



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

Menurut Tomaric (2011), naskah merupakan rangka dari sebuah cerita yang berisi dialog, pergerakan karakter, dan deskripsi adegan. Setiap film yang baik, tidak terlepas dari penulisan naskah yang baik juga. Meskipun memiliki anggaran yang besar, aktor yang baik, adegan ledakan yang besar, atau visual efek yang berkualitas tinggi, semua akan menjadi sia-sia jika ceritanya tidak berkembang, tidak menarik, dan tidak masuk akal (hlm. 5). Dalam menulis naskah, penulis membutuhkan waktu untuk belajar, disiplin, serta pemahaman tentang struktur cerita (Tomaric, 2011, hlm. 5). Struktur cerita Christopher Vogler yang disebut *Hero's Journey* adalah cerita tentang karakter yang meninggalkan lingkungannya yang nyaman, dan menjelajah ke dunia yang asing dan penuh tantangan (Vogler, 2007, hlm. 7).

Menurut Vogler (2007), struktur *Hero's Journey* adalah panduan yang baik untuk langkah-langkah yang diperlukan untuk membuat perubahan karakter (hlm. 205). Di awal cerita seorang karakter memiliki pengalaman yang terbatas. Seiring berjalannya waktu dan konflik yang dialami oleh karakter maka karakter tersebut dapat berkembang (Booker, 2005, hlm. 105-106).

Pada tugas akhir ini penulis membuat naskah film panjang tentang seseorang yang terjebak di dunia antah berantah akibat terkena ledakan di dalam sebuah bangunan. Agar dapat keluar dari dunia tersebut protagonis harus melewati pintu gerbang yang digembok dengan sejumlah kunci. Pada dunia antah

berantah yang disebut dengan Utopia ini, protagonis dituntut untuk mendapatkan sejumlah kunci agar dapat kembali dengan selamat ke dunia asalnya.

Menurut Field (2005), perubahan dan transformasi, adalah ketetapan dari kehidupan. Jarang sekali karakter akan sama pada awal dan akhir cerita; pikiran dan perasaan karakter mungkin akan berubah dan berkembang melalui tahapan emosional tertentu dari tindakan yang mereka ambil (hlm. 51). Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menulis laporan berjudul Penerapan Struktur *Hero's Journey* Christopher Vogler Dalam Pengembangan Karakter Pada Naskah Film Panjang "Utopia".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan struktur *hero's journey* Christopher Vogler dalam pengembangan karakter pada naskah film panjang "Utopia"?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada laporan tugas akhir ini didasari pada pengembangan karakter utama yang bernama Kara.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah menjelaskan penerapan struktur *Hero's Journey* Christopher Vogler dalam pengembangan karakter pada naskah film panjang "Utopia".

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari laporan tugas akhir ini dapat dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat laporan Tugas Akhir bagi penulis adalah penulis dapat memahami tahapan dan proses penulisan naskah film panjang yang berkaitan dengan struktur *Hero's Journey* dan pengembangan karakter.

2. Manfaat bagi orang lain

Manfaat laporan Tugas Akhir bagi orang lain adalah sebagai acuan dalam menulis laporan Tugas Akhir yang berkaitan dengan struktur *Hero's Journey* dan pengembangan karakter.

3. Manfaat bagi universitas

Laporan Tugas Akhir diharapkan dapat menjadi acuan untuk laporan selanjutnya yang berkaitan dengan penulisan naskah film panjang terutama yang terkait dengan struktur *Hero's Journey* dan pengembangan karakter.