

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam film, penulis skenario menjadi jantung dari terbentuknya sebuah cerita ataupun narasi. Menurut Bordwell & Thompson (2001), sebuah narasi ataupun cerita dapat menjadi cara bertutur pembuat film untuk menyampaikan gagasan, ide dan perasaannya. Diawali dengan situasi, narasi memunculkan sebuah pola kausalitas yang melahirkan keadaan baru untuk mengakhiri penceritaan tersebut (hlm. 72).

Bentuk narasi yang diciptakan oleh penulis skenario memiliki hubungan besar terhadap karakter. Menciptakan sebuah karakter merupakan kemudi utama pada proses pembentukan struktur dalam cerita. Cerita dapat terbentuk tanpa adanya karakter, namun narasi yang diciptakan tidak memiliki perkembangan dan perubahan yang signifikan terhadap cerita. Karena pada akhirnya, narasi akan bergerak bersama dengan karakter yang ada di dalamnya.

Karakter menjadi bagian penting dalam sebuah cerita. Bagi penulis, kehadiran karakter bukanlah sebuah representasi diri sendiri, melainkan ciptaan yang harus dikenali secara utuh. Pada dasarnya, karakter menjadi roda dalam sebuah narasi. Karakter akan mengikuti narasi yang diciptakan dan seiring berjalannya sebuah cerita, perubahan akan dialami karakter sebagai sebuah proses yang disebut *arc* (Bernhardt, 2013, hlm. 206).

Tylor dalam Franke(2010) menyatakan bahwa animisme merupakan sebuah bentuk awal dalam pondasi agama dan bagaimana manusia jaman dulu mengaitkan sebuah kehidupan dengan objek-objek mirip manusia di keadaan sekitarnya (hlm. 11-12). Proses dalam mendapatkan sebuah keyakinan melewati tahap-tahap spiritual yang dialami seorang manusia. Alasan dalam sebuah pencarian ini juga dilewati karena adanya pemikiran yang muncul setelah melewati pengalaman spiritual. Kepercayaan terhadap roh yang bersemayam pada benda di Bumi merupakan sebuah kepercayaan animisme.

Penulis mencoba untuk menerapkan konsep dari Tylor ke dalam karakter Sanja dalam skenario film panjang “Pangkalima”. Penelitian yang berjudul “Penerapan Teori Animisme dalam Perancangan *Character Arc* pada Skenario Film Panjang *Pangkalima*” ini akan membahas tentang bagaimana sebuah konsep animisme dapat diterapkan dalam merancang karakter yang bernama Sanja pada skenario film panjang “Pangkalima”.

Dalam skenario film panjang ini, Sanja (22) merupakan seseorang yang mencoba kembali pada masa lampaunya dan mengenal arti dari hidupnya lewat Sa'al, sahabat kecilnya. Karena perjalanan mereka berdua, Sanja belajar ajaran-ajaran di desa Engkadu. Keterikatan tersebut membuat Sanja terpaksa merubah jalan pikirannya untuk mengembalikan segala permasalahan desa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan konsep animisme dalam perancangan *character arc* pada skenario film panjang “Pangkalima”?

1.3. Batasan Masalah

Masalah ini akan dibatasi dengan 2 hal, yaitu:

1. Konsep animisme yang akan dibahas hanya melihat dari aspek spiritual.
2. Penerapan yang dilakukan melihat dari *character arc* pada tokoh utama bernama Sanja.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui seberapa besar konsep animisme mempengaruhi sebuah *character arc* dan menjadikan sebuah konsep acuan yang dapat dipergunakan dalam penulisan skenario film panjang.

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini:

1. Penelitian skripsi ini akan bermanfaat untuk penulis dalam mengukur kemampuan penulis menerapkan sebuah konsep dalam mengembangkan karakter di penulisan skenario film panjang.
2. Penelitian skripsi ini juga memiliki teori-teori baru baik untuk karakter maupun dunia antropologi bagi masyarakat sebagai pembelajaran.

3. Penelitian skripsi ini berguna untuk referensi dan acuan membuat jurnal penggunaan konsep ke dalam karakter bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara dalam bidang penulisan skenario film panjang