



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

Sejak zaman dahulu hingga sekarang, kata ‘cerita’ selalu menjadi sebuah kata yang menarik di telinga orang. Setiap kejadian dapat terjadi oleh karena terdapat cerita dibalikinya. Hingga seiring perkembangan zaman mulai tercipta koran, buku, novel, dongeng, film, dll; dimana hal-hal tersebut dapat tercipta karena terdapat cerita dibalikinya. Film sendiri merupakan salah satu media yang tak akan lepas dari unsur cerita. Cerita merupakan fondasi utama pada film yang dituliskan dalam bentuk naskah.

Untuk membuat cerita yang menarik dibutuhkan ide, ketelitian, dan juga keterampilan yang baik dari seorang penulis naskah. Menurut Howard dan Mabley (1995), untuk menuliskan sebuah naskah cerita film yang menarik, seorang penulis naskah harus memiliki visi mengenai setiap kejadian yang terjadi dalam film; dan juga setiap konteks dari karakter (hlm. 4). Untuk membuat kejadian yang menarik dalam sebuah film dibutuhkan keterampilan dalam menciptakan karakter maupun konflik yang dihadapi. Seiring terjadinya konflik yang dihadapi sebuah karakter, akan berdampak pada emosi dan psikologi karakter tersebut pada akhirnya.

Perubahan emosi dan psikologi inilah yang dinamakan *Character Arc*. Penulis mengambil sebuah cerita dimana sang karakter protagonis dihadapkan

dengan sebuah konflik dimana ia harus berusaha bertahan hidup di sebuah pulau terpencil. Dalam cerita itu, protagonis akan mengalami perubahan emosi dan psikologi sebelum dan sesudah ia berada dalam pulau tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik untuk memilih topik penulisan yang berjudul “Pengaruh Tiga *Level* Konflik Terhadap *Character Arc* pada Penulisan Naskah Film *Journey of Stars*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh tiga *level* konflik terhadap *Character Arc* dalam penulisan naskah film *Journey of Stars*?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak terlalu meluas, penulis membatasi masalah yang akan dibahas pada:

1. Penggunaan tiga level konflik (*inner conflict*, *personal conflict* dan *extra-personal conflict*) menurut Robert McKee.
2. Penggunaan *Negative Change Arc: The Disillusionment Arc* menurut K. M. Weiland.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui pengaruh tiga *level* konflik terhadap *Character Arc* pada penulisan naskah film *Journey of Stars*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari Skripsi ini terbagi menjadi 3 bagian, untuk penulis, orang lain, dan juga untuk universitas. Berikut penjabarannya:

1. Bagi Penulis:

Skripsi ini bermanfaat bagi penulis untuk dapat memahami pengaruh konflik (*inner conflict, personal conflict, dan extra-personal conflict*) terhadap *character arc*, terutama *negative change arc: the disillusionment arc* di dalam sebuah naskah film panjang. Selain itu juga penulis memperoleh wawasan dan pengetahuan yang baru dalam mendalami sebuah penulisan scenario film.

2. Bagi Orang lain:

Skripsi ini dapat menjadi ilmu tambahan maupun pembelajaran dalam menuliskan skripsi maupun penulisan naskah dengan pembahasan yang serupa. Selain itu penulis berharap skripsi ini dapat menjadi referensi bagi orang lain dalam memahami pengaruh konflik ke dalam perkembangan karakter pada naskah film panjang.

3. Bagi Universitas:

Dapat menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa lain dan dapat membantu mahasiswa lain dalam penulisan skripsi atau bahan materi untuk ke depannya.