh yang paling berpengaruh dalam teori ini adalah Carl Jung, seorang psikolog asal Swiss. Jung, yang pernah menjadi rekan Sigmund Freud, meneliti hubungan antara pikiran sadar dan bawah sadar, serta bagaimana pola-pola tertentu terus muncul dalam cara manusia berpikir dan merespons dunia. Ia percaya bahwa ada ide-ide atau gambaran yang bersifat turun-temurun dan muncul berulang dalam imajinasi manusia baik dalam mimpi, mitos, cerita rakyat, maupun karya fiksi. Pola-pola ini kemudian disebut sebagai *archetypes* atau arketipe (hal 5).

Jung (2020) menyebut bahwa arketipe ini tidak diciptakan secara sadar, melainkan muncul dari *collective unconscious*, bagian dari alam bawah sadar yang dimiliki oleh seluruh umat manusia. Tanpa disadari, kita semua menggunakan pola-pola ini untuk memahami orang lain, memberi makna pada pengalaman, dan membangun karakter dalam cerita. Dalam dunia penulisan, mengenal arketipe memudahkan penulis untuk menciptakan karakter yang kuat, hidup, dan mudah dikenali oleh penonton atau pembaca. Arketipe Jung telah menjadi acuan penting dalam sastra, film, psikologi populer, dan khususnya dalam penulisan naskah.

Arketipe *The Trickster* adalah salah satu dari arketipe dasar yang dikenalkan oleh Carl Jung dan dikembangkan lebih lanjut oleh Carol S. Pearson. Menurut Bryan Tillman Arketipe ini mewakili sisi manusia yang penuh empati, rela berkorban, dan memiliki kebutuhan mendalam untuk melindungi serta merawat orang lain. Sosok *Trickster* umumnya digambarkan sebagai karakter yang mampu membelokkan kenyataan, mengganggu tatanan, atau menciptakan ilusi yang membuat orang lain termasuk dirinya sendiri tidak lagi mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Arketipe ini seringkali diasosiasikan dengan tokoh yang licik, penuh tipu daya, atau memiliki kecenderungan menipu untuk menguji batas kenyataan. Namun dalam banyak cerita modern, *The Trickster* tidak selalu muncul dalam wujud karakter jenaka atau manipulatif, melainkan sebagai simbol dari konflik batin yang menciptakan distorsi terhadap realita (hal 20 -21).

Dalam cerita, *The Trickster* bisa muncul sebagai seseorang yang secara tidak sadar membentuk dunia baru demi bertahan dari tekanan psikologis. Ia sering kali tidak menyadari bahwa dirinya telah melanggar batas realita, dan justru hidup dalam dunia yang dibangun oleh pikirannya sendiri. Keberadaan *trickster* seperti ini bukan untuk mempermainkan, melainkan menunjukkan sisi rapuh manusia yang berusaha keras mempertahankan kewarasan.

Dalam konteks psikologis, arketipe ini sangat erat kaitannya dengan kondisi disosiasi dan delusi, di mana seseorang menciptakan dunia alternatif sebagai bentuk pelarian dari trauma atau tekanan emosional yang tak tertahankan. Dalam bentuk ekstrem, *The Trickster* menjadi cerminan dari seseorang yang sudah tidak lagi mampu hidup di dunia nyata dan memilih untuk mengurung diri dalam versi kenyataan yang ia ciptakan sendiri.

Dalam film *Shattered*, karakter Adam mencerminkan fungsi arketipe *The Trickster* ini. Setelah kehilangan istri dan tanpa sadar menyebabkan kematian anaknya sendiri, Adam tidak mampu menerima kenyataan tersebut. Ia menciptakan dunia ilusi di mana Kanaya masih hidup dan hanya sedang sakit. Ia tetap menjalankan rutinitas sebagai seorang ayah memasak, merawat, bahkan mengobrol dengan Kanaya seolah semuanya baik-baik saja. Namun kenyataan yang dilihat

penonton bukanlah kenyataan objektif, melainkan realitas yang telah dibelokkan oleh pikiran Adam. Secara naratif, Adam menjadi *trickster* bagi penonton. Melalui sudut pandangnya, kita diajak untuk percaya bahwa Kanaya masih ada. Tapi seiring cerita berjalan, lapisan demi lapisan kenyataan mulai terkuak: bau busuk di rumahnya, interaksi yang janggal dengan tetangganya, dan sikap Adam yang semakin tidak rasional. Hingga pada akhirnya, terungkap bahwa semua ini adalah hasil dari halusinasi dan delusi akibat tekanan psikologis berat yang tidak tertangani.

