

Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana tahapan positive-change arc dibangun dan diterapkan melalui perancangan karakter Rahmat menggunakan fondasi utama Ghost, Lie, dan Truth. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana impulsivitas tokoh Rahmat dalam kondisi tekanan turut memengaruhi pola pengambilan keputusannya di setiap tahap perubahan karakter. Melalui analisis terhadap empat scene kunci, penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bagaimana perubahan perilaku dan pengambilan keputusan tokoh mencerminkan perubahan *character arc*-nya secara organik dan koheren secara naratif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam penerapan teori character arc yang diperkuat oleh landasan psikologis dalam proses penulisan naskah film Indonesia.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 *Character*

Dalam sebuah cerita, *Character* atau tokoh dibutuhkan sebagai penggerak utama cerita. Tokoh-tokoh yang berada dalam sebuah cerita memiliki kepribadian masing-masing yang disebut sebagai karakter. Keduanya merupakan konsep yang sering dianggap sama, namun keduanya memiliki perbedaan mendasar. Menurut McKee (1997), perbedaan antara karakter dan tokoh adalah karakter merupakan bentuk internal dari sebuah tokoh, yang berfungsi untuk menunjukkan siapa tokoh itu sebenarnya melalui pilihan yang dilakukan ketika berada dalam tekanan. Sehingga bisa disimpulkan tokoh merupakan segala sesuatu yang terlihat secara fisik, sedangkan karakter merupakan sifat yang melekat pada tokoh.

Karakter dan tokoh tidak dapat berdiri sendiri secara terpisah, melainkan saling membentuk dan memengaruhi satu sama lain dalam setiap aspek. Setiap pilihan yang dibuat oleh tokoh merupakan hasil dari karakter, dan pilihan tersebut mendorong maju sebuah cerita. Sehingga karakter merupakan cerita itu sendiri karena cerita berjalan mengikuti keputusan-keputusan tokoh, dan keduanya tidak bisa dipisahkan (Truby, 2007). Sehingga ini menciptakan hakikat tokoh yang menjadi penentu jalan cerita itu sendiri.

Keberadaan karakter dalam diri setiap tokoh memengaruhi tokoh itu sendiri dan juga menciptakan dinamika antar tokoh dalam sebuah cerita. Stanton (2007) menjelaskan bahwa karakter merupakan campuran dari minat, hasrat, emosi, dan prinsip moral yang membentuk individu sehingga setiap tokoh membawa nilai dan dorongan yang berbeda-beda dalam menjalani cerita. Perbedaan inilah yang menciptakan konflik antartokoh yang saling berinteraksi satu sama lain. Interaksi tersebut mampu mendorong tokoh untuk bergerak ke arah yang berbeda dari kondisi awalnya. Pergeseran inilah yang kemudian menjadi landasan dari perjalanan transformasi tokoh, atau yang dikenal sebagai *character arc*.

2.2 *Character Arc*

Character arc merupakan bagian dari perjalanan sebuah karakter dalam sebuah cerita yang berfokus pada perubahan secara internal tokoh tersebut. Vogler (2007) menegaskan bahwa perjalanan eksternal tokoh selalu beriringan dengan perjalanan internalnya, dan perubahan psikologis menjadi inti dari sebuah cerita yang penuh makna. Sejalan dengan itu, Weiland (2016) menjelaskan bahwa perubahan internal ini terjadi karena adanya pergeseran keyakinan yang dipicu oleh konflik dan tantangan yang dihadapi tokoh sepanjang cerita. Perubahan tersebut bergantung pada apakah tokoh menerima atau menolak pergeseran keyakinan yang ditawarkan oleh konflik itu sendiri. *Character arc* tidak sekadar menggambarkan apa yang terjadi pada tokoh secara eksternal, melainkan bagaimana tokoh berubah dari dalam sebagai respons terhadap peristiwa yang ia alami.

Weiland (2016) lebih lanjut menjelaskan bahwa perubahan karakter dalam *character arc* didorong oleh adanya konflik antara *Lie* dan *Truth*. *Lie* adalah sudut pandang yang diyakini oleh tokoh di awal cerita, biasanya berupa keyakinan yang keliru tentang dirinya sendiri maupun dunia di sekitarnya. Sementara itu, *Truth* adalah sudut pandang yang sebenarnya dibutuhkan oleh tokoh, yang secara bertahap akan dihadapkan kepadanya melalui konflik yang terjadi maupun melalui interaksi antartokoh dalam cerita. Perjalanan tokoh dari *Lie* menuju *Truth*, atau sebaliknya, inilah yang membentuk arah dan kualitas dari *character arc* tersebut.

Perubahan yang terjadi dalam *character arc* pada umumnya perlu berlangsung secara signifikan agar dapat memberikan dampak yang bermakna bagi cerita secara keseluruhan. Weiland (2016) membagi *character arc* menjadi tiga jenis, yaitu *positive arc*, *negative arc*, dan *flat arc*. *Positive arc* menggambarkan tokoh yang berhasil menerima *Truth* dan berubah menjadi tokoh yang lebih baik, sedangkan *negative arc* menggambarkan tokoh yang menolak *Truth* dan mengalami kemunduran ataupun kerusakan moral. Adapun *flat arc* yang tidak memiliki transformasi karakter pada tokoh, tetapi memengaruhi dunia dan tokoh-tokoh di sekitarnya.

2.2.1 *Positive Arc*

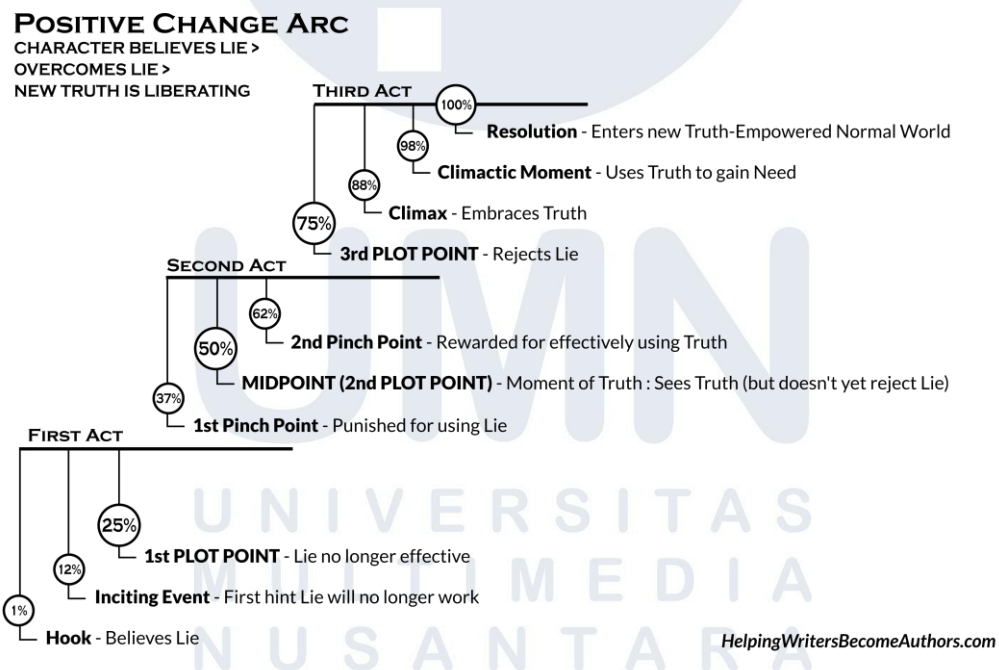
Positive arc merupakan bagian dari transformasi karakter yang dimulai ketika tokoh mengejar tujuannya, dan dalam proses tersebut mengalami kegagalan yang pada akhirnya mendorongnya untuk berubah menjadi lebih baik (Villirilli, 2025). Perubahan ini tidak terjadi secara instan, melainkan dibangun melalui serangkaian peristiwa yang secara bertahap mengikis keyakinan awal tokoh dan memaksanya untuk menghadapi kenyataan yang berbeda dari yang selama ini ia percaya.

Weiland (2016) menjelaskan bahwa *positive-change arc* membawa tokoh yang pada awalnya memegang sudut pandang keliru atau *Lie* tentang dirinya sendiri atau dunia di sekitarnya. Keyakinan inilah yang kemudian memunculkan berbagai rintangan dan konflik yang bertentangan dengan *Lie* tersebut, atau yang disebut *Truth*. Benturan antara *Lie* dan *Truth* inilah yang menjadi penggerak utama cerita dalam perjalanan transformasi tokoh di *positive-change arc*.

Dalam perjalanan tokoh menuju *positive-change arc*, Weiland (2016) juga memperkenalkan konsep *Ghost* sebagai bagian dari pembentuk *Lie*. *Ghost* adalah peristiwa pada masa lalu tokoh yang belum terselesaikan, dan menjadi titik awal mengapa tokoh memiliki *Lie* dalam cerita tersebut. *Ghost* ini tidak ditunjukkan secara eksplisit dalam cerita utama, tetapi *Ghost* ini dimunculkan dengan implisit melalui pola perilaku dan keputusan-keputusan tokoh sepanjang cerita. Weiland (2016) menjelaskan bahwa *Lie* tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan

muncul dari luka atau ketakutan yang disebabkan oleh *Ghost* tersebut. Sehingga untuk memahami mengapa seorang tokoh mempercayai *Lie*-nya, pembaca atau penonton perlu memahami *Ghost* yang dimiliki oleh karakter. Tanpa *Ghost*, *Lie* yang dimiliki karakter tidak akan bisa terasa dalam.

Perubahan pada *positive-change arc* terjadi ketika tokoh mulai menyadari bahwa sudut pandang yang selama ini ia pegang tidak sejalan dengan keadaan yang seharusnya. Kesadaran ini mendorong tokoh untuk membuat pilihan yang berbeda dari sebelumnya, dan pada akhirnya memutuskan untuk berubah menjadi versi dirinya yang lebih baik (Villirilli, 2025). *Positive-change arc* tidak hanya fokus tentang tokoh yang berhasil mencapai tujuannya, tetapi tentang tokoh yang berhasil menemukan kebenaran atau *Truth* tentang dirinya maupun dunia melalui proses tersebut.



Gambar 2.1. Tiga struktur perubahan dalam *Positive-change Arc*
 Sumber: *Creating Character Arcs Workbook*, Weiland (2017).

2.3 Impulsivitas dan Tekanan dalam Pengambilan Keputusan

Raio, Konova, dan Otto (2020) dalam penelitian berjudul *Trait Impulsivity and Acute Stress Interact to Influence Choice and Decision Speed During Multi-Stage Decision-Making* menjelaskan bahwa sebuah keputusan yang diambil oleh seseorang dipengaruhi secara signifikan oleh dua faktor yakni impulsivitas dan paparan stres, dan perilaku ini berkaitan dengan bagaimana *reward* didapatkan. Penelitian ini menemukan bahwa individu dengan kecenderungan perilaku impulsif yang tinggi akan lebih cenderung mengulang pilihan yang memberikan hasil positif dengan tidak mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. Paparan stres yang akut ditemukan meningkatkan kecenderungan seseorang untuk membuat keputusan yang kurang pertimbangan, meskipun ketika pilihan tersebut tidak lagi memberikan hasil yang diharapkan. Hubungan antara impulsivitas dan stres dinyatakan dapat mendorong seseorang untuk membuat keputusan lebih cepat secara keseluruhan, tetapi tanpa adanya pertimbangan yang matang. Penelitian ini menegaskan bahwa kondisi tekanan pada seseorang dapat semakin menciptakan perilaku impulsif yang sudah ada dalam diri seseorang menjadi semakin parah, sehingga menghasilkan pola pengambilan keputusan yang salah dan kecenderungan mengambil keputusan yang terasa logis dalam waktu jangka pendek tetapi memiliki dampak negatif dalam jangka panjang.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dalam penciptaan film *Maju Mundur, Keburu Patah*. Penelitian ini dilakukan melalui studi literatur buku dan jurnal terdahulu untuk memahami lebih dalam tentang *character arc*. Penulis menggunakan metode tersebut karena relevan dengan tujuan penciptaan karya, yakni untuk menerapkan teori *positive-change arc* pada tokoh Rahmat dalam film *Maju Mundur, Keburu Patah*.