



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Danesi (2010) menyatakan bahwa film merupakan teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata (hlm. 134). Rabiger (2009) menyatakan bahwa setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berpikir (hlm. 8).

Film kebanyakan memberikan beberapa pesan penting di dalamnya, entah secara tersirat maupun tersurat. Banyak film diciptakan dengan banyak teka-teki sehingga penonton diberikan ruang imajinasi dan fantasi lebih dalam memecahkan teka-teki yang ada di dalam film tersebut. Tentu saja hal tersebut menjadi hiburan tersendiri bagi pencintanya.

Menurut Effendy (2003), film dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun (hlm. 210). Film cerita ini bisa berupa film fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga unsur-unsurnya menarik bukan hanya dari jalan ceritanya saja tetapi juga sisi artistik yang ada di dalamnya. Pada masa sekarang ini banyak juga beberapa dari jenis film yang ada dikombinasikan dalam sebuah film yang tentu saja luar biasa.

2.1.1. Skenario Film

Menurut Field (1994), skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Seorang penulis skenario dituntut untuk mampu

menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi. Adapun fungsi dari skenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film (hlm. 8).

Teori diatas mengenai skenario tentu menegaskan bahwa skenario yang dibuat oleh penulis skenario harus sepenuhnya jelas karena digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film. Mulai dari pengambilan gambar hingga *property* apa saja yang akan digunakan dalam terlihat jelas dalam skenario.

2.2. Karakter

Menurut Sitorus (2003), sama seperti kebanyakan orang dipengaruhi oleh orang-orang lain yang berada di sekitar dirinya, demikian juga karakter-karakter dalam naskah kebanyakan dibentuk oleh hubungannya dengan karakter yang lain (hlm. 115). Karakter ini tentunya mempunyai latar belakang yang dibangun oleh banyak hal yang terjadi di dalam hidup karakter itu sendiri yang juga erat hubungannya dengan karakter yang lain.

2.3. Pembangunan Karakter

Egri (2004) mengatakan bahwa semua objek memiliki tiga dimensi: tinggi, panjang, dan lebar. Manusia juga memiliki unsur tambahan tiga dimensi: psikologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa kita mengerti mengenai tiga dimensi ini, kita tidak dapat mengerti mengenai karakter manusia yang ada (hlm. 34).

Penulis skenario harus mengetahui hal ini agar dapat menilai karakter yang harus dibangun. Tiga dimensi ini biasa disebut dengan *3 Dimensional Character*. Selain

dari 3 *Dimensional Character* masih ada hal-hal lain yang dapat membangun karakter.

2.3.1. Fisiologi

Dimensi yang pertama adalah fisiologi. Dimensi ini dapat dilihat berdasarkan fisik karakter. Fisik yang dimiliki oleh setiap orang dapat memberikan cara pandang yang berbeda bagi setiap orang pula yang melihatnya. Penampilan fisik dapat memperlihatkan kepribadian seseorang.

Aspek-aspek fisiologi:

1. Jenis Kelamin
2. Usia
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, mata, kulit
5. Postur tubuh
6. Penampilan.
7. Kekurangan fisik (abnormal, tanda lahir, penyakit)
8. Keturunan / ras / suku

2.3.2. Sosiologi

Dimensi kedua adalah sosiologi. Orang memiliki pola pikir dan reaksi yang berbeda berdasarkan lingkungan di mana orang tersebut tinggal.

Aspek-aspek sosiologi:

1. Kelas sosial (bawah, menengah, atas)
2. Pekerjaan
3. Pendidikan

4. Keluarga dan pertemanan
5. Agama / kepercayaan
6. Ras
7. Posisi di komunitas
8. Anggota politik
9. Hobi / kesenangan

2.3.3. Psikologi

Psikologi merupakan gabungan dari dua dimensi yang lain, fisiologi dan sosiologi.

Aspek-aspek psikologi:

1. Kehidupan seksual, moral
2. Ambisi hidup
3. Frustrasi
4. Watak
5. Kompleksitas
6. Perilaku terhadap hidup
7. *Extrovert, Introvert, Ambivert*
8. Kemampuan
9. Kualitas

Dari tiga dimensi tersebut, fisiologi, sosiologi, psikologi itu dapat membangun latar belakang dari karakter yang ada dalam sebuah naskah film panjang.

2.4. Background Character

Menurut Seger (1990), situasi saat ini adalah hasil dari keputusan dan peristiwa dari masa lalu, dan pilihan yang telah dibuat akan menentukan pilihan di masa depan. Setiap skenario berfokus pada cerita tertentu yang kita sebut sebagai *font story*. Karakter dalam *font story*, menjadi dirinya dan melakukan apa yang dia lakukan dipengaruhi oleh masa lalunya. Hal yang mempengaruhi termasuk trauma, orang-orang penting yang datang dalam kehidupan karakter, hal positif dan negatif yang diterima, impian masa kecil, serta pengaruh dari masyarakat dan budaya yang ada (hlm. 37).

Background character biasa kita sebut juga sebagai *back story* atau *background story*. Hal ini yang mempengaruhi karakter dalam sebuah naskah. Penulis tertarik membahas teori ini karena karakter utama dalam naskah panjang berjudul "AARON" ini memiliki masa lalu kelam yang akhirnya membuat dia melakukan suatu hal besar di kemudian hari. Trauma masa lalu dan hal negatif yang ia terima yang banyak mempengaruhi dia di masa depan.

