

BAB II

KAJIAN TEORI

Dalam bab ini peneliti berfokus memaparkan teori yang akan dipakai dalam penelitian yaitu tentang karakter dan perubahan karakter, dengan menggunakan teori karakterisasi dari Edgar V. Roberts (1983) dengan pendekatan instrinsik guna menganalisis karakterisasi serta menggunakan teori perkembangan karakter dari Austin Warren dan Rene Wellek (1976), Dan teori plot oleh Aristotle (1920).

2.1 Film dan Karya Sastra

Karya sastra merupakan bentuk seni yang menggabungkan unsur - unsur khayalan serta emosi, seringkali kali dianggap menjadi karya kreatif, yang bertujuan buat menyampaikan pengalaman intelektual dan emosional kepada pembacanya. Dalam buku Pengantar Ilmu Sastra oleh Suhariyadi (35), mengatakan bahwa Ilmu Sastra bersifat dinamis seperti halnya ilmu - ilmu yang lainnya, Sastra terus dikaji dan terus dimodifikasi disepanjang sejarahnya, oleh sebab itu jenis sastra baru muncul sebagai dampak dari perkembangan masyarakat modern. Film merupakan jenis karya sastra kontemporer yang merupakan sebutan untuk karya sastra yang baru berkembang pada masa ini yang bersifat experimental.

Film juga merupakan karya sastra yang berupa gambar bergerak yang di dalamnya terdapat adegan dengan menghadirkan sebuah alur cerita. Yunita dan Nurhasanah dalam Wicaksono (49) menyebutkan bahwa film dapat mengategorikan pementasan drama secara modern yang ditampilkan menjadi pertunjukan utuh yg memenuhi kriteria menurut elemen-elemen krusial karya fiksi. Menurut Arsyad (49) Film artinya sekumpulan gambar yang disusun dalam bingkai-bingkai, lalu diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor buat membentuk delusi gerakan, sebagai akibatnya layar terlihat hidup. Film berkiprah menggunakan cepat serta berubah terus menerus, membentuk daya tarik uniknya sendiri. Film dan Karya Sastra merupakan kedua bentuk mendongeng yang dimaksudkan untuk menghibur, mendidik, dan menginspirasi penonton. Keduanya dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan dan ide, dan keduanya memiliki kekuatan untuk membangkitkan emosi yang kuat pada penonton. Keduanya memberikan struktur dan koherensi pada cerita yang dibangun yang dapat menarik persepsi penonton terhadap jalan cerita pada film.

2.1.1 Narasi

Narasi adalah bagian penting dari dari film apapun. Narasi merupakan benang merah yang menyatukan berbagai elemen pada film. Kekuatan narasi tidak hanya terletak pada cerita itu sendiri, tetapi juga pada cara mereka membentuk pemahaman kita tentang dunia dan tempat kita di dalamnya. Narasi memiliki kemampuan untuk membuat pesan lebih berkesan dan berdampak. Saat kita terus bercerita dan mendengarkan

cerita, kita harus memperhatikan narasi yang kita pilih untuk dianut dan dampaknya terhadap diri kita sendiri dan orang lain.

Menurut Gorys Keraf (137), konsep Narasi merupakan bentuk komunikasi lisan atau tertulis yang berusaha untuk menceritakan suatu peristiwa menggunakan cara yang membuat pembaca atau pendengar merasa seolah-olah mereka sendiri telah melihat atau mengalami insiden tersebut. Ceritanya lebih banyak bercerita tentang kehidupan aktif dalam rangkaian waktu.

Cerita yang mendorong alur maju dan memberikan konteks untuk pengembangan karakter serta konflik. Struktur naratif sebuah film dapat mengambil banyak bentuk, mulai dari linier hingga non-linier, dan dapat diceritakan dari berbagai sudut pandang. Terlepas dari bentuknya, narasilah yang melibatkan penonton dan membuat mereka tetap terlibat dalam cerita.

2.1.2 Tokoh

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 247) Tokoh merupakan seseorang yang muncul dalam sebuah karya fiksi atau drama dan dipresepsikan oleh pembaca atau penonton dengan memiliki kualitas dan kecenderungan moral tertentu yang diungkapkan dalam bahasa dan tampak hidup. Dalam banyak kasus, tokoh digunakan sebagai simbol untuk mewakili sesuatu yang lebih besar dari diri mereka sendiri.

Symbolisme dalam sastra adalah teknik umum yang digunakan untuk menyampaikan makna dan gagasan yang lebih dalam kepada pembaca.

Sosok tokoh juga dapat digunakan untuk memberikan wawasan tentang kepribadian dan latar belakang mereka. Penulis dapat menggunakan penampilan fisik karakter untuk menciptakan citra mental karakter tersebut di benak pembaca. Dengan menggunakan sosok karakter untuk mengungkapkan kualitas batin dan latar belakang mereka, penulis dapat menciptakan karakter yang lebih dapat diterima dan berempati.

2.2. Karakter dan Karakterisasi

Salah satu tujuan utama analisis karya sastra adalah untuk memahami karakter. Karakter merupakan salah satu unsur intrinsik yang berperan penting dalam menghidupkan atau membuat suasana cerita menjadi lebih menarik. Jalan cerita dalam karya sastra tidak akan berarti tanpa adanya karakter yang menggerakkan cerita tersebut. Sebaliknya karakter tidak akan berfungsi jika tidak ada jalan cerita (alur/plot) yang harus dilakoni oleh karakter. Karakter dalam karya sastra tidak selalu seperti orang yang sebenarnya. Mereka secara khusus dibuat oleh penulis dengan latar belakang yang telah didesain sedemikian rupa untuk mencitrakan hal-hal tertentu yang punya andil dalam suatu kesatuan cerita. Saat penulis membangun karakter, mereka bebas memilih karakteristik orang biasa, atau pun juga yang di luar dari konsep nyata, cenderung mengarah kepada fantasi, mengembangkan beberapa karakteristik tersebut sambil mengecilkan karakteristik lainnya, dan

menyisipkan karakter fiksi yang hanya ada di halaman buku. Representasi seseorang dalam karya seni naratif atau dramatis, seperti buku, drama, atau film, disebut karakter.

