



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Film dapat memengaruhi emosi dan perilaku manusia karena adanya cerita atau pesan yang disampaikan dengan bahasa visual yang mengena pada orang yang menontonnya hingga akhirnya sampai kepada pengalaman katarsis. Kata 'katarsis' atau *chatarsis* berasal dari bahasa Yunani yang berarti *cleansing* (menjernihkan) atau *purging* (pemurnian). Katarsis mengacu kepada pemurnian emosi yang dapat merubah perilaku manusia. Perubahan emosi ini adalah hasil pengalaman adanya perasaan yang sangat kuat (ketakutan, sedih, atau tertawa) ketika menikmati karya seni. Pada sebuah film yang mampu membuat penontonnya berkatarsis ada sebuah skenario yang mendesain film itu.

Beberapa contoh film dengan penulisan skenario yang diakui oleh *Academy Awards* dengan masuk kedalam nominasi *Writing (Original Screenplay)* adalah *Magnolia* oleh Paul Thomas Anderson, nominasi pada tahun 1999. Film ini juga merupakan film yang menggunakan *ensemble characters*. *Amelie* oleh Jean-Pierre Jeunet (*story*) dan Guillaume Laurant (*screenplay*) nominasi pada tahun 2001, *Lost in Translation* oleh Sofia Coppola sebagai pemenang pada tahun 2003, dan *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* oleh Pierre Bismuth (*story*), Michel Gondry (*story*) dan Charlie Kaufman (*screenplay*) sebagai pemenang pada tahun 2004, dan *Midnight in Paris* oleh Woody Ellen sebagai pemenang pada tahun 2011 lalu.

Dengan adanya apresiasi khusus mengenai penulisan skenario film pada *Academy Awards*, nominasi *Writing (Original Screenplay)* ini menjadi salah satu bukti bahwa skenario dan cerita merupakan salah satu hal terpenting dalam sebuah film. Film membicarakan pesan yang ingin disampaikan dengan penceritaan visual.

*Scriptwriter* adalah penulis yang menginterpretasikan sebuah cerita kedalam sebuah skenario film. Ia bekerja pada proses *development*, masa sebelum terjadinya Pra-produksi. Ketika naskah selesai, barulah *crew & cast* masuk kedalam masa pra-produksi.

Terinspirasi dari kehidupan sosial manusia, film SUMPIT muncul dengan ide awal yang mengangkat tentang sudut pandang seorang pedagang bakmi yang sering memperhatikan seorang pelanggannya yang selalu melakukan pengulangan yang sama tiap harinya. Namun, ide awal ini berkembang kepada penggunaan tujuh protagonis, yang enam diantaranya terlibat di dalam sebuah lingkaran perselingkuhan. Sang pedagang bakmi menjadi seorang *out sider* yang melihat hubungan ini dari balik dapurnya.

Dari garis besar cerita film SUMPIT di atas terlihat bahwa film ini menggunakan *ensemble characters*. *Ensemble characters* berarti menggabungkan banyak protagonis dengan masalahnya masing-masing kedalam satu garis yang menghubungkan mereka.

Penulis skenario adalah penerjemah ide yang ditulis dengan struktur penulisan yang dapat dimengerti oleh orang-orang yang bekerja untuk

memvisualkannya. Skenario merupakan *guide line* sebuah film. Karena itulah, penulis memutuskan untuk membuat skenario film pendek SUMPIT.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam proses penulisan skenario film pendek SUMPIT ini adalah:

- 1.) Bagaimana pembangunan karakter dalam skenario film pendek SUMPIT?
- 2.) Bagaimana penstrukturan plot pada skenario film pendek SUMPIT yang menggunakan *ensemble characters*?
- 3.) Bagaimana plot-plot cerita pada skenario film pendek SUMPIT akan dihubungkan?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, masalah pada laporan ini hanya akan dibatasi pada:

- 1.) Pembangunan karakter pada skenario film pendek SUMPIT akan dibatasi pada karakter Sisy, Mega dan Bayu dengan pendekatan:
  - a.) Fisiologi,
  - b.) Sosiologi,
  - c.) Psikologi.
- 2.) Penstrukturan pada skenario film pendek SUMPIT, dibatasi pada struktur tiga babak.

