

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan sebuah karya seni naratif yang tersampaikan melalui medium visual atau gambar. Bordwell dan Thompson (2013) mengatakan bahwa narasi atau cerita menjadi pilihan pembuat film sebagai cara terbaik untuk menyampaikan ide, gagasan dan perasaannya. Narasi dimulai dengan sebuah situasi, lalu terjadi perubahan dengan pola sebab-akibat hingga melahirkan situasi baru untuk mengakhiri narasi tersebut (hlm.72-73).

Dunne (2009) berpendapat bahwa karakter merupakan jantung dan jiwa dari sebuah cerita (hlm.1). Karakter memaksakan penulis atau penciptanya untuk bekerja sama, sehingga penulis mengenal dengan karakter secara utuh (Egri, 1960). Tujuannya ialah mengetahui cara pandang karakter dalam menghadapi suatu perjalanan cerita. Cara pandang tersebut menjadi bukti dari keberadaan karakter. Bernhardt (2013) mengataka melalui cerita, karakter memiliki kemungkinan untuk mengalami perubahan. Proses karakter dalam mengalami perubahan disebut sebagai *arc* (hlm.206). Karakter sendiri mewakili sifat manusia, dapat dikatakan juga sebagai refleksi manusia (mahluk hidup).

Hamersma (1983) berpendapat, dari berbagai mahluk hidup hanya manusialah yang bereksistensi (hlm. 75). Alasan itu disebabkan karena manusia sadar akan keberadaan dirinya. Ilmu mengenai eksistensi manusia dibahas pada filsafat eksistensialisme. Terdiri dari kata *eks* (ke luar) dan *sistensi/sito* (berdiri,

menempatkan). Eksistensialisme berbicara mengenai kesadaran manusia akan keberadaan dirinya yang ditentukan oleh diri manusia itu sendiri (Achmadi, 2014, hlm. 127).

Seorang filsuf Jerman bernama Soren Aabye Kierkegaard merupakan pelopor atau bapak dari eksistensialisme. Kierkegaard beranggapan bahwa eksistensi manusia bukanlah tindakan statis namun tindakan yang menjadi, dikarenakan manusia terus bergerak menuju suatu kenyataan hidup. Dalam menjadi manusia yang bereksistensi Kierkegaard membagi proses eksistensi kedalam tiga tahap, yaitu estetis, etis, dan religius (Hamersma,1983, hlm.77). Menurutnya, demikianlah cara manusia berada di dunia. Tahapan-tahapan itu dikatakan sebagai metode dialektika eksistensial Kierkegaard.

Call Me Dada sendiri bercerita mengenai seorang kakek bernama Solaiman yang penyendiri dan sudah merasa nyaman akan kehidupannya. Hari ke hari, Solaiman hanya mengulang aktifitas rutinnnya sebagai seorang pekerja reparasi. Terus berada didalam zona nyamannya membuat Solaiman menjadi manusia yang pasif. Suatu ketika teman satu-satunya seorang penjual koran, Hanif tertangkap polisi akibat kasus pencurian. Dalam pengadilan Hanif menitipkan kakak beradik yang merupakan cucunya dengan batas waktu sampai dirinya dikeluarkan dari penjara. Namun sayangnya Hanif meninggal sebelum keluar penjara. Solaiman terjebak dalam kondisi dimana dirinya harus bergerak menuju kenyataan. Kenyataan yang membawanya menuju eksistensinya.

Berangkat dari keberadaan karakter Solaiman yang pasif, kemudian penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dimana akan menerapkan dialektika

eksistensialisme Kierkegaard dalam proses perancangan *character arc* tokoh Solaiman pada laproran penelitian berjudul “Penerapan Konsep Dialektika Soren Kierkegaard dalam Perancangan *Character Arc* Pada Skenario Fim Panjang *Call Me Dada*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana konsep dialektika Soren Kierkegaard diterapkan pada perancangan *character arc* dalam scenario film Panjang “*Call Me Dada*”?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian akan dibatasi pada dialektika eksistensialisme Kierkegaard yang terdiri dari estetis, etis dan religius. Dialektika eksistensialisme kemudian diterapkan pada perancangan *character arc* tokoh utama, Solaiman.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis bagaimana konsep dialektika Soren Kierkegaard dijadikan model atau prinsip dalam perancangan sebuah *character arc* dalam penulisan skenario film fiksi panjang.

1.5. Manfaat Skripsi

Dalam penelitian berjudul “Penerapan Konsep Dialektika Soren Kierkegaard dalam Perancangan *Character Arc* Pada Skenario Fim *Call Me Dada*”, ialah sebagai pembanding *character arc* yang konvensional seperti, *Positive Change Arc*, *Flat Arc*, atau *Negative Arc* (Weiland) terhadap temuan penulis.