

## 1. LATAR BELAKANG

Menjadi terkenal di era *digital* ini bukan hal yang tidak mungkin. Kemudahan dalam membagikan apapun kepada seluruh orang di dunia membuat banyak orang mengejar ketenaran lewat media sosial. Apalagi dengan banyaknya konsumen media sosial, siapapun yang terkenal bisa mendapatkan banyak uang dan tawaran pekerjaan dengan menjadi *influencer*.

Selain uang, mencari nafkah di media sosial juga bisa menaikkan derajat. Dari orang biasa menjadi orang yang terkenal. Pekerjaannya pun terlihat menyenangkan dan santai, bisa jalan-jalan ke mana saja atau cukup di rumah karena tidak ada kantor, bisa bangun kapan saja untuk membuat konten karena tidak ada jam kerja yang tegas, tidak perlu khawatir terkena omelan dari atasan, namun seperti pekerjaan pada umumnya para *influencer* juga mengalami kerja dalam tekanan, bahkan tekanan yang bisa jadi lebih besar dari pekerjaan pada umumnya.

Pekerjaan seperti *influencer* pun juga tidak bisa lepas dari hierarki kekuasaan seperti yang ada pada perusahaan (karyawan yang patuh pada bos). Relasi kekuasaan hierarkis ini masih banyak terjadi di masyarakat. *Influencer* yang menawarkan jasanya untuk mempromosikan berbagai merek harus tunduk pada aturan, *deadline*, dan permintaan dari para pemodal yang memiliki kuasa, yaitu pihak perusahaan yang *endorse*. Tak hanya dari pemilik modal, di era digital ini, muncul kekuasaan yang dari individu-individu yang berkomentar dari balik layar, yang selalu mengawasi dan senantiasa memberikan pengaruh kuasanya kepada semua orang, tanpa pandang hirarki dan kasta.

Film Yusufputus1 menceritakan tentang Yusuf, seorang buruh bengkel besi yang suka membuat konten sambil bekerja karena ingin merasakan menjadi orang terkenal. Yusuf akhirnya merasakan viral saat insiden jari terpotongnya terekam dalam *livestream*. Meskipun karena insiden, Yusuf senang karena akhirnya dapat merasakan keviralan. Tetapi, karena sudah merugikan nama bengkel, Bisma, bos Yusuf meminta pertanggungjawaban Yusuf dengan menyuruh Yusuf untuk

membuat konten yang menarik agar bisa membersihkan nama bengkel dan mempromosikan produknya.

Usaha Yusuf membuat konten yang sesuai keinginan Bisma membuat Bisma senang. Namun, komentar-komentar warganet dari balik layar memberikan banyak penghakiman pada konten Yusuf. Kekuatan warganet juga memberikan pengaruh pada Bisma yang membuatnya berkeinginan agar video tentang bengkelnya disukai semua penonton. Bisma pun menggunakan kekuasaannya sebagai bos Yusuf meminta Yusuf membuat konten yang makin bagus dan sempurna. Yusuf harus membuat konten sesuai dengan keinginan Bisma dan warganet.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan oleh penulis, muncul pertanyaan tentang bagaimana teori kekuasaan dapat diterapkan pada perancangan karakter dalam penulisan skenario film “Yusufputus1 Baru Saja Mengunggah Video”? Penelitian ini akan dibatasi pada perancangan karakter Yusuf (protagonis), Bisma (antagonis), dan juga scene 5, 12, 14, dan 16 pada skenario yang menunjukkan aplikasi teori kekuasaan dari rancangan karakter.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah agar penulis dapat menyusun menerapkan teori kekuasaan pada perancangan karakter. Penelitian ini juga bisa bertujuan untuk menjadi referensi dan pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang menulis skenario di kemudian hari. Penulis juga berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa yang memerlukan referensi akademis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A