Menurut Roberts (1999) Karakter bisa didefinisikan menjadi representasi mulut dari individu manusia. dengan memakai tindakan, ucapan, pelukisan, serta komentar, penulis mendeskripsikan karakter yang pantas untuk diperhatikan, didukung, dan bahkan dibenci. Karakter diungkapkan oleh bagaimana karakter menanggapi konflik, melalui dialognya, dan melalui deskripsi. Karakter dan karakterisasi terkait erat tetapi pada dasarnya konsep yang berbeda. Karakter mengacu pada salah satu orang dalam cerita, dan hasil akhir dari upaya pengarang untuk menciptakan kepribadian fiksi. Karakterisasi di sisi lain, mengacu pada cara yang digunakan penulis untuk menciptakan jumlah sifat, pemikiran, dan tindakan, yang digabungkan, membentuk sebuah karakter. Karakterisasi adalah cara pengarang menyampaikan informasi tentang tokohnya. Karakterisasi dapat bersifat langsung, seperti ketika pengarang menceritakan kepada pembaca seperti apa tokoh itu atau tidak langsung, seperti ketika seorang pengarang menunjukkan seperti apa tokoh itu dengan menggambarkan tindakan, ucapan, atau pemikirannya. Gambaran tentang penampilan tokoh, tingkah laku, minat, cara berbicara, dan tingkah laku lainnya adalah bagian dari karakterisasi (Roberts in Sihombing: 2014).

Menurut Edgar V. Roberts (1983) dalam bukunya "*Writing Themes About Literature*", kata "karakter" merujuk pada pribadi, manusia, dan tokoh sastra yang berkaitan dengan sifat dan sifat pribadi seseorang. Ia mendefinisikan tokoh dalam sastra sebagai ciptaan pengarang, melalui media kata-kata, dari seorang pribadi yang mengambil tindakan, pikiran, ekspresi dan sikap yang unik dan sesuai dengan kepribadian itu dan konsisten dengannya. Melalui tindakan, perilaku, dan sikap para tokoh, pembaca akan memahami apa yang sebenarnya ingin diungkapkan oleh penulis dalam karyanya. Melalui analisis karakter, pembaca akan dapat menangkap apa yang sebenarnya ingin disampaikan dan diungkapkan oleh penulis dalam karyanya.

Dalam buku tersebut "*Writing Themes About Literature*", Edgar V. Roberts (41) mengatakan bahwasanya terdapat 4 cara guna mengetahui suatu karakter dalam karya sastra, yaitu: "1.) *Apa yang dikatakan oleh tokoh tersebut terkait dirinya*, 2.) *Apa yang dilakukan oleh tokoh tersebut*, 3.) *Apa yang dikatakan oleh tokoh lain tentang tokoh yang dianalisis*. 4.) *Apa yang dikatakan oleh pengarang terkait tokohnya*."

Dalam buku tersebut, dari beberapa definisi diatas dapat dilihat pada contoh cara mengetahui suatu karakter dari film *Joker* (2019):

1. Apa yang dikatakan oleh tokoh tersebut tentang dirinya

Arthur: I take good care of my mother

I've been the man of the house for as long as I can remember.

(Film Joker menit ke 00:13:50 – 00:13:54)

Berdasarkan ujaran tersebut Arthur sebagai Joker memiliki sifat yang penyayang dan perhatian kepada ibunya.

2. Apa yang dilakukan tokoh tersebut

Arthur: It's been a rough few weeks, Murray. Ever since I killed those three Wall street guys. It's not a joke.

Murray: you think that killing those guys is funny?

Arthur: I do, and I'm tired of pretending it's not. Comedy is subjective Murray. Isn't that what they say? All of you, the system that knows so much, you decide what's right or wrong. Why everybody so upset about these guys? If it was me dying on the sidewalk, you'd walk right over me. But these guys what Thomas Wayne went and cried about them on the TV!

(Film Joker menit ke 01:41:20 – 01:43:28)

Arthur sebagai peran joker dalam film anti-hero ini menunjukkan beberapa aksi pembelaan untuk dirinya sendiri karena ia merasa dirinya sering tertindas dan dirundung, Arthur Fleck adalah bentuk salah satu individu yang merasakan dampak negatif dari ketidakpuasan masyarakat terhadap kebijakan kota yang tidak mendukung kaum kelas bawah, sehingga menyebabkan protes keras. Dan ia mencoba untuk mengutarakan semuanya saat dirinya diundang dalam talkshow Murray Franklin.

3. Apa yang dikatakan tokoh lain terkait tokoh yang dianalisis

Murray: *Okay. So that's it you are Crazy.*

(Film Joker menit ke 01:43:04)

Dalam ujaran tersebut, Murray berkata bahwa Arthur adalah seseorang yang gila karena dia telah menembak 3 perundung yang telah merundungnya namun Arthur tidak membela bahwa tindakannya adalah sebagai bentuk pembelaan diri.

