



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

Penulisan naskah akan selalu dilakukan di awal persiapan film. Naskah film akan digunakan sebagai dasar keseluruhan produksi film sebagai *blueprint* bagaimana cerita film akan berjalan. Menurut Trottier, kematangan pembentukan karakter dalam penulisan naskah sangat mempengaruhi keberhasilan sebuah naskah film (2014, hlm. 2). Dalam penulisan sebuah naskah film, alur cerita tidak hanya dibentuk oleh keinginan pengarang, namun juga perlu penyesuaian karakter dalam film tersebut. Menurut Schmidt (2001), sebuah karakter yang matang mampu menjadi penggerak dalam pengembangan alur cerita (hlm. 3). Karakter yang dibentuk akan memberikan kecenderungan tertentu dalam pengambilan keputusan, jika dihadapkan pada sebuah kondisi.

Seorang pengarang naskah film dapat menentukan sebuah karakter melalui berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan *archetype*. Berdasarkan tulisan Schimdt (2001), *archetype* dibentuk berdasarkan penalaran universal mengenai tipe-tipe manusia (hlm. 6). Dalam menentukan sebuah karakter, pengarang tidak dapat menggunakan asumsi pribadi, karena hal tersebut hanyalah pandangan subjektif dirinya. *Archetype* akan membentuk kedalaman sebuah karakter dengan melihat motivasi, ketakutan, dan tujuan hidupnya.

Dalam kebudayaan Cina, terdapat sebuah konsep pembacaan karakter manusia yang disebut *shio*. Menurut Wang (2016), *shio*, yang dilambangkan oleh

12 binatang akan memberikan karakternya ke pada manusia yang lahir pada tahun itu (hlm. 57). Hal ini menunjukkan manusia dapat dibaca sifat dan karakternya berdasarkan waktu kelahirannya. Sehingga, dalam membentuk sebuah karakter dalam film, kita dapat melihat tahun lahirnya dan melihat kecenderungan sifat dan watak berdasarkan *shio*.

Dalam penulisan naskah film pendek *Only Son*, penulis menentukan *shio* dan kombinasi interaksi antar-*shio* yang sesuai dengan kebutuhan cerita dalam film *Only Son*. Penulis kemudian akan memasukkan konsep *shio* dalam *archetype* oleh Schmidt. Berdasarkan pembentukan ini, penulis meneliti dan merancang sesuai judul untuk Tugas Akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada Tugas Akhir ini ialah, bagaimana hubungan antarkarakter yang dibentuk berdasarkan konsep *shio* dalam naskah film *Only Son*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan memfokuskan pembahasan pada hubungan Aheng dan Susan berdasarkan konsep *shio* pada *scene* 3, 8, 11, 12, dan 19 dalam naskah film *Only Son*. Penulis akan menggunakan *archetype* sebagai pembanding *shio*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan ini ialah untuk mengetahui bentuk interaksi karakter Aheng dan Susan jika konsep *shio* menggantikan penggunaan *archetype* dalam pembentukan karakter dalam film *Only Son*. Secara lebih luas, penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui apakah konsep *shio* dapat digunakan sebagai kategori *archetype* dalam pembentukan karakter dalam naskah cerita film.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan ialah studi literatur dan wawancara ahli. Penulis akan mencari sumber data mengenai *shio* melalui literatur yang menjabarkan karakter tersebut dan mencari bentuk interaksinya satu sama lain. Kemudian penulis akan memverifikasi bentuk karakter dan hubungannya dengan karakter lain dalam film *Only Son* yang dibutuhkan, dengan ahli *fengshui*. Karakter yang digunakan akan ditranslasikan dengan pembentukan karakter berdasarkan *archetype* oleh Victoria Lynn Schmidt dalam bukunya *45 Master Characters*. Kemudian karakter akan dirangkum dalam *3D character* menurut Lajos Egri. Dari perumusan ini penulis akan membangun interaksi antarkarakter.

UMMN