- 3.) Penghubungan plot-plot pada skenario film pendek SUMPIT, dihubungkan melalui tema cerita pada tiap plot.

#### **1.4 Definisi Istilah**

Dalam laporan ini, penulis menggunakan istilah-istilah yang sering digunakan. Istilah-istilah itu antara lain:

- 1.) *Ensemble character*, karakter-karakter yang diberikan kesamaan status pada sebuah film. Karakter-karakter ini memiliki peran yang sama penting (Smith, 2003).
- 2.) Plot adalah alur cerita yang didesain untuk direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu (Misbach, 2010, hal.1).
- 3.) Tema merupakan identitas pada cerita (Walter, 2010, hal.37).
- 4.) Protagonis adalah karakter yang memegang kendali dalam cerita (Egri, 1960, hal.106).

#### **1.5 Tujuan Tugas Akhir**

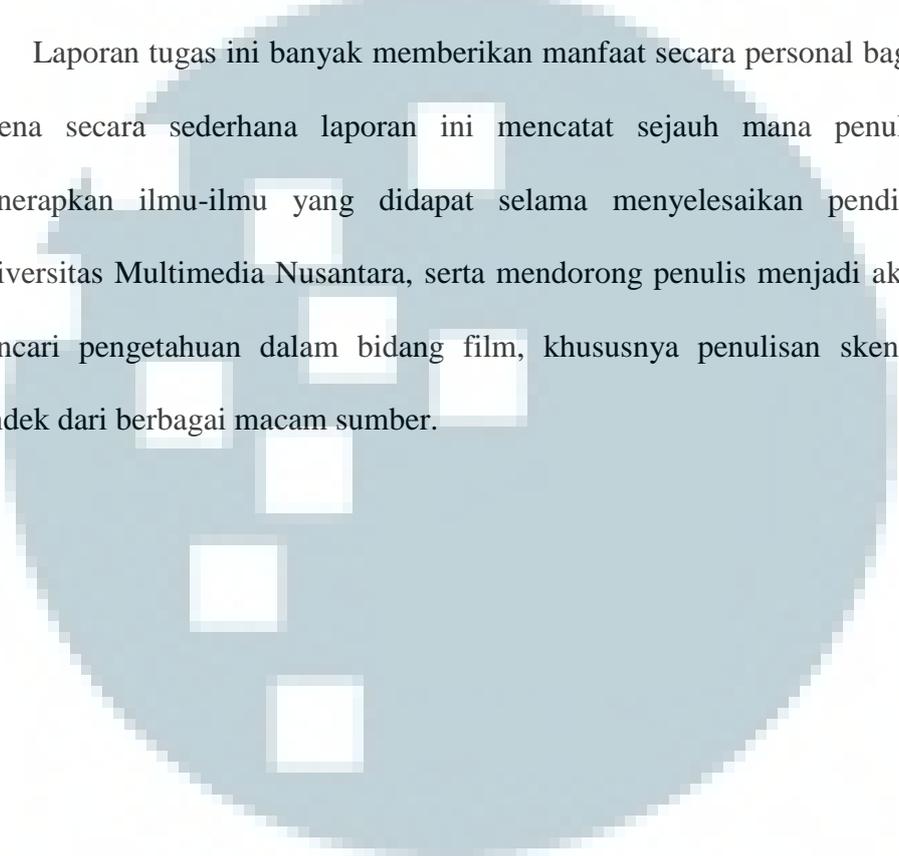
Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini adalah menulis skenario film pendek SUMPIT dengan menggunakan *ensemble characters*.

#### **1.6 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat penulisan laporan tugas akhir ini untuk pembaca adalah sebagai literatur yang teori di dalamnya dapat digunakan sebagai acuan penulisan skenario film,

khususnya film dengan *ensemble characters*. Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan ilmu bagi para penulis pemula yang ingin memulai menulis skenario film pendek.

Laporan tugas ini banyak memberikan manfaat secara personal bagi penulis karena secara sederhana laporan ini mencatat sejauh mana penulis dapat menerapkan ilmu-ilmu yang didapat selama menyelesaikan pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara, serta mendorong penulis menjadi aktif dalam mencari pengetahuan dalam bidang film, khususnya penulisan skenario film pendek dari berbagai macam sumber.



UMMN