



### **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 adalah sebuah rancangan kompleks yang membuat sebuah cerita menjadi hidup dan seolah-olah terjadi secara nyata. Salah satu bagian penting dari sebuah film adalah cerita. Menurut Moritz (2008), cerita yang menempatkan karakter di dalam keadaan yang luar biasa dan akan menciptakan antagonis dan tujuan yang luar biasa juga. Cerita yang baik akan menghasilkan konsep yang baik (hlm. 2).

Pembuatan cerita didalam film tidak akan pernah terlepas dari pembuatan karakter. Karakter adalah salah satu dasar dari sebuah cerita. Ide pembuatan karakter didasarkan atas berbagai referensi. Menurut Davis (2016), karakter dapat dibuat dengan mengambil referensi dari diri sendiri atau orang lain. Ide karakter juga dapat dibuat dengan ide yang muncul di saat apapun. Bahkan, ide karakter juga dapat dibuat sebagai sesuatu yang cocok untuk dimainkan oleh sebuah aktor (hlm. 3).

Tema skripsi yang ditulis oleh penulis ingin menekankan tentang referensi manusia sebagai karakter di dalam film pendek *Petunia*. Penulis akan menganalisa referensi manusia yang penulis pakai untuk membuat karakter dan bagaimana penulis menggunakan hasil analisa dari referensi manusia untuk membuat karakter di dalam film pendek *Petunia*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana *artistic license* dimanfaatkan untuk mereferensikan manusia nyata untuk merancang karakter dalam film pendek *Petunia*?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibatasi dalam film ini adalah karakter utama, yaitu protagonis dan antagonis di dalam film *Petunia*, yang dirancang dengan menggunakan *artistic license*.

## 1.4. Tujuan Skripsi

Analisa penggunaan *artistic license* dalam membuat karakter dengan referensi manusia nyata.

## 1.5. Manfaat Skripsi

1. Penulis dapat menambah wawasan dalam bidang *screenwriting* dan menentukan teori yang dibutuhkan untuk film pendek Tugas Akhir.
2. Pembaca akan mendapatkan informasi bagaimana penulis menggunakan *artistic license* untuk merancang karakter film *Petunia*.
3. Menambah koleksi perpustakaan yang mungkin berguna untuk mahasiswa

Universitas Multimedia Nusantara khususnya peminatan Film.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA