

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Bagian ini mengandung uraian teori serta referensi literatur yang digunakan sebagai dasar perancangan karya. Teori utama yang diimplementasikan adalah *Positive Change Arc* dari Weiland (2016), serta gagasan *Sisterhood* oleh bell hooks (1986) digunakan sebagai landasan tematik yang memicu perubahan karakter Mawar. Adapun teori pendukung berupa *3D Character* (Egri, 1946).

2.1 *Character Arc*

Character arc adalah transformasi yang dilalui oleh karakter seiring perjalanan cerita. Menurut Weiland (2016), *character arc* tidak dapat dipisahkan dari plot cerita. Pada dasarnya, plot merupakan representasi dari perjalanan internal karakter. Di akhir cerita, perubahan karakter bisa semakin baik, buruk ataupun tetap.

Weiland (2016) mengelompokkan *character arc* ke dalam tiga struktur utama: *Positive Change Arc*, *Negative Change Arc* dan *Flat Arc*. *The Positive Change Arc* adalah struktur yang kerap digunakan. Di *Positive Change Arc*, cerita dimulai dalam dunia normal sosok karakter yang penuh ketidakpuasan sebelum mengalami konflik yang membuat karakter mempertanyakan sudut pandangnya dan diakhiri dengan perubahan positif. Kedua, *The Flat Arc* yang menampilkan karakter yang utuh dari awal, sehingga tidak banyak berubah dan justru berperan untuk merubah dunia cerita di sekelilingnya (h. 3). Ketiga, *The Negative Change Arc* yang berlawanan dengan *Positive Change Arc*. Karakter justru semakin terpuruk seiring cerita berproses dan berakhir dalam kondisi yang lebih parah dari titik awalnya (h. 3-4).

2.1.1 *The Positive Change Arc*

Positive Change Arc menjabarkan tentang usaha karakter meraih tujuannya, sampai akhirnya ia menyadari bahwa keinginannya salah atau cara yang ditempuh selama ini salah (Weiland, 2016, h. 14). Inti *arc* ini terletak pada dua hal yang saling bertolak belakang di dalam diri karakter. Cerita dibuka dengan *the Lie the Character Believes*, yaitu kebohongan yang diyakini oleh karakter mampu memenuhi keinginannya. Seiring cerita berjalan, karakter perlahan mempelajari apa

yang sebenarnya ia butuhkan, yaitu *the Truth*. Pertentangan antara keduanya inilah yang menjadi konflik internal sepanjang arc (h. 18-22).

Weiland (2016) memetakan perjalanan ini ke dalam struktur tiga babak. Pada babak pertama, karakter masih sepenuhnya memegang kebohongannya (*Lie*) (h. 44). Memasuki babak kedua, ia mulai melihat kebenaran (*Truth*) meski belum sepenuhnya menerima (h. 74). Barulah pada babak ketiga karakter melepaskan kebohongan dan menerima kebenaran hingga ia bertemu dengan apa yang dibutuhkan (*need*) (h. 96). Besarnya perubahan ini biasanya terbaca dari perbandingan antara dunia normal (*The Normal World*) di awal cerita dengan dunia normal baru (*The New Normal*) yang dihuni karakter setelah melewati konflik (h. 97).

2.1.1.1 Elemen Karakter dalam *Positive Change Arc*

Positive Change Arc menjabarkan Weiland (2016) menyebut sejumlah elemen pokok yang menyusun karakter dalam *Positive Change Arc*. Elemen pertama sekaligus paling mendasar adalah *The Lie Your Character Believes*. Kebohongan ini berupa pemahaman keliru karakter tentang dirinya, dunia, atau keduanya, yang membuatnya merasa tidak utuh dari dalam (*incomplete on the inside*). Selama meyakini kebohongan ini, karakter terhalang untuk melihat kebenaran. Gejalanya dapat muncul sebagai rasa takut, malu, bersalah, atau rahasia yang menyakitkan (h. 8-9).

Kebohongan tersebut tidak muncul tanpa sebab. Weiland (2016) menjelaskan asal-usulnya lewat *Your Character's Ghost*, yaitu luka atau peristiwa masa lalu yang membentuk keyakinan karakter pada *the Lie*. *Ghost* tidak harus berupa trauma besar, bisa sederhana kondisi sosial, relasi dengan lingkungan, atau keyakinan yang tertanam dalam karakter (h. 14).

