

MENCIPTAKAN KARAKTER YANG MENARIK DALAM PENULISAN NASKAH FILM

Hario Sasongko

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
rio_sasongko@coolrio.com

ABSTRACT

The main character in a movie is the central to the film itself. Generally, a movie tells the story of a specific character. The character can be drawn from figures that exist in the real world or a fictional character. Thus, the success of a movie is always directly proportional to the success of a movie script writer in formulating the main character in the movie. By the increasing of techniques of writing a story, it can be determined how to make characters to be interesting in a movie script.

Keywords: *movie, movie script, movie script writer, character in a movie*

ABSTRAK

Karakter utama dalam sebuah film adalah sebagai pusat dari film itu sendiri. Umumnya sebuah film mengisahkan cerita tentang karakter tertentu. Karakter tersebut bisa jadi diambil dari tokoh yang ada di dunia nyata ataupun merupakan tokoh fiktif. Dengan demikian, keberhasilan sebuah film selalu berbanding lurus dengan keberhasilan penulis naskah film dalam merumuskan karakter utama dalam film. Dengan makin berkembangnya teknik penulisan cerita, maka dapat ditentukan cara membuat karakter menjadi menarik dalam sebuah naskah film.

Kata kunci: *film, naskah film, penulis naskah film, karakter dalam film*

PENDAHULUAN

Dalam pembuatan sebuah naskah film, kesalahan dalam merancang suatu tokoh akan berakibat film tersebut menjadi tidak menarik, sehingga *flop* di pasaran, penggunaan *visual effect* yang mahal sebagai daya tarik semata tidak menjamin keberhasilan sebuah film. Banyak film yang telah menggunakan *visual effect* yang sangat mahal namun harus menanggung ketidaksuksesan karena penokohan karakter yang lemah. Sebaliknya banyak film film yang berbiaya rendah namun meraih sukses karena penokohan karakter yang kuat, sehingga film terlihat lebih menarik dan penonton merasa tersentuh. Untuk dapat membuat cerita yang menarik, maka sudah tentu penokohan yang menarik terhadap karakter harus dibuat. Dengan demikian penonton akan merasakan *empathy* terhadap karakter yang ada dalam film tersebut, dan tetap duduk di kursinya untuk dapat melihat akhir dari kisah tokoh yang ada dalam film tersebut.

METODE

Penelitian dalam pembuatan cerita yang bagus diperoleh dari buku tentang penulisan naskah dan sumber dari internet. Selain itu, penulis menyertakan film yang dianalisis dalam artikel ini.

PEMBAHASAN

Ketika memilih tokoh utama atau karakter utama untuk cerita, hendaknya hal pertama yang harus ditentukan adalah tujuan yang ingin atau harus dicapai oleh tokoh utama tersebut. Sebuah cerita pada dasarnya adalah menceritakan tentang tokoh utama yang ingin atau mencapai tujuan tertentu. Saat hendak menentukan karakter utama dalam film, perlu untuk menciptakan karakter yang *believable* dalam mencapai tujuannya, namun karakter tersebut harus pula terlihat hampir tidak memiliki kemungkinan untuk mencapai tujuannya. Sehingga ketika karakter tersebut pada akhirnya dapat mencapai tujuannya, tidak terlihat aneh atau dipaksakan, namun penonton juga sempat dibuat cemas akankah karakter utama tersebut dapat mencapai tujuannya. Karakter yang sudah hebat sejak awal sehingga dengan mudah dapat mencapai tujuannya akan menjadikan film membosankan dan tidak menarik. Penonton sudah tahu bahwa karakter utama pasti berhasil mencapai tujuannya. Sedangkan jika karakter pada akhirnya tidak mampu mencapai tujuannya, maka penonton pun akan kecewa. Dengan dua kriteria tersebut dapat dibuat karakter utama yang memiliki tujuan yang cukup sulit untuk diraih. Dengan demikian ketika karakter utama akhirnya mampu meraih tujuannya akan membuat penonton menjadi puas.