4. Apa yang dikatakan oleh pengarang tentang tokoh tersebut

"I only like bad people. It's nice to say, 'Why is he like that? What made him like that?' And that is ultimately the goal of the film. It's not a big statement about the world right now, and there's stuff thematically in there, but it's 'What makes someone like that?' Joker, I just love the feeling of chaos and chaos." kata sang sutradara film Joker (2019), Todd Phillips. (dalam laman Dafunda oleh Muhammad Furqan pada tahun 2020).

Roberts (1999) menyebut ada dua tipe utama karakter yaitu "bulat" dan "datar". Di mana sifat dasar karakter bulat adalah bahwa penulis menyajikan detail yang cukup tentang mereka untuk membuat mereka penuh, hidup, dan mudah diingat dan dicirikan oleh individualitas dan ketidakpastian perubahan yang dapat ditunjukkan dalam suatu tindakan. Karakter bulat bersifat kompleks, dapat mengejutkan pembaca dengan tindakannya, dan sangat sering berubah atau berkembang dalam perjalanan buku. Mereka dapat mengubah kepribadian atau pandangan mereka, oleh karena itu mereka

dikatakan dinamis. Perubahannya mungkin sedikit atau bahkan sangat radikal. Sebagai aturan umum, karakter bulat digunakan untuk peran yang lebih serius atau tragis

Di sisi lain, karakter datar adalah kebalikannya yang mana hanya memiliki ciri yang monoton, tidak signifikan, dan cenderung tidak menarik minat karena terkesan kurang punya ciri spesifik. Karakter datar adalah karakter yang dapat diringkas dengan sangat singkat, bahkan mungkin dalam satu kalimat. Ini adalah karakter dengan sedikit kedalaman atau kompleksitas. Karakter datar mudah ditebak, dan selalu berperilaku atau berbicara dengan cara yang sama. Karakter seperti ini tidak mempengaruhi perkembangan cerita. Artinya, karakter datar tidak dapat berubah sebagai akibat dari pengalaman dan bersifat statis. Mereka adalah jenis orang yang sama di akhir cerita seperti di awal.

2.3. Perubahan Karakter

Pengembangan karakter meliputi perubahan pribadi atau pembelajaran untuk mengarungi kehidupan dan mengimplementasikan perubahan di masa depan. Perubahan ini bersifat permanen dalam berbagai segi karakter. Menurut Wellek dan Warren, karakterisasi statis suatu tokoh yang tidak meninggalkan perubahan yang memiliki makna substansial dari suatu tindakan atau secara langsung menghasilkan perubahan dalam interaksi manusia, yang membentuk alur, adalah tokoh yang berkembang atau berubah.

Perubahan karakter terjadi dalam proses perkembangan karakter sepanjang alur cerita. Dinamisne karakter yang terbentuk dan berproses dari satu titik ke titik lainnya atau dari satu kepribadian ke kepribadian yang lain menjadi unsur yang menarik dalam penceritaan. Roberts (1999) menyebut bahwa perubahan karakter ini berhubungan erat dengan plot, di mana dalam perjalanan plot dari mula, tengah hingga akhir, karakter dapat mengalami perubahan baik secara perlahan dan bertahap, secara signifikan bertahap, maupun secara radikal akibat adanya pemicu yang memantik adanya transisi karakter yang sangat merubah watak dari suatu karakter tertentu dalam cerita.

Agar penonton memahami aspek manusia dari karakter cerita, karakter cerita harus mengalami perubahan seperti halnya manusia. Tipe karakter muncul melalui perubahan kualitas karakter, selain statistik karakter. Boogs mendefinisikan karakter statis sebagai karakter yang sifatnya tetap konstan sepanjang perjalanan narasi (Boogs, 62). Sedangkan Nurgiyantoro (2015) mendefinisikan Tokoh yang berkembang atau bergerak maju merupakan karakter-karakter yang mengalami perubahan serta pertumbuhan sejalan dengan perkembangan alur cerita dan insiden yang digambarkan pada kisah tersebut.

Lingkungan, termasuk lingkungan sosial, alam, dan lain-lain, secara aktif berinteraksi dengan karakter, dan ini berdampak pada sikap, karakter, dan perilakunya. Perubahan dalam karakter terkadang dipicu oleh insiden eksternal yang terjadi pada luar dirinya, serta melalui interaksi dengan

manusia lain yang pada akhirnya saling mensugesti satu sama lain. Hubungan tersebut dapat menyentuh jiwanya dan mengarah pada penyesuaian sikap dan karakternya (Nurgiyantoro, 188). Sesuai dengan syarat koherensi keseluruhan, sikap dan karakter tokoh berubah atau tumbuh dari awal, tengah, dan akhir cerita.

Karakter yang mengalami perubahan karakter sebagai bagian dari pengembangan karakter yang diproyeksikan ke dalam film akan berubah seiring berjalannya plot. Setiap aksi dalam sebuah adegan, yang kemudian disusun menjadi alur cerita, menunjukkan bagaimana kepribadian karakter berubah. Plot dan pengembangan karakter adalah dua faktor yang saling berinteraksi. Nurgiyantoro mendefinisikan cerita sebagai tindakan dan hasil dari karakter. Agar perkembangan karakter dapat terpicu, plot cerita harus dikembangkan (Nurgiyantoro, 19).