Dari kebohongan itu lahir pertentangan antara *The Thing Your Character Wants* dan *The Thing Your Character Needs*. *Wants* bersifat eksternal dan fisik, berakar pada *the Lie*, dan menjadi usaha karakter menambal kekosongan batinnya dengan solusi dari luar. Sementara *Needs*, atau *the Truth*, adalah kesadaran yang

baru bisa dipelajari karakter sepanjang cerita dan umumnya mengubah cara ia memandang diri serta dunianya (h. 11-13).

Dua elemen terakhir berkaitan dengan pengenalan karakter di awal cerita. *The Characteristic Moment* adalah momen perkenalan yang menunjukkan keunikan karakter sekaligus dampak *the Lie* dan *Wants*-nya (h. 17-20). Adapun *The Normal World* merupakan latar pada babak pertama yang menggambarkan kehidupan karakter sebelum konflik datang (h. 22).

2.1.1.2 Babak Pertama

Weiland (2016) membagi babak pertama ke dalam tiga tahap. Tahap pertama, *Hook*, memperkenalkan karakter sebagai sosok yang masih mempercayai *the Lie*. Pada *hook*, *the Lie* masih terasa krusial dalam *the Normal World*-nya. Tahap kedua, *Inciting Event*, menjadi tanda pertama bahwa *the Lie* tidak lagi memadai, sekaligus pertemuan awal karakter dengan konflik. Tahap ketiga, *The First Plot Point*, menghadapkan karakter pada pilihan besar yang menegaskan bahwa kebohongannya sudah tidak efektif. Di ujung babak pertama, karakter terpaksa meninggalkan *the Normal World* untuk menyelesaikan konflik pada babak berikutnya (h. 43-54).

2.1.1.3 Babak Kedua

Pada babak kedua, Weiland (2016) menjabarkan tiga tahap. *The First Pinch Point* memperlihatkan konsekuensi yang harus ditanggung karakter karena masih bertahan pada *the Lie*; jika di babak pertama kebohongan itu masih berguna, di sini ia tak lagi bisa dipertahankan dan justru membuat karakter gagal. Berikutnya, *Midpoint* atau *The Second Plot Point*, menjadi momen karakter pertama kali menyadari kebenaran, meski ia belum memahami bahwa *the Lie* dan *the Truth* tidak mungkin disatukan. Terakhir, *The Second Pinch Point*, memperlihatkan karakter mulai memetik hasil positif karena menerapkan *the Truth* dan kian sering berhasil (h. 55-75).

2.1.1.4 Babak Ketiga

Babak ketiga terdiri dari empat tahap menurut Weiland (2016). *The Third Plot Point* adalah titik terendah karakter akibat belum benar-benar melepaskan *the Lie*. Rasa putus asa di sini justru menjadi titik balik yang mendorongnya melepas kebohongan dan menerima kebenaran sepenuhnya. Setelahnya, *Climax* menempatkan karakter pada babak penentu apakah ia memperoleh keinginannya, kali ini dengan menggunakan *the Truth* secara sadar. *Climactic Moment* terjadi saat karakter memakai *the Truth* untuk meraih apa yang ia butuhkan; Weiland (2016) mencatat bahwa karakter bisa saja sekaligus mendapatkan keinginannya, atau justru menyadari ia harus mengorbankan keinginan itu demi sesuatu yang lebih penting. Tahap penutup, *Resolution*, menampilkan karakter memasuki *the New Normal World* atau kembali ke dunia lamanya, namun kini menjalani hidup dengan pemahaman baru dari *the Truth* (h. 75-100).

2.2 *Sisterhood* dan Solidaritas Antarperempuan

hooks (1986) menyatakan bahwa *sisterhood* bukan sebuah hubungan yang otomatis tumbuh di antara perempuan, melainkan sebuah hubungan yang harus dibangun secara aktif melalui pelepasan sosialisasi yang memisahkan perempuan satu dari yang lain (h. 127). Model *bonding* yang berbasis *common oppression* atau pengalaman korban yang dibagi, menurut hooks, justru mencerminkan ideologi *male supremacist* yang mengajarkan perempuan untuk mengidentifikasi dirinya sebagai korban agar pergerakan feminis terasa relevan dalam hidupnya (h. 128). hooks (1986) menolak dan mengusulkan dasar *bonding* yang berbeda, yaitu *shared strengths and resources*. Esensi *sisterhood* yang sesungguhnya, menurut hooks, terletak pada kekuatan dan sumber daya yang dibagi, bukan melalui perasaan menjadi korban yang lemah dan pasif (h. 128).