Identifikasikan karakter dalam cerita, orang tipe seperti apakah karakter yang akan ditulis, apakah tujuan yang ingin dan harus diraihnya. Kemudian, ciptakanlah karakter yang masih mungkin untuk mencapai tujuannya namun sekaligus cukup lemah dan sulit untuk mencapainya. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, itu akan membuat cerita kuat sejak dari awal.

Tujuan yang paling penting dalam sebuah cerita adalah tujuan dari karakter utama. Pada dasarnya dalam sebuah cerita karakter utama memiliki tujuan awal dan tujuan utama. Pada awal setiap cerita tujuan dari karakter belum jelas dan belum terpenuhi. Karakter utama harus tahu hal yang diinginkannya atau tujuan yang hendak dicapainya. Namun demikian, ia belum tahu cara untuk mendapatkan atau meraihnya. Ini yang disebut sebagai tujuan awal. Sedangkan fungsi adanya karakter antagonis, salah satunya adalah untuk menunjukkan cara karakter utama mendapatkan tujuan utamanya.

Sebagai contoh, dalam film “WALL-E” tujuan awal karakter utama adalah mendapatkan teman atau pendamping. Cara dia mendapatkannya pada awal cerita belum jelas. Kemudian secara tidak langsung melalui karakter antagonis dalam film tersebut, Eve datang dan menjadi tujuan awal dari WALL-E, si karakter utama. Ketika EVE terancam bahaya, hal itu merupakan tujuan utama WALL-E. Dalam film “Finding Nemo” tujuan awal Marlin adalah melindungi anaknya. Dia melakukan hal ini setiap hari; namun ketika penyelam datang dan menangkap Nemo, Marlin memiliki tujuan utama yang sangat khusus dan jelas, yaitu menyelamatkan Nemo dari akuarium seorang dokter gigi.

Rintangan merupakan basis dari drama. Semua cerita pada dasarnya adalah tentang karakter utama yang berjuang untuk mengatasi rintangan dalam mencapai tujuan yang diinginkannya. Secara sederhana ada rintangan yang bersifat fisik atau *physical obstacles* seperti gunung-gunung, monster atau orang yang menghalangi tujuan karakter utama. Rintangan fisik saja tidak akan membuat cerita dalam sebuah film menjadi menarik. Jika penonton tidak memiliki empati terhadap karakter utama dan jika penonton telah mengenal dan peduli dengan karakter utama, rintangan fisik akan menjadi menarik. Rintangan yang lain adalah rintangan yang bersifat nonfisik. Rintangan nonfisik terbagi menjadi dua, yaitu *Outer Conflict* dan *Inner conflict*. *Outer conflict* adalah konflik dengan karakter lain yang tidak bersifat fisik, namun menjadi rintangan bagi karakter utama, contohnya dalam film “How to train your dragon”. Ketika karakter utama berusaha menyembunyikan aktivitasnya bersama naga dari ayahnya, konflik mungkin tidak sedramatis konflik fisik ketika terjadi pertarungan dengan monster namun efek yang ditimbulkannya jauh lebih penting. Penonton memiliki empati dengan karakter utamanya dan memahami sikap ayah yang menjadi rintangan karakter utama. Konflik seperti ini bukanlah konflik yang bersifat fisik, tetapi lebih kepada konflik yang bersifat emosional.

Konflik yang kedua disebut *Inner conflict*, merupakan konflik yang terjadi dalam diri karakter utama, yaitu ketika karakter utama memiliki dua pilihan yang berat. Penonton terpancing untuk mengetahui pilihan mana yang pada akhirnya akan diambil oleh karakter utama. Konflik yang paling kuat adalah *Inner Conflict*, tetapi dengan menggabungkan *inner conflict*, *outer conflict*, dan *physical conflict* akan menjadikan rintangan menjadi lebih menantang bagi karakter utama dan bagi penonton. Jika cerita yang ditulis mengandung ketiga rintangan tersebut, cerita akan menjadi lebih kuat dibandingkan jika cerita hanya menampilkan rintangan-rintangan yang bersifat fisik.