Pengembangan karakter adalah metode yang digunakan oleh penulis naskah untuk membuat karakter yang dikembangkan yang akan membawa plot ke depan. Mengubah sikap seseorang membutuhkan proses, yang melibatkan keterlibatan sosial yang konstan antara individu dan orang lain di sekitarnya. Ada faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam hal ini. Secara umum ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan perubahan sikap, menurut Bimo Walgito (135). Faktor ini meliputi:

2.3.1 Faktor Internal (faktor dari dalam)

Faktor yang pertama adalah faktor internal yang mana faktor ini terdapat dalam karakter itu sendiri, aspeknya hanya meliputi kejadian-kejadian dan hal signifikan yang berkuat dalam diri sendiri dari suatu karakter itu sendiri dalam mengubah sikap. Faktor ini mencakup kemampuan seorang (individu) untuk mendapatkan atau menolak efek-pengaruh yang berasal dari luar. Pilihan ini ditentukan sang motif dan perilaku individu dalam diri manusia itu sendiri. Berikut yang termasuk kedalam faktor Internal:

a. Refleksi Diri

Refleksi diri merupakan faktor internal yang dapat menyebabkan perubahan karakter. Dengan mengidentifikasi pikiran serta perilaku mereka, orang dapat memahami area di mana mereka membutuhkan perbaikan. Refleksi diri dapat membantu meningkatkan kesadaran diri dan harga diri, yang dapat menyebabkan perubahan kepribadian juga dapat membantu individu memahami respons emosional mereka terhadap situasi dan kondisi mental mereka. Misalnya, seseorang yang menghargai kejujuran dan integritas mungkin lebih sadar akan perilakunya dan membuat perubahan untuk menyelaraskan tindakannya dengan nilai-

nilainya. Refleksi diri juga dapat meningkatkan rasa kesadaran diri, yang dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangan pribadi.

b. *Personal Growth*

Personal growth atau Pengembangan pribadi adalah sebuah proses pengembangan diri di berbagai bidang kehidupan seperti karir, hubungan dan pengembangan kepribadian. Pengembangan pribadi dapat meningkatkan kepercayaan diri, harga diri dan ketahanan individu, yang dapat berdampak positif pada karakter seseorang. Misalnya, seseorang yang telah bekerja keras untuk mengatasi rintangan besar mungkin merasa lebih kuat dan menghadapi tantangan berikutnya di masa yang akan datang. Selain itu, pengembangan pribadi dapat mengarah pada peningkatan keterampilan komunikasi, kecerdasan emosional, dan pemecahan masalah.

c. *Pengalaman Pribadi*

Pengalaman pribadi juga dapat membentuk perubahan karakter dari seseorang. Pengalaman tersebut bisa berupa hal yang baik maupun yang buruk, dan datang dari berbagai sumber seperti hobi, perjalanan, ataupun sukarelawan. Pengalaman pribadi yang positif dapat membuat perubahan karakter yang positif, contohnya lebih percaya diri, mudah beradaptasi, tangguh serta dapat memaparkan kita terhadap lingkungan serta tantangan yang dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan baru. Begitu

pula sebaliknya, pengalaman pribadi yang negatif dapat menyebabkan perubahan karakter yang negatif, contohnya seperti mudah cemas, depresi, dan menyembunyikan diri yang mana itu semua dapat membuat kehilangan tujuan, makna, serta arah dalam hidup.

2.3.2 Faktor Eksternal (faktor dari luar)

Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar atau dari situasi yang terjadi di luar dari karakter itu sendiri, yang terjadi dan memantik adanya perubahan karakter atau pengembangan karakter dari satu titik ke titik lainnya. Faktor ini dapat hadir ketika ada hubungan langsung antara dua pihak, seperti antara individu dengan individu lain atau antara individu dengan kelompok. Aspek ini juga dapat dikaitkan secara tidak langsung, khususnya melalui penggunaan media massa, baik elektronik maupun non-elektronik, sebagai media komunikasi. Di bawah ini beberapa contoh yang tergolong dalam faktor eksternal:

a. Keluarga

Keluarga merupakan pengaruh pertama dan terpenting pada karakter manusia. Anggota keluarga kita adalah orang pertama yang sering berinteraksi dengan kita, dan mereka memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian, kepercayaan, serta perilaku kita. Lingkungan, pendidikan dan nilai-nilai yang ditempatkan dalam keluarga dapat

membentuk perilaku dan kepribadian seseorang. Hubungan keluarga yang positif dapat menimbulkan perubahan karakter yang positif, seperti empati, kasih sayang, dan tanggung jawab. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang memiliki orang tua yang mendukung dan penuh perhatian mengembangkan rasa aman, percaya diri, dan kestabilan emosi yang lebih besar. Di sisi lain, hubungan keluarga yang negatif dapat menyebabkan perubahan kepribadian yang negatif, seperti menjadi pemberontak, pemarah, dan tidak percaya diri. Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga di mana terdapat pelecehan, pengabaian, atau konflik lebih cenderung memiliki masalah emosional, harga diri rendah, dan sikap negatif terhadap orang lain.

b. Pendidikan

Pendidikan dapat memaparkan orang pada berbagai gagasan, kepercayaan, dan nilai yang membentuk karakter mereka. Melalui pendidikan, manusia diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta berkomunikasi dengan efektif. Pendidikan juga membantu individu mengembangkan tanggung jawab dan akuntabilitas, yang merupakan ciri karakter yang penting. Pengalaman pendidikan yang positif dapat menyebabkan perubahan karakter yang positif, seperti menjadi penasaran, keingin tahuan, dan percaya diri.

c. Masyarakat

Norma, nilai, serta keyakinan warga bisa membentuk sikap serta perilaku seorang. Pengaruh sosial yang positif bisa memunculkan pergantian kepribadian yang positif, semacam jadi lebih toleran, empati, serta menghargai keberagaman. Paparan terhadap bermacam-macam budaya, keyakinan serta gaya hidup bisa menolong orang meningkatkan pemikiran dunia yang lebih terbuka serta menerima. Tetapi pengaruh sosial yang negatif bisa menimbulkan pergantian kepribadian negatif, serupa menjadi lebih menghakimi, tidak toleran, serta bias. Prasangka, diskriminasi, serta ujaran kebencian bisa merangsang perilaku dan juga sikap negatif terhadap orang lain.

