



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

Menurut Syd Field (2006), dalam sebuah naskah, terdapat dua cara menggerakkan cerita. Yang pertama adalah cerita yang memicu karakter untuk beraksi (*plot driven*) atau yang kedua cerita dapat digerakan oleh karakter (*character driven*) (hlm.81). Dunne (2009), juga berpendapat bahwa jika seorang penulis skenario ingin mengembangkan sebuah cerita secara dramatik, penulis lebih baik mengarahkan karakter untuk mengembangkan cerita (*character driven*). Karena jika seorang penulis menggunakan plot untuk menggerakkan cerita (*plot driven*) yang dramatik, biasanya penonton akan lebih mudah menebak jalan ceritanya dari beberapa *plot poin* yang merupakan unsur dari *plot driven* (hlm.4).

Syd Field (2006) menambahkan bahwa untuk membuat sebuah naskah film panjang *character driven*, seorang penulis naskah harus dapat membuat karakter yang menarik dan kuat (hlm. 20). Menurut Akers (2008), untuk membuat karakter yang baik dalam sebuah naskah film panjang harus mempunyai *goal* atau tujuan yang ingin dicapai oleh karakter. Keinginannya untuk meraih *goal* tersebut harus kuat dan rintangannya pun harus besar dan sulit. Dalam membangun rintangan, kita dapat mulai dengan membuat kelemahan karakter (hlm. 23). Grove (2009) menambahkan bahwa setiap tokoh harus mempunyai kelemahan. Kelemahan psikologikal karakter adalah kelemahan yang berasal dari *three-dimensional character* (hlm. 47).

Dalam naskah film panjang “*Ray of Light*”, Alice menderita *borderline personality disorder*. Ia menjadi pribadi yang tidak pernah bisa berhubungan lama dengan orang lain dan selalu ingin membunuh dirinya sendiri. Namun, Alice terpaksa harus berusaha mewujudkan 10 *bucket list* (daftar hal-hal yang ingin dilakukan sebelum meninggal) milik Ray agar Ray ingin menemaninya kabur ke luar kota. Hal ini Alice lakukan untuk terhindar dari rehabilitasi yang diwajibkan oleh ibu dan psikiaternya karena gangguan kepribadian Alice yang semakin parah.

Masalah gangguan kepribadian masih sangat jarang diketahui oleh masyarakat, begitupun *Borderline personality disorder (BPD)*. Menurut Hoeksema (2011) *Borderline personality disorder* adalah gangguan kepribadian yang penderitanya mempunyai emosi yang tidak dapat terkendali, perilaku impulsif yang merusak diri sendiri dan juga penderitanya menjauhkan diri dari orang lain karena sangat takut ditinggalkan (hlm. 278). Jika penulis membuat karakter *BPD* pada protagonis tidak berdasarkan oleh teori yang kuat, penulis dapat memberikan ide yang salah kepada pembaca naskah skenario tentang bagaimana kepribadian penderita *BPD*. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk membuat laporan tentang pengaplikasian *BPD* ke dalam pembangunan karakter melalui *three-dimensional character* protagonis dan juga hasil pengaplikasiannya ke dalam skenario film panjang *Ray of Light*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mengaplikasikan gejala *Borderline Personality Disorder* dalam pembangunan karakter utama Alice dan penerapannya ke dalam naskah.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih terarah, penelitian ini hanya terfokus pada penggunaan *three-dimensional character* sesuai teori Lajos Egri (1960) untuk membangun tokoh Alice dan juga pengaplikasiannya ke dalam struktur naskah *three-act structure* sesuai teori Syd Field (2006).

1.4. Tujuan Skripsi

Mengetahui metode yang dapat digunakan untuk mengaplikasikan gejala penderita *Borderline Personality Disorder (BPD)* kedalam karakter di sebuah film panjang.

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dari Laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Laporan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penulis untuk membuat *three-dimensional* karakter utama dengan gejala *BPD*.

2. Bagi Orang lain

Laporan ini diharapkan dapat menjadi pedoman peneliti lain yang tertarik untuk membuat penelitian terkait soal *borderline personality disorder* dalam naskah, dan juga bisa menjadi salah satu sumber pengetahuan bagi pembaca tentang *BPD*.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang pembuatan karakter *BPD* dalam naskah film panjang, untuk peneliti selanjutnya.