Dalam sebuah film biasanya terdapat dua tujuan (*goal*). Tujuan yang pertama adalah tujuan yang kasat mata dapat segera dipahami atau disebut *the obvious goal*. Misalkan dalam film “Slumdog Millionaire”, tujuan dari karakter utama jelas langsung dapat dipahami oleh penonton adalah memenangkan *game show* yang bernilai jutaan dolar. Jika dilihat dengan dekat, *obvious goal* biasanya akan menutupi *real goal* atau tujuan sebenarnya yang merupakan hakikat dari tujuan itu. Dalam film “Slumdog Millionaire” tujuan sebenarnya dari karakter utama bukanlah memenangkan hadiah jutaan dolar, tetapi adalah supaya karakter utamanya dapat berada selama mungkin di TV sehingga gadis pujaannya bisa melihatnya. Jika kedalaman cerita yang dibuat mampu menjadikan *obvious goal* sebagai aspek dari *real goal*, cerita akan lebih kaya dan menarik. Penonton mungkin bisa terpana dan selalu ingat visual efek dan adegan *action* dalam film “Independence day”, tetapi sesungguhnya yang membuat ketertarikan pada level alam bawah sadar adalah tujuan sesungguhnya atau *real goal* dari sang presiden yang berusaha membuktikan dirinya sebagai pemimpin dunia. *Obvious goal* menunjukkan kepada penonton hal yang terjadi, *real goal* memberikan dampak yang bersifat psikologis kepada penonton. *Real goal* tidak terlihat jelas namun jauh lebih penting dibandingkan tujuan yang terlihat jelas.

Dalam dunia perfilman cerita yang menggunakan *plot driven* contohnya adalah film James Bond dan Indiana Jones. Karakter dalam film tersebut seperti hanya ditempatkan di alur atau plot cerita tertentu saja, yang kita lihat serentetan aksi demi aksi semata. Sehingga mungkin menarik untuk dilihat, tetapi ketika film tersebut selesai menjadi kosong dan tanpa makna. Dalam film “Raiders of the Lost Ark” yang merupakan film pertama Indiana Jones, penonton sesungguhnya memiliki empati

terhadap karakter utamanya. Namun dalam film Indiana Jones yang terakhir “Crystal Skull”, Indiana Jones hanya merupakan karikatur yang berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain, tanpa adanya perkembangan karakter apa pun.

Character driven story atau cerita yang dikembangkan dari sisi karakternya dan bukan dari sisi plot ceritanya memberikan pemaknaan yang lebih terhadap suatu cerita. Dalam film-film seperti “Citizen Kane”, “Pulp Fiction”, “Slumdog Millionaire”, atau “The Shawshank Redemption” penonton memiliki empati atau kepedulian kepada karakter utamanya dan spesial efek merupakan unsur penunjang dari perkembangan karakter dalam film tersebut. Sehingga menjadi jelas, jika ingin membuat film yang bagus, buatlah cerita tentang karakter. Jika hanya ingin menghasilkan film-film berkualitas rendah, fokuskan hanya kepada plot.

Dalam setiap film yang bagus setiap karakter dalam film tersebut memiliki masalah. Dalam film yang buruk hanya karakter utama saja yang memiliki masalah. Makin banyak karakter dalam film tersebut yang memiliki masalah, maka film akan makin menarik. Kuncinya adalah menciptakan multimasalah untuk setiap karakter dan membuat masalahnya hampir mirip. Selain itu, dalam cerita dibuat berikanlah kepada semua karakter masalah yang serupa, kemudian pastikan tokoh antagonis juga memiliki masalah utama yang secara langsung memiliki konflik dengan karakter utama, sehingga hanya akan ada satu dari mereka yang akan menang. Masalah akan menciptakan konflik dan konflik akan menciptakan drama; masalah adalah alasan penonton menonton sebuah film. Melalui masalah yang ditampilkan, penonton ingin melihat karakter-karakter dalam film tersebut mengatasi masalah mereka. Makin banyak karakter yang memiliki masalah, akan makin menarik cerita yang disampaikan.

Menciptakan karakter yang disukai sangatlah penting dalam penulisan sebuah naskah film, karena jika karakter yang kita tulis tidak disukai oleh penonton maka bisa dipastikan penonton tidak akan menonton film tersebut sampai habis, karena yang sesungguhnya menarik minat penonton adalah ingin mengetahui akhir perjalanan dari karakter dalam sebuah film. Salah satu cara untuk membuat karakter yang kita ciptakan menarik adalah dengan menjadikannya a victim of circumstances atau korban dari keadaan yang mengakibatkan hidupnya menjadi stagnan dan tanpa tujuan serta harapan, dengan begitu penonton akan memiliki rasa empathy terhadap karakter yang kita tulis, buatlah keadaan tersebut mudah digambarkan oleh penonton dan dapat dihubungkan kepada kehidupan sehari-hari penonton, sehingga penonton akan memiliki keterkaitan dengan karakter utamanya.

Contohnya adalah film “Ratatouille” dimana karakter utamanya adalah seekor tikus yang bercita-cita menjadi chef terkenal, namun apadaya dia hanyalah seekor tikus, tidaklah mungkin seekor tikus bisa menjadi chef terkenal. Semua cerita diawali dengan cara yang sama, siapakah karakter utamanya dan apa yang menjadi keinginannya, seperti pernah saya bahas dalam makalah sebelumnya “Struktur penceritaan empat babak”, kemudian buatlah hidup menjadi susah dengan memberikannya tujuan yang mustahil untuk dicapai, kemudian berikan kepada karakter utama kita sesuatu yang menjadi peluang bagi karakter utama kita meraih cita-citanya, akhirnya menciptakan karakter antagonis. Ada alasan dibalik memberikan karakter utama tujuan yang mustahil diraihnya, yaitu menciptakan ketegangan atau suspense sampai akhir cerita sehingga penonton akan selalu penasaran dengan akhir kisahnya. Yang ingin dilihat oleh penonton adalah karakter utama yang menderita tetapi juga bereaksi dengan berjuang sekuat tenaga untuk meraih tujuannya, ini adalah bumbu dari drama dan konflik, inilah yang membuat penonton masuk dan terbawa kedalam cerita yang kita buat.

Dalam setiap naskah karakter utama harus berubah. Dalam setiap naskah yang bagus karakter utama juga harus dapat mengubah karakter lain. Atau dengan kata lain, karakter utama memengaruhi karakter lain sehingga mereka dapat meraih tujuan yang sama. Mungkin penonton tidak akan menyadari jika mereka sedang melihat beberapa karakter mengejar tujuan yang sama namun pada akhirnya akan memuaskan penonton ketika banyak karakter dalam sebuah film mencapai tujuan masing-masing. Dalam film “Die Hard” Bruce Willis mampu mengembalikan rasa percaya diri

seorang petugas polisi yang trauma setelah menembak seorang anak kecil. Dalam film “Die hard” karakter utama dan semua karakter yang ada di dalamnya memiliki tujuan yang sama, yaitu menghilangkan rasa takut akibat trauma yang pernah dilalui sehingga mereka bisa kembali seperti kehidupan awal mereka yang bahagia. Selain itu, jadikan tokoh utama seorang pemimpin. Karakter yang dibuat proaktif ini yang dinantikan penonton, bukannya karakter yang tenggelam oleh kedukaan dan penderitaan tanpa perjuangan dan menjadi pengikut orang-orang kalah.

Karakter yang diciptakan adalah karakter yang awalnya sudah cukup baik namun tidak sempurna dan banyak memiliki kekurangan. Kemudian karakter tersebut, seiring berjalannya cerita, tumbuh untuk mencapai cita-cita atau tujuannya. Akan tetapi, ini hanyalah kemenangan semu dengan tujuan yang egois atau *selfish*. Setelah keberhasilan semu tersebut karakter akan menemui kegagalan dan kembali seperti pada awal babak, bahwa karakter utama harus berevolusi dari keegoisan untuk mementingkan diri sendiri kepada pengabdian tanpa pamrih. Dalam setiap skenario yang baik tindakan karakter utama langsung memengaruhi orang lain dan karakter utama menjadi orang yang lebih baik (atau lebih buruk). Dalam sebagian besar film karakter utama berubah menjadi lebih baik, seperti Marlin dalam film “Finding Nemo” yang belajar untuk membiarkan anaknya tumbuh. Dalam beberapa film karakter utama malah mengalami kemerosotan seperti dalam karakter Al Pacino dalam "The Godfather." Perubahan karakter utama itu baik atau buruk, pada paruh kedua skenario adalah tentang tindakan karakter utama memengaruhi semua orang di sekelilingnya.

