

2. Penulis juga menggunakan *Characterization* dari Robert Mckee sebagai teori pendukung.

2.1 POSITIVE CHANGE ARC

K.M Weiland, seorang penulis novel seperti *Behold the Dawn* serta *Dreamlander*, juga merupakan ahli penulisan skenario yang telah menerbitkan panduan populer seperti *Outlining Your Novel* dan *Structuring Your Novel*. Ia menjalankan blog *Helping Writers Become Authors* yang meraih penghargaan dan telah membimbing banyak penulis melalui workshop serta artikel tentang struktur cerita. Buku *Creating Character Arcs* (2016) miliknya menjadi fondasi utama teori ini, di mana ia menguraikan psikologi perubahan karakter secara mendalam berdasarkan struktur tiga babak.

Teori *Positive Change Arc* yang dikemukakan oleh Weiland menjelaskan pola perkembangan karakter yang bergerak dari kondisi terjebak dalam sebuah keyakinan keliru (*lie*) menuju penerimaan suatu kebenaran (*truth*) yang lebih sehat dan konstruktif (Weiland, 2016). Di awal cerita, tokoh utama digerakkan oleh *lie* yang lahir dari luka batin dan pengalaman masa lalu, sehingga *want* yang ia kejar cenderung tidak menyelesaikan konflik batinnya. Sepanjang cerita, rangkaian konflik dan hubungan dengan karakter lain dirancang untuk menguji dan menggoyahkan *lie* tersebut, sambil secara bertahap menghadirkan *truth* sebagai alternatif cara pandang. *Positive Change Arc* dianggap tercapai ketika, pada klimaks, tokoh memilih untuk menolak *lie* dan menerima *truth*, sehingga keputusan akhirnya berbeda secara signifikan dari pola destruktif di awal cerita dan menghasilkan status baru yang lebih utuh dan dewasa (Weiland, 2016).

2.1.1 LIE DAN TRUTH

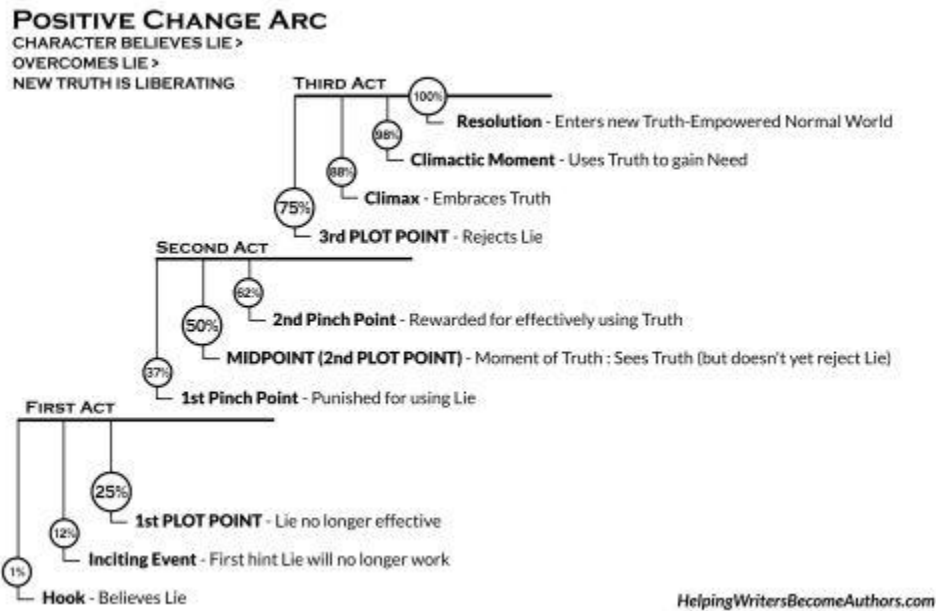
Menurut Weiland (2016), *Lie the Character Believes* adalah inti dari konflik batin tokoh; ia merupakan keyakinan salah tentang diri, orang lain, atau dunia yang membatasi cara tokoh memaknai pengalaman dan mengambil keputusan. *Truth* adalah nilai tematik yang menjadi jawaban atas *lie* tersebut, tetapi pada awal cerita belum mampu diterima oleh tokoh. Dalam konteks karakter Baret, *lie* yang ia pegang adalah bahwa kematian merupakan satu-satunya solusi untuk melarikan diri dari rasa bersalah dan kesepian, sehingga ia meyakini dirinya tidak pantas untuk hidup dan bahagia. *Truth* yang menjadi sasaran arc adalah bahwa rasa bersalah dan kesepian dapat dihadapi melalui penerimaan, keterhubungan, dan tanggung jawab terhadap orang lain; hidup tetap dapat bermakna ketika ia memilih hadir dan merawat seseorang, bukan lari melalui kematian. Perjalanan dari *lie* menuju *truth* inilah yang menjadi tulang punggung perubahan karakter Baret dalam naskah “Temaram”.

2.1.2 GHOST

Weiland juga memperkenalkan konsep *ghost*, yaitu peristiwa masa lalu yang traumatis atau sangat berpengaruh, yang menjadi sumber dari *lie* yang dipegang tokoh (Weiland, 2016). *Ghost* tidak selalu dijelaskan secara gamblang di awal cerita, tetapi mempengaruhi sikap, pilihan, dan cara pandang karakter terhadap konflik yang dihadapi saat ini. Pada Baret, *ghost*-nya adalah masa lalu ketika anaknya sakit dan meninggal karena ia tidak memiliki cukup uang untuk pengobatan. Setelah itu, hidupnya Baret memiliki sifat yang menghancurkan diri, lantas Istrinya meninggalkannya juga. Setelah itu, dan banyak lagi kehancuran dalam hidupnya, ia memilih untuk hidup sendiri tanpa kehangatan orang lain. Pengalaman ini menanamkan rasa gagal sebagai suami dan ayah, yang kemudian berkembang menjadi keyakinan bahwa dirinya adalah sosok yang hanya membawa

penderitaan. Dari *ghost* tersebut lahir *lie* bahwa hidupnya tidak lagi layak dipertahankan dan bahwa kematian adalah satu-satunya jalan keluar. Dengan demikian, *ghost* berfungsi sebagai landasan psikologis yang menjelaskan mengapa *lie* terasa “masuk akal” bagi Baret dan mengapa ia begitu sulit menerima *truth*-nya.

2.1.3 PERUBAHAN DI SETIAP BABAK



(Gambar 2.1.1.3, Diagram Positive Change Arc,

<https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/learn-5-types-of-character-arc-at-a-glance/>)

Weiland (2016) mengaitkan perkembangan dari *lie* menuju *truth* dengan struktur tiga babak. Pada Babak I, penulis memperkenalkan status quo tokoh, menyiratkan *ghost* melalui sikap dan fragmen masa lalu, serta menegaskan *lie* yang mengendalikan sudut pandangnya. Ringkasan Struktur *Positive Change*

Arc memetakan beat sheets dari *lie* nyaman ke *truth* menyakitkan tapi membebaskan, dengan persentase kunci per *Act* (Weiland, 2016).

Want yang lahir dari *lie* ditetapkan sebagai pendorong utama tindakan, sementara *need* internal, kebutuhan karakter untuk menerima *truth*, masih tersembunyi. Pada Babak II, tokoh dihadapkan pada rangkaian rintangan dan pertemuan dengan karakter lain yang berfungsi menguji *lie* dan perlahan-lahan menyingkap *truth*. Paruh awal Babak II menunjukkan tokoh masih kuat digerakkan oleh *lie*, sedangkan paruh kedua memperlihatkan tindakan-tindakan yang mulai mendekati *truth*, meskipun seringkali disertai keraguan dan kemunduran. Pada Babak III, tokoh mengalami krisis yang memuncak, di mana *lie* dan *truth* saling berhadapan secara langsung dan ia dipaksa mengambil keputusan akhir. *Positive Change Arc* terwujud ketika, pada klimaks, tokoh memilih tindakan yang selaras dengan *truth* dan menolak *lie*, dan resolusi kemudian memperlihatkan dampak pilihan tersebut dalam bentuk kondisi hidup baru yang lebih sehat dan bermakna (Weiland, 2016).

2.2. CHARACTERIZATION

McKee (1997) mendefinisikan karakterisasi sebagai proses menciptakan karakter kompleks melalui dimensi-dimensi kontradiktif yang membuat mereka terasa hidup dan manusiawi, di mana setiap karakter memiliki lapisan internal seperti lucu tapi sinis, penyayang tapi kejam, atau ambisius tapi penuh rasa bersalah yang konsisten muncul saat menghadapi tekanan sehingga menciptakan subteks yang membuat penonton bertanya "Siapa karakter utama sebenarnya?" melalui pilihan-pilihan di bawah tekanan, bukan sekadar deskripsi fisik; karakter utama membentuk kast pendukungnya di mana tiap tokoh sampingan menonjolkan dimensi protagonis melalui hubungan dan konflik, sehingga pendukung punya