2.4.1. The Ghost

Corbett (2013) menyatakan bahwa *The Ghost* ini merupakan hal general yang ada di masa lalu dan masih mempengaruhi masalah moral, emosional atau psikologis dari karakter protagonis (hlm 153). *The Ghost* apabila kita artikan dalam bahasa Indonesia adalah sebuah bayang-bayang dari masa lalu karakter yang mempengaruhi kehidupan karakter di masa sekarang dan masa depan.

Penulis menerapkan teori ini ke dalam karakter utama pada *Script* film panjang "AARON", di mana karakter utama yaitu Aaron mempunyai masa lalu

yang buruk dan itu mempengaruhi moral, emosional dan psikologis dari Aaron di masa depan. Bukan hanya trauma mendalam tetapi juga dendam yang dapat mempengaruhi banyak orang di sekitarnya.

2.5. Pelecehan Seksual

Menurut Supardi & Sadarjoen (2006) pelecehan seksual pada dasarnya adalah setiap bentuk perilaku yang memiliki muatan seksual yang dilakukan seseorang atau sejumlah orang namun tidak disukai dan tidak diharapkan oleh orang yang menjadi sasaran sehingga menimbulkan akibat negatif, seperti rasa malu, tersinggung, terhina, marah, kehilangan harga diri, kehilangan kesucian, dan sebagainya, pada diri orang yang menjadi korban.

Korban dari pelecehan seksual ini bukan hanya perempuan saja, tetapi laki-laki juga banyak yang menjadi korban dari pelecehan seksual yang ada. Bahkan anak-anak kecil yang masih dapat kita lihat kepolosannya, sudah menjadi korban atas pelecehan seksual. Pelaku dari pelecehan seksual sebagian besar merupakan orang-orang yang mempunyai hubungan dekat dengan korban serta orang-orang yang termasuk dalam kalangan terpendang dalam masyarakat.

Pada masa sekarang ini seringkali gaya berpakaian menjadi alasan atas meningkatnya pelecehan seksual yang terjadi pada beberapa orang. Akan tetapi, kita tentu mendengar dan menyaksikan beberapa berita tentang anak-anak kecil yang mengalami pelecehan seksual. Alasan mengenai gaya berpakaian tentu hanya menjadi alasan palsu jika kita melihat apa yang sekarang ini marak terjadi di sekitar kita. Banyak anak kecil berpakaian tertutup menjadi korban orang-orang yang tidak mampu mengendalikan nafsu birahinya.

2.6. Trauma

Menurut Reyes (2008) trauma psikologis didefinisikan sebagai perwakilan terbesar dari individu untuk mengatasi emosi, pikiran dan pengalaman somatik terkait pada peristiwa atau kejadian yang melibatkan ancaman kematian atau pelanggaran integritas tubuh seseorang (hlm. 4).

Trauma psikologis yang sering kita anggap remeh ini merupakan kerusakan jiwa dan berdampak pada banyak hal. Trauma diakibatkan oleh peristiwa-peristiwa yang membuat seseorang merasa tidak aman, tidak berdaya, dan selalu merasa rentan di dunia yang menurutnya berbahaya.

2.6.1. *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)*

Menurut Reyes (2008) diagnosis PTSD membutuhkan kehadiran seorang yang traumatis. Trauma adalah penyebab utama dari PTSD. Beberapa jenis stress yang telah ditemukan sehingga menghasilkan PTSD seperti pertempuran militer dan pemerkosaan memiliki probabilitas tertinggi dalam menghasilkan diagnosis PTSD (hlm. 36).

PTSD ini dapat menimpa siapa saja tanpa memandang umur dan jenis kelamin. Dapat kita lihat bahwa kekerasan fisik atau seksual, peristiwa-peristiwa menakutkan itu dapat merusak hidup seseorang dengan perlahan dan seiring dengan berjalannya waktu dapat berkembang.

2.7. Antikristus

Antikristus dalam Alkitab pada 1 Yohanes 2 ayat 18 tertulis bahwa, waktu ini adalah waktu yang terakhir, dan seperti yang telah kamu dengar, seorang

antikristus akan datang, sekarang telah bangkit banyak antikristus. Itulah tandanya, bahwa waktu ini benar-benar adalah waktu yang terakhir.

Menurut Thompson (2005) dalam tradisi Kristen fundamentalis, antikristus adalah sosok setan yang akan menguasai dunia, mengantarkan penganiayaan orang Kristen sebelum Kedatangan Kedua (hlm. 181).

Antikristus sudah lama menjadi bahan perbincangan public di seluruh dunia. Banyak berita-berita dunia yang mengatakan bahwa antikristus sudah dekat dan banyak media yang menjadi alat untuk menyebarkan antikristus itu sendiri. Berita yang sering kita dengar alat penyebarluasan antikristus ini adalah sebuah chip. Chip 666 yang sering disebut sebagai peranti pengganti banyak hal dan mampu membuat hidup manusia lebih sederhana.

Dikutip dari Liputan6.com berita mengenai pembuatan chip implan yang mampu menggantikan kartu, nomor PIN, atau kunci. Sebuah kelompok penelitian dari Swedia bernama BioNyfiken membuktikan untuk melakukan semua itu kini cukup hanya dengan menyentuh tangan ke objek yang diinginkan. Namun, sebelumnya harus menanamkan chip di tangan yang dapat menggantikan fungsi kartu, kunci, dan nomor PIN atau password. Hanya dengan menyentuh tangan, semua hal dapat menjadi lebih mudah.