d. Teman

Bersamaan bertambahnya umur kita meningkatkan persahabatan dengan orang-orang di luar lingkaran keluarga kita, serta persahabatan dapat berakibat besar pada kepribadian kita. Sahabat yang positif bisa mendesak pergantian kepribadian yang positif, semacam jadi lebih yakin diri, supel, serta suka berpetualang. Mereka bisa menguraikan kita pada pengalaman serta perspektif baru, yang bisa memperluas uraian kita tentang dunia serta menolong kita meningkatkan keahlian sosial. Tetapi sahabat yang negatif dapat menimbulkan pergantian kepribadian yang negatif, semacam menjadi lebih tidak sopan, tidak bertanggung jawab,

ataupun kecanduan oleh hal-hal yang terlarang. Mereka bisa mendesak kita untuk ikut serta dalam sikap hal berisiko, semacam membolos sekolah ataupun melanggar hukum, serta melemahkan harga diri kita.

e. Role Model

Role Model pula bisa memainkan kedudukan berarti dalam pengembangan kepribadian, manusia kerap memandang orang lain yang menginspirasi mereka serta yang mempunyai mutu yang mereka kagumi. *Role model* bisa jadi sumber inspirasi serta motivasi untuk orang yang mau meningkatkan karakternya. Misalnya, seorang yang mengagumi kejujuran serta integritas orang tertentu dapat berupaya meniru sifat-sifat tersebut dalam kehidupannya sendiri.

f. Budaya

Budaya mengacu pada keyakinan nilai, adat istiadat, sikap serta artefak bersama yang jadi karakteristik kelompok ataupun warga Budaya membentuk metode individu memandang diri mereka sendiri, orang lain, serta dunia di dekat mereka. Pengalaman budaya yang positif bisa memunculkan pergantian kepribadian yang positif, semacam jadi lebih menghargai, berempati, serta menghargai keberagaman. Mereka bisa menguraikan kita pada metode berpikir, hidup, serta keberadaan yang berbeda, yang bisa memperluas pengetahuan kita serta menolong kita meningkatkan kompetensi antarbudaya. Kebalikannya pengalaman

budaya negatif bisa menimbulkan pergantian kepribadian negatif, semacam menjadi lebih etnosentris, berprasangka kurang baik ataupun tidak toleran. Mereka dapat menguatkan stereotip, mempromosikan diskriminasi, serta merangsang konflik serta ketegangan antara kelompok yang berbeda.

2.3.3 Faktor *Nature* (herediter)

Menurut etimologi, *nature* mengacu pada kualitas yang ada pada diri seseorang atau dapat juga digunakan untuk menggambarkan sifat dasar manusia, sedangkan *caring* mengacu pada kegiatan pemeliharaan, pelatihan, dan akumulasi faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi kebiasaan dan karakteristik. atribut yang terlihat. Dalam hal genetika, dan hereditas. alam merupakan karakteristik mendasar yang dapat dilihat sebagai variabel alami yang terkait langsung dengan ciri-ciri bio-fisiologis. Orang tua mereka mewariskan dua jenis sifat: sifat fisiologis seperti berat badan, warna kulit, rambut, dan jenis penyakit, dan sifat psikologis seperti kepribadian, kecerdasan, bakat, dan kreativitas. Misalnya, jika orang tua memiliki postur tubuh yang tinggi, hal ini dapat diwariskan kepada anaknya. Yang meliputi dari faktor tersebut diantaranya:

a. Genetik

Genetika memainkan kedudukan berarti dalam membentuk kepribadian. Ini menentukan watak raga serta mental yang diwarisi seorang dari orang tuanya, semacam: besar tubuh, warna mata, serta kecerdasan. Ciri-ciri karakter tertentu seperti ekstroversi, neurotisme, serta keterbukaan, mempunyai bawah genetik. Misalnya, seorang ekstrover cenderung mempunyai sistem imbalan dopamin yang lebih kokoh yang mempengaruhi sikap serta motivasi mereka untuk mencari imbalan. Genetika tidak seluruhnya memastikan suatu karakter namun berkontribusi dalam pembentukannya. Tidak hanya itu, genetika pula mempengaruhi metode individu merespons aspek area semacam tekanan pikiran, Ini menyoroti interaksi lingkungan antara genetika serta area dalam membentuk kepribadian individu.

b. Biologi

Biologi mencakup proses raga serta kimiawi yang terjalin di dalam badan serupa hormon serta struktur otak. Proses biologis ini mempengaruhi sikap serta emosi, yang pada gilirannya mempengaruhi karakter. Misalnya, tingkatan rendahnya berhubungan dengan tekanan mental struktur otak pula mempengaruhi kepribadian sebab struktur tertentu, semacam amigdala yang bertanggung jawab untuk memproses

emosi serta respons rasa khawatir. Penyalahgunaan zat juga dapat menimbulkan perubahan dalam kimia otak, pengaruhi sikap serta karakter.

2.3.4 Faktor *Nurture* (Lingkungan)

Faktor *Nurture* berhubungan dengan bagaimana cara pola asuh, pendidikan, sosial-budaya, media masa, agama dan lain sebagainya. Jadi faktor ini berkuat dalam aspek sekitar dari suatu karakter yang dapat menjadi pendukung dan memberi stimulus positif bagi suatu karakter untuk mengalami perubahan atau perkembangan karakter dari titik satu ke titik lainnya. Dalam faktor ini, suatu karakter dikatakan cenderung akan berkembang dengan baik jika lingkungan sekitarnya mendukung dan memberi stimulus positif terhadap suatu perkembangan tersebut. Seperti seorang anak yang pandai bermain salah satu alat musik dan lingkungan sekitarnya bisa mendukung hal tersebut maka perkembangan tersebut dapat berkembang dengan baik.

a. Gaya Asuh (*parenting*)

Metode orang tua membesarkan anak-anak mereka mempunyai imbas jangka panjang pada karakter mereka. Penting untuk orang tua guna menghasilkan area pengasuhan bagi anak-anak mereka untuk berkembang serta tumbuh sebagai orang dewasa yang sehat serta bisa membiasakan diri

dengan baik. Anak-anak yang berkembang dalam area pengasuhan cenderung lebih percaya diri serta membiasakan diri dengan lebih baik. Salah satu pola asuh yang sangat efisien merupakan pola asuh otoritatif, di mana orang tua berlagak hangat serta responsif tetapi senantiasa melindungi kontrol. Pola asuh semacam ini menuju pada anak-anak dengan harga diri yang besar kemandirian, serta tanggung jawab sosial. Anak-anak ini berkembang jadi orang berusia yang yakin diri yang mempunyai ikatan yang sehat dengan figur otoritas. Mereka lebih cenderung membentuk ikatan positif dengan orang lain, mempunyai keahlian komunikasi yang lebih baik, serta sanggup menanggulangi konflik dengan metode yang sehat. Di sisi lain, pola asuh otoriter yang diisyrati dengan ketentuan yang ketat serta hukuman yang keras bisa menimbulkan perubahan karakter yang negatif. Anak-anak yang dibesarkan dalam area semacam itu dapat keahlian sosial yang kurang baik serta kecenderungan memberontak. Anak-anak ini bisa jadi bergumul dengan figur otoritas serta hadapi kesusahan membentuk ikatan yang sehat dalam kehidupan berusia mereka. Mereka bisa jadi pula bergumul dengan keahlian ekspresi diri, komunikasi, serta pengambilan keputusan.

b. Lingkungan Sosial

Area sosial tempat manusia berkembang juga memainkan kedudukan berarti dalam membentuk kepribadian mereka. Kelompok, sahabat, sebaya, sekolah, serta warga seluruhnya berkontribusi pada pertumbuhan

karakter. Seseorang yang berkembang dalam area sosial yang suportif serta asuh cenderung lebih yakin diri, berempati, serta bertanggung jawab. Mereka lebih sanggup membentuk keterikatan positif dengan orang-orang serta mempunyai rasa komunitas yang lebih baik. Dan juga cenderung mempunyai perilaku positif terhadap pendidikan serta mempunyai kesempatan berhasil yang lebih besar dalam area akademik. Di sisi lain, individual yang berkembang di area yang tidak menunjang ataupun agresif bisa meningkatkan sifat-sifat negatif semacam agresi, permusuhan, serta harga diri yang rendah yang dapat menjadi kesehatan mental semacam kecemasan, tekanan mental serta kecanduan.

2.4 Konsep dan Teori Alur / Plot

Sebuah cerita yang utuh memiliki awal, tengah dan akhir. Permulaan atau awal adalah hal yang tidak selalu mengikuti sesuatu yang lain tetapi runtutan, setelah itu dalam sebuah rangkaian cerita yang utuh akan secara alami mengikuti atau terjadi berdasarkan apa yang terjadi sebelumnya di dalam permulaan. Akhir pun sebaliknya, adalah hal yang terjadi setelah sesuatu yang lain terjadi, atau merupakan efek berantai baik sebagai hasil yang diperlukan atau, tetapi setelah itu tidak ada lagi yang terjadi karena bagian akhir tersebut adalah yang menutup rangkaian keseluruhan cerita. Bagian tengah adalah sesuatu yang datang setelah sesuatu yang lain dan ada sesuatu yang mengikutinya. Kisah yang disusun dengan baik perlu tidak dimulai atau diakhiri begitu saja di mana pun, tetapi akan menerapkan kondisi

yang telah dijelaskan. Menurut Aristotle dalam buku berjudul *Poetics* (1920), plot terbagi atas tiga rangkaian, yaitu "*the beginning, middle, and end*" atau awal, tengah, dan akhir.

Aristoteles memulai analisis plotnya dengan mengulangi frasa dari definisi tragedi. Menurut terjemahan S. H. Butcher mengungkapkan, "Tragedi ini merupakan definisi yang mengungkapkan bahwa "tiruan" atau "replika" dari suatu tindakan ialah suatu bentuk yang tidak sepenuhnya sama dengan tindakan aslinya, mungkin pada hal keutuhan atau besaran. Pernyataan berikutnya, "keseluruhan artinya yg memiliki awal, tengah, serta akhir," menggarisbawahi konsep bahwa sesuatu diklaim sebagai "holistik" waktu memiliki komponen awal, tengah, dan akhir yang membuat struktur lengkap. sementara awalnya muncul pandangan sederhana dari penjelasan yang diberikan, hampir terbukti dengan sendirinya, menyiratkan lebih banyak. Analisis tentang awal, tengah, dan akhir yang tepat sangat penting untuk penulisan skenario karena biasanya merupakan salah satu cara utama untuk menentukan apakah sebuah film didasarkan pada struktur naratif klasik, Aristoteles, atau kontra-Aristoteles.