2.1.1 *Archetype the Trickster*

Dalam cerita, *The Trickster* bisa muncul sebagai seseorang yang secara tidak sadar membentuk dunia baru demi bertahan dari tekanan psikologis. Ia sering kali tidak menyadari bahwa dirinya telah melanggar batas realita, dan justru hidup dalam dunia yang dibangun oleh pikirannya sendiri. Keberadaan *trickster* seperti ini bukan untuk mempermainkan, melainkan menunjukkan sisi rapuh manusia yang berusaha keras mempertahankan kewarasan.

Dalam konteks psikologis, arketipe ini sangat erat kaitannya dengan kondisi disosiasi dan delusi, di mana seseorang menciptakan dunia alternatif sebagai bentuk pelarian dari trauma atau tekanan emosional yang tak tertahankan. Dalam bentuk ekstrem, *The Trickster* menjadi cerminan dari seseorang yang sudah tidak lagi mampu hidup di dunia nyata dan memilih untuk mengurung diri dalam versi kenyataan yang ia ciptakan sendiri.

Dalam film *Shattered*, karakter Adam mencerminkan fungsi arketipe *The Trickster* ini. Setelah kehilangan istri dan tanpa sadar menyebabkan kematian anaknya sendiri, Adam tidak mampu menerima kenyataan tersebut. Ia menciptakan dunia ilusi di mana Kanaya masih hidup dan hanya sedang sakit. Ia tetap menjalankan rutinitas sebagai seorang ayah memasak, merawat, bahkan mengobrol dengan Kanaya seolah semuanya baik-baik saja. Namun kenyataan yang dilihat penonton bukanlah kenyataan objektif, melainkan realitas yang telah dibelokkan oleh pikiran Adam.

2.2 TEORI UTAMA TEORI 3D CHARACTER Lajos Egri

Menurut Lajos Egri (2021) dalam karakter yang kuat harus dibangun melalui tiga dimensi utama, yaitu dimensi fisik, sosial, dan dimensi psikologis. Ketiga dimensi ini saling mempengaruhi dan bersama-sama membentuk perilaku, motivasi, serta perkembangan karakter dalam cerita (hal 153). Berikut merupakan struktur dimensi fisik yang dibahas Egri:

- A. Jenis Kelamin
- B. Usia
- C. Tinggi dan Berat Badan
- D. Warna mata; Warna kulit; Warna rambut
- E. Cara tubuh dipegang
- F. Penampilan
- G. Cacat
- H. Leluhur

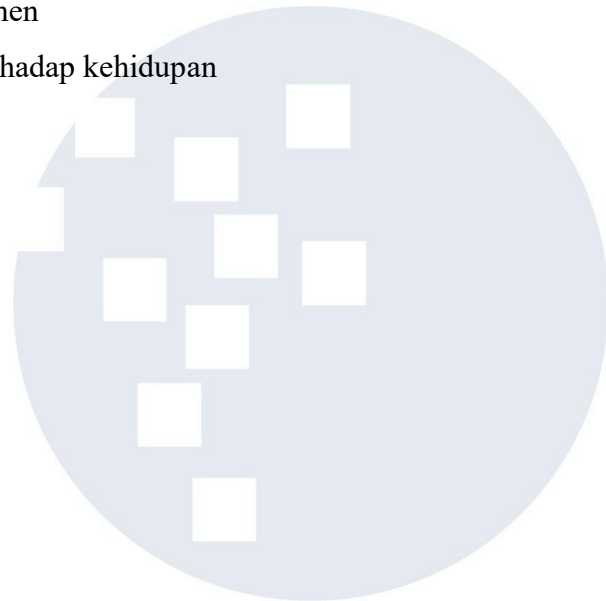
Dimensi selanjutnya yaitu dimensi sosial yang berisi tentang status sosial dari sebuah tokoh, tempat tinggal, kondisi kehidupan mereka. Egri berpendapat bahwa lingkungan sosial dari sebuah karakter juga sangat berpengaruh kepada karakter yang akan dibuat dikarenakan lingkungan sekitar dapat diartikan menjadi rumah karakter tersebut (hal 154).

- A. Kelas Ekonomi
- B. Pekerjaan
- C. Edukasi
- D. Lingkungan Keluarga
- E. Agama
- F. Ras dan Kewarganegaraan
- G. Peran Lingkungan Sekitar
- H. Pandangan Politik
- I. Hobi

Dimensi ketiga, yaitu dimensi psikologis, merupakan hasil dari dua dimensi sebelumnya. Dimensi ini menghidupkan ambisi, frustrasi, temperamen, sikap, serta kompleks yang dimiliki seorang karakter. Dimensi ini digunakan untuk memahami

karakter dalam penulisan untuk menemukan motivasi dari karakter tersebut (hal 154)

- A. Kehidupan Seks
- B. Ambisi
- C. Frustrasi atau kekecewaan
- D. Temperamen
- E. Sikap terhadap kehidupan
- F. MBTI
- G. IQ



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA