



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

Sebuah cerita melibatkan kejadian dan karakter (Eder, Jannidis, & Gruyter, 2010). Sangat penting memiliki sebuah karakter protagonis yang memiliki sifat dan sudut pandang menarik demi membuat skenario yang baik. Field (2006) berkata bahwa ada empat kualitas penting yang harus ada dalam sebuah karakter yang baik, dan salah satunya adalah mereka harus mengalami perubahan atau transformasi.

Hal serupa dinyatakan oleh Egri (2004), bahwa bukan hanya protagonis, tetapi semua karakter dalam setiap bentuk literatur harus mengalami perubahan. Maka protagonis sebagai fondasi bagi sebuah cerita harus dibentuk dan dirancang *character development*-nya demi menghasilkan skenario yang baik. Untuk membantu perancangan tersebut penulis tertarik untuk mencari teori yang dapat menopang perkembangan karakter protagonis.

Pada kehidupan nyata, perkembangan karakter terjadi dengan cukup pesat di usia remaja, masa transisi seorang anak menjadi dewasa. Remaja dihadapkan dengan begitu banyak perubahan dan dituntut untuk menentukan peran mereka dalam masyarakat segera. Apabila mereka gagal, hal itu akan mempengaruhi masa depan mereka. Karena pentingnya masa remaja bagi manusia dan khususnya penulis, maka penulis ingin membahas perubahan karakter yang dapat terjadi di masa tersebut. Munculah ide untuk membuat cerita dengan tema *coming of age*, dimana protagonis dalam cerita adalah seorang anak yang baru masuk ke masa

pubertas. Di tengah kesulitannya menyesuaikan diri dengan kehidupan sekolah, protagonis juga harus mencari jati dirinya di tengah lingkungan yang memiliki ekspektasi tertentu terhadap dirinya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan teori psikologi perkembangan remaja dalam menciptakan *character arc* pada skenario film panjang berjudul “Teenagers”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimaksud sebagai berikut:

1. Teori psikologi perkembangan remaja yang dimaksud yaitu bagian dari teori Tahapan Psikososial menurut Erik Erikson.
2. Teori *character arc* yang akan dibahas pada protagonis adalah teori menurut Jeff Gerke.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini ialah untuk menerapkan teori psikologi perkembangan remaja dalam menciptakan *character arc* pada skenario film panjang berjudul “Teenagers”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang dapat diambil dari penulisan penelitian ini ialah:

1. Bagi penulis, meningkatkan pemahaman akan screenwriting dan mengasah keterampilan menulis dan mengkaji.

2. Bagi orang lain, menambah sumber referensi dan meningkatkan ilmu mengenai screenwriting.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, menambah koleksi riset perfilman di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.