

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan sarana alternatif dalam penyampaian sebuah cerita dari seorang penulis. Thompson dan Bordwell (2002) menyatakan bahwa sinema pertama kali muncul pada pertengahan tahun 1890-an, di era ketika Amerika Serikat berkembang menjadi salah satu kolonialis di dunia. (hlm. 11).

Screenplay dan film merupakan dua hal yang berbeda. Film mengabadikan visualisasi yang dilalui melewati medium yang membahas dramatisasi dari sebuah cerita dasar. *Screenplay* bermain di dalam sebuah gambar, tempat yang bersifat natural bagi sebuah *screenplay*. Karena *screenplay* merupakan cerita yang disampaikan lewat sebuah gambar, semua hal yang sama dari sebuah *screenplay* adalah kesamaan di awal, tengah dan akhir (Field, 2005, hlm. 18-20).

Film populer yang bergenre *horror* seperti *The Exorcist* telah membangun sebuah bukti bahwa diakhir puluhan tahun ini, tepatnya di Amerika Serikat, *horror* sudah menjadi stimulasi perangsang yang berperan penting dalam segi genre. Banyak karya-karya yang hebat dalam segi genre ini sendiri seperti, karya novel *horror* yang ditulis oleh penulis seperti Stephen King, hingga pergabungan musik dengan *horror* seperti lagu *Thriller* milik Michael Jackson yang telah menjadi sebuah simbol ikon dalam sumber fenomena genre *horror*. Meskipun dengan berpengaruhnya film *The Exorcist* dalam membuktikan dampak yang terjadi di pasar sastra. Tidak semuanya berjalan lancar seperti munculnya beberapa pengikut

yang mengikuti *The Exorcist*. Lalu ada beberapa yang akhirnya mendapati reputasi selama penyiarannya yang terjadi di festival-festival (Carroll, 1990, hlm. 1-4).

The Exorcist merupakan film bergenre *horror* dengan tema keimanan yang digambarkan dari tokoh seorang pastur. Keimanan ini banyak dibahas untuk menggambarkan betapa pentingnya tokoh pastur dan keimanannya dalam menghandalkan situasi yang terlibat dengan makhluk astral.

Dengan pernyataan tersebut, penulis mempunyai alasan betapa pentingnya menciptakan sebuah cerita dengan tokoh yang mempunyai keimanan yang kuat. Namun tokoh tersebut akan ditempatkan pada situasi yang akan menguji kepercayaannya dengan adanya fenomena-fenomena *horror* yang akan selalu mengganggu dirinya. Karya yang dijadikan sebagai bahan penelitian ini adalah karya naskah panjang film *horror* yang berjudul *The Frame*.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah penulis:

Bagaimana penerapan tema keimanan dalam mengembangkan tokohprotagonis dalam naskah film panjang *The Frame*?

1.3. Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang seperti itu, berikut adalah batasan masalah penulisan ini dibatasi oleh:

1. Pembahasan hanya disekitar tokoh protagonis yaitu Mira.

2. Pengaruh keimanan terhadap tokoh Mira dalam menghadapi segala situasi yang menyeramkan yang tokoh alami.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menerapkan sebuah keimanan ke dalam tokoh yang telah dirancang, lalu memposisikan karakter di situasi dimana keimanannya ini di uji oleh hal-hal yang tidak logis.

1.5. Manfaat Skripsi

Sebagai penulis, manfaat untuk penulis sendiri adalah untuk menerapkan hal-hal apa saja yang telah penulis pelajari selama masa penulis menempuh pelajarannya tentang *screenwriting* serta bagaimana penulis dapat menciptakan sebuah *screenplay horror* yang menarik untuk penonton.

Untuk pembaca, agar pembaca dapat mempelajari apa yang ditemui penulis saat menciptakan tokoh yang mempunyai kepercayaan tinggi terhadap imannya serta menjadi referensi dalam menerapkan tema keimanan dalam naskah film *horror*.

Secara akademis, manfaat ini adalah untuk penelitian dan pelajaran studi dalam segi perfilman secara *screen writing* dan *character making*.