



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Karakter dalam skenario film panjang tentu mengalami konflik dalam hidupnya. Seperti yang diutarakan oleh Mckee (1997), konflik merupakan bagian dari kehidupan manusia. Konflik tersebut membuat karakter menjadi terdorong untuk menemukan solusinya. Dalam hal ini, penulis ingin meneliti bagaimana konflik muncul tidak hanya dari orang lain ataupun dari diri karakter itu sendiri. Melainkan konflik juga dapat timbul dari sebuah dunia karakter.

Menurut Mckee, konflik dalam skenario dibagi menjadi tiga, yaitu *Inner conflict*, *personal conflict* dan *extra-personal conflict*. Berhubungan dengan film genre, Mckee berpendapat bahwa film *action*, *fantasy*, maupun *science fiction* akan menggunakan tipe konflik *extra-personal*. Dalam hal ini, karakter tidak memiliki konflik batin, melainkan konflik berasal dari luar karakter. Beberapa film panjang yang sudah dibuat seperti *Blade Runner 2049*, *Book of Eli*, 2012 menggunakan setting atau tempat sebagai konflik utama (hlm.145).

Berbagai bentuk masalah dan komplikasi datang dari luar karakter, sehingga konflik tersebut dapat mendorong tokoh untuk bertindak. Ketika karakter termotivasi untuk bertindak, *plot* atau alur cerita juga akan bergerak seiring dengan karakter. Dalam hal ini, terdapat beberapa jenis konflik yang dihadapi oleh karakter. Di antaranya yaitu *man vs man*, *man vs society*, *man vs*

nature, man vs supernatural, man vs god, man vs technology, & man vs himself. Adapun beberapa konflik tersebut, penulis akan menggunakan konflik *man vs nature* sebagai konflik pada penulisan skenario.

Nature dalam hal ini berasal dari dunia yang dihadapi oleh karakter itu sendiri. Sehingga penulis akan menggunakan teori *story world* sebagai konflik utama pada cerita. *Story world* merupakan sebuah pembawaan realita dunia ke dalam cerita. Dalam hal ini, penonton harus dapat dibuat percaya dan mengerti akan realitas dunia di dalam cerita tersebut. Terdapat empat unsur di dalam *storyworld* menurut Truby (2007), *land, people, technology & time.*

Empat unsur tersebut akan penulis terapkan ke dalam setiap *plot* yang kemudian menjadi konflik utama pada skenario film panjang *Underworld*. Umumnya seorang penulis skenario lebih menggunakan konsep *man vs man*, atau *man vs himself* sebagai konflik utama. Namun Wolf, M.J.P. (2014) mengutarakan bagaimana pembuatan dunia imajinasi dapat mendorong penonton untuk lebih masuk ke dalam cerita melalui dorongan ensiklopedis. Sehingga penulis lebih tertarik untuk meneliti bagaimana *storyworld* menjadi alasan bagi karakter untuk bergerak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana penerapan *storyworld* sebagai elemen pembentuk konflik dalam skenario film panjang *Underworld* ?

1.3. Batasan Masalah

Terdapat pembahasan luas mengenai penggunaan unsur *storyworld* yang diutarakan oleh Truby ke dalam skenario film panjang. Namun, batasan masalah dalam penulisan ini akan dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Empat elemen *storyworld* yaitu *the land*, *people*, *technology*, dan *time* menurut John Truby.
2. Konflik *extra-personal* yang berasal dari ke-empat elemen *storyworld* sebagai penggerak *plot* utama film panjang *Underworld*.

1.4. Tujuan Skripsi

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari skripsi ini penulis lakukan untuk menerapkan ke-empat elemen *storyworld* dengan tujuan agar terbangun sebuah konflik cerita yang nantinya akan dihadapi oleh karakter utama dalam skenario film panjang *Underworld*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi ini diharapkan memiliki manfaat bagi penulis sendiri maupun juga orang lain dan universitas. Berikut adalah penjabarannya:

1. Bagi Penulis:

Skripsi ini bermanfaat untuk penulis dalam memahami bagaimana penerapan elemen *storyworld* dapat membentuk konflik utama dalam sebuah skenario film panjang. Skripsi ini juga menjadi tolak ukur dalam pengertian mengenai

hubungan antara *storyworld* dengan konflik pada pembentukan *plot* utama skenario film panjang.

2. Bagi Orang lain:

Dengan penulisan skripsi yang dibuat oleh penulis, diharapkan agar memberikan manfaat, pandangan baru, dan juga inspirasi bagi para pembuat film, khususnya mengenai penggunaan elemen-elemen dalam *storyworld*. Para pembuat film juga diharapkan untuk menjadikan penelitian ini sebagai referensi pembelajaran, ketika ingin menggunakan teori *storyworld* sebagai konflik utama pada skenario yang akan mereka buat.

3. Bagi Universitas:

Dengan menerapkan topik mengenai penerapan ke-empat elemen dalam *storyworld* yaitu *land*, *people*, *technology*, dan *time* menjadi konflik utama dalam skenario, penulis berharap dapat menambah ilmu pengetahuan dan juga topik baru sebagai referensi mahasiswa perfilman di Universitas Multimedia Nusantara.