Jadi setiap skenario dapat secara efektif dibagi menjadi dua bagian. Babak pertama adalah tentang karakter utama mencapai tujuan egois (kemenangan semu). Bagian kedua adalah tentang karakter utama belajar dan mencapai tujuan tanpa pamrih atau *selfless*, yang juga mencapai tujuan sesungguhnya atau *real goal* dari karakter utama. Berpikir skenario sebagai dua bagian seperti ini dapat menjaga cerita yang berkembang berkeliaran tak menentu.

Sebuah cerita pada hakikatnya adalah sebuah pelajaran. Manusia menceritakan sebuah cerita untuk menggambarkan atau menyampaikan sebuah maksud, film juga demikian. Cerita tidak hanya merupakan sebuah hiburan tetapi juga dapat mengajarkan sesuatu tentang kehidupan walaupun pelajaran yang ada dalam sebuah cerita kadang diminimalkan sehingga tidak tampak begitu jelas. Dalam film “Up” pelajaran yang dapat dilihat dan dirasakan adalah ketika karakter utama dalam film itu menyadari bahwa kehidupan adalah petualangan dan bukan selalu mengenang masa lalu. Dalam film “WALL-E” pelajarannya adalah ketika EVE menemukan bahwa WALL-E begitu perhatian terhadapnya setelah dia me-*review* rekaman video dari WALL-E saat berusaha menyelamatkannya yang tertidur setelah mengambil tanaman. Dalam "Groundhog Day" Bill Murray akhirnya belajar arti cinta saat ia berubah dari menjadi seorang pria egois untuk satu cinta melalui pengalaman tanpa henti mengulangi Groundhog Day yang berulang-ulang.

Pencerahan para tokoh utama mengukuhkan perubahan yang terjadi dalam diri karakter utama. Setiap karakter utama harus berubah selama cerita dan pencerahan diri ini menjadi sinyal kelahiran baru bagi karakter utama. Kelahiran baru karakter biasanya muncul pada titik nadir dari cerita, yaitu ketika karakter utama dikalahkan atau dalam keadaan yang paling bawah. Ketika semua harapan seakan sirna, karakter utama tiba-tiba mendapatkan simpulan atau pencerahan. Dalam film "Life is Beautiful" Jimmy Stewart mencapai simpulan negatif bahwa dia lebih baik mati daripada hidup. Simpulan ini terjadi tepat pada awal Act III dan memberikan pahlawan dorongan untuk melakukan perlawanan di Babak III. Jika hal yang karakter utama pelajari pada awal Act III tidak diketahui, cerita menjadi tidak lengkap. Karakter utama harus berubah sepanjang perjalanan cerita, dan awal Babak III adalah saat ia mencapai kesimpulan. Tanpa kesimpulan ini, karakter utama mungkin tidak benar-benar muncul untuk mengubah dan tanpa perubahan. Hal itu akan membuat cerita menjadi cerita yang membosankan. Setiap cerita adalah tentang perubahan dan setiap cerita adalah tentang sebuah pelajaran yang mengajar penonton melalui karakter utama dalam suatu cerita. Pencerahan karakter utama adalah cara karakter utama dan penonton mencapai kesimpulan dan berubah dari awal cerita sampai akhir cerita.