Permulaan adalah yang tidak mengikuti apa pun secara kausal kebutuhan, menurut Aristoteles dalam Economopoulou (2009), tetapi setelah itu ada sesuatu secara alami yang muncul. Bagian tengah adalah yang mengikuti sesuatu dan yang mengikuti sesuatu yang lain. Akhir, bertentangan dengan awal, adalah sesuatu yang dengan sendirinya secara alami mengikuti

sesuatu yang telah terjadi, baik karena kebutuhan atau sebagai aturan, tetapi tidak ada yang mengikutinya. Aristotle menyimpulkan alasannya dengan mengklarifikasi 'Oleh karena itu, plot yang dibangun dengan baik tidak dapat dimulai atau diakhiri pada titik mana pun yang disukai'.

Selanjutnya dalam Economopoulou (91), dalam narasi Aristotelian, pemilihan awal yang tepat tidak diatur sembarangan. Tentu saja masuk akal untuk berasumsi bahwa beberapa insiden memang mendahului awal dari sebuah tragedi. Insiden sebelumnya ini, bagaimanapun, tidak akan menjadi elemen yang diperlukan dari plot dan satu tindakan yang dipilih oleh penulis skenario. Yang diperlukan itu berarti bahwa ketidakhadiran mereka dari plot tidak akan merusak atau melemahkan kontinuitas logisnya. Misalnya, *Medea* karya Euripides dimulai dengan Medea yang sudah menyadari pengkhianatan Jason. Drama itu dibuka dengan Medea yang berduka atas kehilangannya dan dengan perawat lansia yang takut dan membayangkan apa yang mungkin dia lakukan untuk dirinya sendiri dan anak-anaknya.

Skenario Aristotelian dapat dimulai kapan saja yang dapat menjadi awal yang tepat untuk tindakan kesatuan dan kohesif tertentu yang dipilih oleh penulis skenario, asalkan permulaan ini tidak menghalangi penonton untuk memahami alurnya. Dalam *Irreversible* (Gaspar Noe, 2002) adegan pembuka dimulai dengan apa yang kemudian kita pelajari adalah episode penutup skenario. Dalam *Memento* (Christopher Nolan, 2000) peristiwa terungkap dalam dua narasi alternatif yang terpisah dan dengan demikian ada

dua permulaan – satu berwarna dan yang lainnya hitam putih. Kedua film tersebut, dan khususnya *Irreversible*, memiliki permulaan yang kontra-Aristoteles (Economopoulou: 92).

Bagian akhir dalam plot menurut Aristotle, tak terhindarkan. Oleh karena itu seharusnya tidak ada ruang tersisa untuk keraguan tentang seberapa mungkin dan seberapa dapat dipercaya suatu akhir dalam keutuhan plot. Bertentangan dengan akhir bahagia yang seringkali penting dari struktur naratif klasik, akhiran Aristotelian hanya didasarkan pada hal yang masuk akal. Hubungan sebab akibat dari unit-unit aksi harus cukup kuat untuk menahan ketidakpercayaan penonton hingga menit terakhir. Ini bukan berarti bahwa penonton harus mengetahui apa yang terjadi pada protagonis setelah akhir film. Dalam kasus *Oedipus Rex*, penonton pada akhirnya tahu bahwa Oedipus adalah orang yang berbeda dari dirinya di awal tragedi. Dan ini semua penonton perlu tahu. Oleh karena itu, akhiran Aristotelian tidak seperti akhiran naratif klasik yang menuntut agar semua rangkaian tindakan diselesaikan pada akhirnya dan takdir masa depan sang pahlawan harus diketahui (Economopoulou: 92-93).

2.4.1 Plot Line

Cerita telah menjadi bagian integral dari budaya manusia selama yang bisa kita ingat. Mereka telah diturunkan dari generasi ke generasi. Setiap cerita hebat memiliki kesamaan: alur cerita yang dibuat dengan

baik. Alur cerita adalah rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita atau dapat disebut dengan pondasi dalam sebuah cerita. Ini adalah kerangka di mana sebuah cerita dibangun. Unsur-unsur alur cerita sudah dikenal baik oleh penulis maupun pembaca. Mereka termasuk eksposisi, aksi naik, klimaks, aksi jatuh, dan resolusi. Masing-masing komponen ini memiliki tujuan tertentu dalam narasi dan bekerja sama untuk menciptakan cerita yang kohesif dan menarik. Unsur-unsur alur terbagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

a) Eksposisi (*Exposition/Introduction*)

Eksposisi adalah awal cerita dimana kita dikenalkan dengan karakter, setting, dan konflik. Ini mengatur panggung untuk apa yang akan datang dan memberi penonton perasaan tentang dunia yang mereka masuki. Eksposisi juga dapat digunakan untuk menetapkan nada cerita dan memperkenalkan tema atau motif penting sebagai panggung utama untuk cerita. Pada bagian ekposisi pula kita dapat mengetahui wawasan terhadap karakter dan hubungan mereka, serta dapat membangun nada cerita.

b) Konflik (*Conflict*)

Konflik adalah elemen mendasar dalam bercerita, dan itu adalah komponen penting dari plot yang ditulis dengan baik. Konflik adalah apa yang mendorong cerita ke depan, dan itu memberikan ketegangan dan

ketegangan yang diperlukan yang membuat pembaca tetap terlibat. begitu pula sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan tokoh. Tanpa konflik, sebuah cerita akan membosankan dan lamer tanpa adanya isu yang diangkat. Konflik juga memungkinkan protagonis tumbuh dan berubah sepanjang cerita.

c) Aksi Meningkat (*Rising Action*)

Rising action adalah bagian dari alur cerita yang mengembangkan konflik dan ketegangan dalam sebuah cerita. Itu terjadi setelah eksposisi dan meningkat hingga klimaks. Di sinilah tokoh utama menghadapi rintangan dan tantangan, yang mengarah ke klimaks cerita. Aksi yang meningkat merupakan rangkaian peristiwa yang membangun ketegangan dan memajukan cerita. Di sinilah konflik menjadi lebih jelas dan taruhannya dinaikkan. Tokoh protagonis akan dihadapkan pada rintangan dan tantangan yang harus mereka atasi untuk mencapai tujuan mereka. Aksi yang meningkat inilah yang membuat pembaca dan pemirsa tetap terlibat, karena mereka bertanya-tanya apa yang akan terjadi selanjutnya. Di sinilah karakter dikembangkan dan hubungan mereka satu sama lain terjalin.

d) Klimaks (*Climax*)

Momen ketegangan dan drama tertinggi di mana seorang tokoh dipaksa untuk membuat keputusan yang sulit atau mengambil tindakan

besar. Ini adalah titik di mana cerita mencapai puncaknya dan semuanya tergantung pada keseimbangan. Klimaks merupakan sebuah momen yang akan diingat oleh pembaca dan penonton lama setelah mereka menyelesaikan cerita. Ini adalah titik di mana konflik diselesaikan, atau nasib tokoh diputuskan. Dalam beberapa kasus, klimaks juga dapat digunakan untuk mengungkap informasi penting yang mengubah persepsi penonton terhadap cerita tersebut.

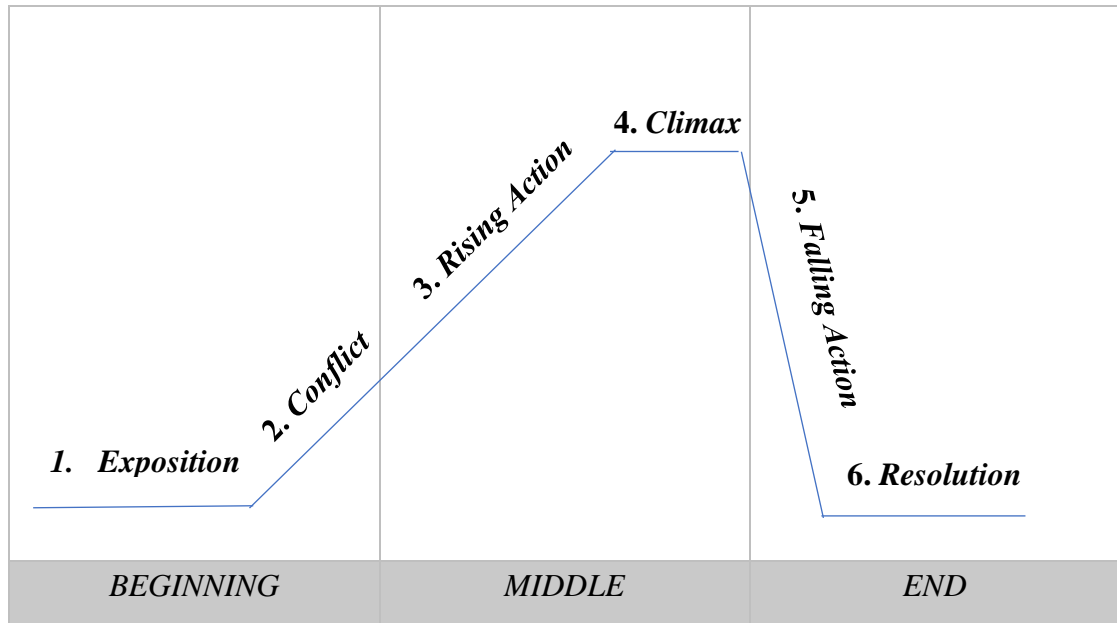
e) Aksi Jatuh (*Falling Action/Denouement*)

Aksi jatuh adalah buntut dari klimaks. Di sinilah cerita mulai mereda dan konsekuensi dari tindakan atau keputusan protagonis terungkap. Ujung yang longgar diikat, dan penonton diberi rasa penutupan. Bagian ini juga termasuk bagian yang penting karena memungkinkan pembaca dan pemirsa untuk memproses apa yang telah terjadi dan menerima kesimpulan cerita. Di sinilah karakter memiliki kesempatan untuk merenungkan apa yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka berubah sepanjang cerita. memungkinkan karakter untuk berubah dan berkembang. Selama falling action, karakter mulai beralih dari peristiwa klimaks, dan mereka mulai menerima kenyataan baru yang telah ditetapkan. Setelah itulah dapat dikatakan karakter dapat merefleksikan pelajaran yang mereka pelajari dan menerapkannya dalam kehidupan mereka ke depan.

f) Resolusi (*Resolution/Conclusion*)

Resolusi merupakan bagian terakhir dari cerita. Di sinilah konflik sepenuhnya diselesaikan dan karakter telah mencapai tujuan mereka atau mempelajari pelajaran penting. Pada bagian ini cerita menjadi lingkaran penuh, dan penonton dapat merenungkan apa yang baru saja mereka alami. Resolusi inilah yang memberikan sebuah cerita kesimpulan yang memuaskan dan membuat pembaca dan penonton merasa puas. Ini juga memberi penonton perasaan katarsis, di mana semua ketegangan dan konflik yang menumpuk di sepanjang cerita dilepaskan. Resolusi tersebut memberikan rasa kelegaan emosional kepada penonton, yang penting dalam penceritaan. Karena dalam sebuah satuan cerita tidak mungkin bila tidak ada ending yang di hasilkan.

Dibawah ini merupakan gambaran plot line dalam bentuk diagram:



Gambar 2.1 *Diagram Plot*