hooks (1986) menjelaskan bahwa transformasi tidak dimulai dari perlawanan terhadap tekanan atau dominasi eksternal, melainkan dari pengakuan serta konfrontasi terhadap *the enemy within*, yaitu sosialisasi seksis yang telah diinternalisasi oleh perempuan itu sendiri (h. 128-129). Dalam kerangka ini, *the enemy within* mencakup keyakinan yang telah diinternalisasi perempuan tentang

dirinya sendiri, termasuk anggapan bahwa perempuan hanya memperoleh nilai melalui keterhubungannya dengan laki-laki (h. 127) serta penerimaan terhadap ideologi seksis yang menempatkan sosok perempuan menjadi korban (h. 128). hooks (1986) menegaskan bahwa sebelum perempuan dapat melawan dominasi patriarki, mereka harus melepaskan keterikatan internal terhadap seksisme yang berakar dalam keyakinan dan cara pandang mereka sendiri terhadap diri (h. 129).

hooks (1986) menolak kerangka *good girls/bad boys* yang menempatkan laki-laki sebagai musuh satu-satunya. Solidaritas antar perempuan menurut hooks tidak memerlukan sentimen anti-laki-laki melainkan kemampuan untuk menolak syarat ideologi yang dominan dan mendefinisikan ketentuan sendiri (h. 129). *Sisterhood* sejati juga mensyaratkan kesediaan untuk mengakui dan menerima perbedaan di antara perempuan alih-alih menutupinya dalam kesatuan palsu, pembangunan *sisterhood* hanya terjadi ketika semua kompartemen yang ada dikonfrontasi secara terbuka (h. 127). hooks (1986) juga membedakan solidaritas dari sekadar dukungan (*support*). Dukungan bersifat sesekali dan dapat dengan mudah ditarik kembali, sementara solidaritas membutuhkan komitmen yang berkelanjutan serta keyakinan bersama yang menjadi syarat terbentuknya *sisterhood* (h. 138). Kerangka *sisterhood* dari hooks ini menjadi landasan peran solidaritas Tara dan Gwen dalam perkembangan karakter Mawar. Sosialisasi yang dijabarkan hooks sebagai *the enemy within* berfungsi sebagai lapisan sosial yang mendasari pembentukan *the Lie* yang dipercayai Mawar dalam *Positive Change Arc* milik Weiland.

2.3 3D Character

Menurut Egri (1946), karakterisasi yang kuat dan dapat dipercaya harus dibangun secara tridimensional. Setiap manusia memiliki tiga elemen dimensi yang saling berkesinambungan, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa pengertian tentang ketiga elemen ini, seorang penulis tidak dapat memahami seorang karakter secara utuh. Egri (1946) menyatakan bahwa dimensi pertama, fisiologi, merupakan elemen yang paling konkret, kondisi fisik seseorang mempengaruhi sudut pandangnya terhadap dunia. Dimensi kedua, sosiologi yang terbentuk dari latar

belakang sosial karakter, mulai dari di mana ia lahir, bagaimana ia dibesarkan, kondisi ekonomi serta pendidikannya. Dimensi ketiga, psikologi, merupakan hasil dari pertemuan kedua dimensi sebelumnya, ambisi, frustrasi, temperamen, dan perilaku dalam menghadapi hidup (h. 32-36).

Egri (1946) memberikan struktur untuk membuat tridimensional-character dalam pembagiannya berdasarkan fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Kerangka ini mencakup berbagai aspek seperti jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, warna rambut, kulit, mata dan juga penampilan pada fisiologi. Kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, kehidupan rumah tangga pada dimensi sosiologi. Standar moral, ambisi, frustrasi, temperamen, dan kompleks pada dimensi psikologi (h. 36-38). Kerangka ini digunakan dalam penelitian ini untuk melihat perubahan 3D Character pada awal skenario dibandingkan dengan akhir skenario, guna membuktikan seberapa jauh karakter Mawar telah berubah melalui *Positive Change Arc*-nya.