SIMPULAN

Untuk dapat menciptakan karakter yang menarik, harus dari sejak awal ditentukan yaitu melalui pemilihan karakter, karakter yang dipilih haruslah *believable*. Apapun karakter yang akan diciptakan, jika itu alien, benda mati seperti mobil atau gelas, karakter-karakter tersebut haruslah 'meminjam' sifat-sifat dari sisi kemanusiaan dan kehidupan sehari-hari manusia. Permasalahan yang dilalui karakter haruslah permasalahan yang bisa dialami oleh manusia secara universal, karena jika tidak penonton akan kesulitan memahami film yang dibuat. Setelah itu mengidentifikasi karakter dalam cerita, orang tipe seperti apa karakter yang akan ditulis, tujuan yang ingin dan harus diraihinya. Kemudian menciptakan karakter yang masih mungkin untuk mencapai tujuan namun sekaligus cukup lemah dan sulit untuk mencapainya. Pertimbangan hal ini membuat cerita kuat sejak awal. Lalu membuat tujuan awal dan tujuan utama dalam diri karakter, dan menjadikan peran antagonis sebagai pengantar agar karakter utama mendapatkan tujuan utama.

Selanjutnya, memberikan rintangan kepada karakter yang dibuat. Karena rintangan merupakan dasar dari drama, tiga buah konflik pada cerita akan membuat cerita menjadi lebih menarik dan lebih kuat. Ketiga konflik cerita itu adalah *physical conflict*, *outer conflict*, dan *inner conflict*. Kemudian *real goal* yang mampu memberikan dampak psikologis kepada penonton dibuat; *real goal* ini yang tertangkap oleh alam bawah sadar penonton, sehingga penonton menjadi tersentuh dan membuat karakter yang dibuat terlihat lebih dalam. Cerita yang berbasis dari pengembangan karakter atau *character driven story* –dan bukan *plot driven story*– akan membuat karakter yang dibuat lebih menarik. Karakter tersebut berkembang sejalan dengan berjalannya film, alur cerita yang terjalin akan merupakan alur yang bersifat lebih emosional. Ini jauh lebih baik daripada membuat cerita yang mengutamakan plot, yang di dalamnya karakter sudah jadi dan tidak berkembang hanya terjebak di antara kejadian demi kejadian. Aksi yang ditampilkan mungkin seru dan menegangkan namun tidak menyentuh kedalam perasaan penonton.

Cara berikutnya agar film lebih menarik adalah dengan memberikan masalah tidak hanya kepada karakter utamanya, tetapi juga kepada semua karakter yang berperan penting dalam cerita tersebut dan membuat masalah yang dialami mereka hampir mirip. Dalam cerita yang dibuat, berikanlah masalah kepada semua karakter masalah yang serupa. Kemudian, memastikan tokoh antagonis juga memiliki masalah utama yang secara langsung memiliki konflik dengan karakter utama. Dengan demikian hanya akan ada satu dari mereka yang akan menang.

Kemudian cara selanjutnya untuk membuat karakter yang diciptakan menarik adalah dengan menjadikannya "*a victim of circumstances*" atau korban keadaan yang mengakibatkan hidupnya menjadi stagnan dan tanpa tujuan serta harapan. Dengan begitu penonton akan memiliki rasa empati terhadap karakter yang ditulis. Menjadikan karakter utama yang diciptakan tidak hanya berubah untuk dirinya sendiri tetapi juga mampu mengubah karakter lain. Selain itu, menjadikan karakter utama sebagai agen perubahan serta menjadi pemimpin, baik sebagai pemimpin perubahan juga sebagai pemimpin perjuangan. Karakter utama yang dibuat haruslah berubah dari karakter yang buruk dengan ego sendiri menjadi karakter yang lebih baik dan tanpa pamrih.

Terakhir, menjadikan karakter utama dalam cerita yang dibuat mampu memberikan pelajaran kepada penontonnya. Pelajaran yang dimaksud adalah hal yang merupakan nilai kebaikan secara universal, misalnya tentang kasih sayang, tentang keberanian, atau tentang hakikat kehidupan. Karakter utama yang diciptakan harus mendapat pencerahan yang mengubah dirinya menjadi karakter atau manusia yang lebih baik. Lebih lanjut, karakter utama mampu menggerakkan penontonnya secara psikologis dengan memberikan pelajaran yang berguna kepada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Karen, S., Schumer, G., Alexander, K. (2008). *Ideas for Animated: Finding and Building Story: Short*. UK: Elsever.
- McKee's, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. UK: Regan Books.