



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Ketakutan adalah rasa yang sering dialami oleh manusia. Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), takut adalah rasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana.

Tak sedikit orang yang salah persepsi mengenai rasa takut sebagai fobia. Rasa takut sedikit saja, manusia bisa langsung menyebutnya sebagai fobia. Kenyataannya, rasa takut harus melewati perkembangan tertentu hingga menjadi fobia. Jika rasa takut sudah sampai pada tahap fobia, maka diperlukan penanganan khusus untuk mengobatinya.

Rasa takut dapat dipicu oleh berbagai hal. Salah satunya adalah pengalaman di masa lalu. Ketika manusia mengalami pengalaman masa lalu yang pahit, seringkali ia berusaha untuk melupakannya meskipun sebenarnya pengalaman tersebut telah menimbulkan trauma tersendiri. Meskipun begitu, hal ini dapat diatasi dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan cara “*graded exposure*”, dimana penderita dipaksa untuk menghadapi dan mengalahkan rasa takutnya tahap demi tahap (Mullholland & Williams, 2010).

Berdasarkan fenomena inilah, maka film dipilih sebagai media untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Keberadaan film tentunya tidak bisa lepas dari keberadaan skenario. Hal ini dikarenakan skenario adalah merupakan sebuah

acuan dalam proses pembuatan film bagi seluruh tim dalam proses produksi (Biran, 2006, Hlm. 11).

Melalui penjelasan singkat di atas, dapat diketahui bahwa skenario film *Fiksasi* lebih menekankan sisi psikologis karakter dan *plotting*. Ketakutan yang dialami oleh karakter bisa mempengaruhi bagaimana karakter tersebut bersikap dan bertindak, sehingga dapat mempengaruhi plot pada skenario. Adapun plot yang digunakan dalam skenario ini adalah *character driven plot*. *Character driven* adalah sebuah plot yang digunakan pada skenario yang membawa perubahan pada diri karakter (Schmidt, 2005, Hlm. 5).

Adalah tugas seorang penulis skenario atau *scriptwriter* untuk membangun sebuah skenario hingga skenario tersebut siap untuk diproduksi. Oleh karena itulah, akhirnya penulis merancang skenario film pendek *Fiksasi*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan-permasalahan yang akan dianalisis berdasarkan tema yang dipilih oleh penulis adalah sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh rasa takut pada karakter utama terhadap plot dalam skenario film pendek *Fiksasi*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka ada batasan-batasan masalah yang diperlukan agar pembahasan lebih terfokus. Pembahasan penerapan kondisi psikologis karakter terhadap plot skenario dalam film *Fiksasi*

hanya akan dilakukan pada *scene* satu sampai enam. Adapun kondisi psikologis karakter yang akan dibahas hanya terbatas pada karakter Joseph sebagai karakter utama dalam skenario film pendek *Fiksasi*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk menerapkan kondisi ketakutan karakter terhadap plot skenario dalam film *Fiksasi*.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Adapun manfaat yang akan didapatkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman mengenai rasa takut kepada masyarakat.
2. Membangun sebuah skenario yang berkaitan dengan kondisi psikologis karakter.
3. Menjadi referensi bagi para penulis yang ingin membuat skenario, khususnya para civitas akademik di Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN