



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

Masa remaja adalah tahap dimana seseorang mengalami perkembangan lanjutan dari masa anak-anaknya. Hal itu ditunjukkan dengan perubahan dalam hal sosiologis, psikologis, dan terutama fisiologis karena terjadi pubertas. Sayangnya, perubahan drastis tersebut justru membuat remaja mengalami krisis identitas karena perkembangan fisiknya tidak selalu berbarengan dengan perkembangan mental dan sosialnya (Diah, 2019). Hal itulah yang membuat pembahasan tentang remaja selalu menjadi menarik hingga sering kali diangkat menjadi sebuah cerita film.

Sebuah film selalu berasal dari narasi/ cerita sederhana yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah skenario. Truby (2007) mengatakan bahwa cerita itu sendiri merupakan bentuk komunikasi yang paling sering dipakai untuk mengekspresikan *dramatic code*. Lanjutnya, *dramatic code* adalah deskripsi artistik mengenai pertumbuhan atau perkembangan seseorang (hlm. 6). Dengan demikian bisa dipahami bahwa film adalah sebuah cara seorang yang disebut sebagai *filmmaker* untuk berkomunikasi kepada orang lain.

Poin penting lain yang dapat membuat cerita yang disampaikan menjadi kuat adalah dibutuhkannya juga karakter utama yang kuat. Snyder (2005) berpendapat bahwa seorang karakter utama yang baik adalah karakter yang dapat menyediakan konflik-konflik dalam situasi yang ada, memiliki perjalanan emosi yang panjang, serta memiliki tujuan yang relevan bagi penonton (hlm. 64).

Tentunya hal tersebut bisa dihadirkan dari permasalahan-permasalahan masa remaja.

Salah satu jenis konflik yang berpengaruh pada seorang manusia, terutama remaja, adalah *inner conflicts* atau konflik internal. Dalam film pendek *Pencarian Asmara Paling Tak Terduga*, karakter utamanya adalah Billy, seorang remaja laki-laki yang memimpin Geng Anti Pacaran (GAP). Billy mengalami konflik internal berupa kemarahan atas kejadian yang ia alami di masa lalu, sehingga ia tumbuh menjadi remaja yang memiliki prinsip anti pacaran. Namun tanpa ia sadari, ia masih manusia biasa yang bisa jatuh cinta ketika bertemu Devina, adik kelasnya yang merupakan ketua panitia acara Hari Valentine sekolah yang ingin Billy rusak. Oleh karena itu Penulis ingin meneliti lebih dalam mengenai penerapan konflik internal yang digunakan untuk pengembangan karakter pada skenario film pendek *Pencarian Asmara Paling Tak Terduga*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana konflik internal karakter diterapkan dalam menggerakkan cerita film pendek *Pencarian Asmara Paling Tak Terduga*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada pembahasan penerapan konflik internal karakter Billy untuk menggerakkan cerita film pendek *Pencarian Asmara Paling Tak Terduga*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana konflik internal karakter diterapkan dalam menggerakkan cerita film pendek *Pencarian Asmara Paling Tak Terduga*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diharapkan dari hasil penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis, skripsi ini bisa dipergunakan sebagai alat bantu dalam penulisan skenario film pendek, baik yang digunakan sebagai objek penelitian maupun skenario lain yang akan dibuat di kemudian hari.
2. Bagi pembaca, skripsi ini bisa dipergunakan sebagai acuan sekaligus pembandingan dalam penulisan skripsi/karya ilmiah yang membahas hal serupa.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, skripsi ini bisa dipergunakan untuk menambah koleksi bacaan di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi bagi mahasiswa.