



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebuah cerita disusun oleh berbagai macam aspek seperti plot, tema, dialog, aksi, sudut pandang, konflik, humor, settings, dan masih banyak lagi. Tanpa salah satu faktor tersebut, sebuah cerita tidak akan bisa menjadi utuh. Tetapi, ada satu hal paling penting dalam membangun cerita yaitu karakter. Cerita selalu berhubungan dengan karakter. Sebagus apapun alur cerita, *plot twist*, ending, dan lain sebagainya, tanpa adanya karakter, cerita tersebut tidak dapat disebut sebagai cerita (Weiland, 2004, hlm. 3).

Menurut Plotnik & Kouyoumdjian (2011, hlm. 4), psikologi adalah pembelajaran perilaku dan proses mental seseorang. Dalam *character development*, psikologi dapat menentukan kepribadian karakter. Apakah karakter tersebut ekstrovert atau introvert, bagaimana kehidupan fantasinya, apa yang ia sukai dan tidak disukai, dan masih banyak lagi (Velikovsky, 2003, hlm. 32). Bukan hanya itu, Corbett (2003, hlm. 169-193 juga mengatakan bahwa psikologi adalah *inner world* seseorang. Bagaimana emosi, perasaan, ketakutan, keberanian, rasa sayang, rasa bersalah, kegelisahan, kegagalan, dan sebagainya. Karena itu, mempelajari psikologi karakter sangatlah penting untuk mengetahui motivasi, pikiran, dan tindakan karakter yang dapat mempengaruhi pergerakan plot.

Skenario film panjang ini menceritakan perjalanan seorang karakter perempuan yang berumur enam belas tahun bernama Emma. Emma merupakan

seseorang yang pendiam dan penyendiri. Ia suka menggambar hal-hal yang sadistik dalam *sketchbook*nya. Suatu hari, pada saat Emma sedang ikut aktivitas *camping* di sekolahnya, terjadi beberapa kasus pembunuhan. Orang-orang yang terbunuh adalah orang-orang yang sedang memiliki masalah dengan Emma. Bukan hanya itu, bukti-bukti yang ada juga satu per satu mengarah kepadanya sehingga Emma harus membuktikan ketidak bersalahannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan aspek psikologis dalam perkembangan plot skenario film panjang berjudul *The Woods, the Sketchbook, and the Murderer*.

1.3. Batasan Masalah

Masalah hanya dibatasi pada psikologi karakter protagonis yaitu Emma Lynn.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk mengetahui manfaat dan pengaruh *three dimensional character* dalam penulisan skenario film panjang.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat penulisan skripsi bagi penulis adalah untuk menambah wawasan kepada penulis mengenai pentingnya menerapkan psikologi secara benar pada penulisan skenario.

2. Manfaat skripsi pada para pembaca adalah untuk menerapkan pembedahan psikologi dalam skripsi ini untuk membantu membuat perkembangan karakternya.
3. Manfaat skripsi ini untuk universitas adalah sebagai pengembangan materi pembelajaran serta referensi bagi mahasiswa-mahasiswa yang ingin membuat skripsi sejenis.