



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

Film adalah seni kreatif yang menggunakan objek kehidupan manusia sebagai media visualisasi sebuah ide pemikiran yang abstrak kemudian dikemas menjadi sebuah rangkaian cerita yang dapat dinikmati dalam bentuk audiovisual. Menurut Field (2005), skenario menceritakan sebuah peristiwa yang memerlukan karakter untuk menggerakannya. Meskipun begitu, yang berfungsi untuk menggerakkan cerita tidak hanya dilakukan oleh karakter utama, tetapi juga dilakukan oleh semua karakter yang ada didalamnya.

Field juga menambahkan bahwa sebelum membuat cerita, penulis skenario harus mampu mengenali semua karakter yang ada di dalamnya seperti karakter utama maupun karakter pendukung. Hal tersebut dikarenakan karakter merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah cerita. Ada beberapa cara untuk mengenali karakter, salah satunya dengan membangun biografi karakter. Biografi karakter membantu penulis skenario untuk mengetahui kehidupan dan identitas karakter seperti keluarga, pekerjaan, kebudayaan, dan kepercayaan karakter (hlm. 44-49). Selain itu, biografi karakter juga dapat memengaruhi motivasi karakter dan aksi yang dilakukan karakter pada sepanjang cerita.

Garfinkle (2007) menjelaskan, apabila sebuah cerita memiliki protagonis yang hebat, maka cerita tersebut juga harus memiliki antagonis yang hebat. Hal tersebut dikarenakan antagonis merupakan kebalikan dari protagonis. Apabila

protagonis merupakan seseorang yang sangat baik, maka antagonis harus menjadi seseorang yang sangat jahat, sehingga semua yang diinginkan oleh protagonis menjadi mustahil. Garfinkle juga mengatakan bahwa “Antagonis adalah mimpi terburuk bagi protagonis” (hlm. 27). Dengan kata lain, antagonis juga merupakan karakter yang menentukan besar kecilnya *stake* yang dimiliki oleh protagonis, sehingga antagonis juga dapat menambah daya tarik pada cerita (hlm. 23-28).

Sebagai penulis skenario, penulis sadar bahwa keberadaan karakter antagonis sangatlah penting untuk mendukung cerita. Karakter antagonis tentunya memunyai aksi yang akan dilakukannya untuk menghalangi karakter protagonis pada sepanjang cerita. Aksi tersebut bisa dipengaruhi oleh nilai budaya yang dipercayai dan dijadikan pedoman untuk bermasyarakat oleh karakter. Pada penulisan skenario film pendek *Kelabu*, nilai budaya yang digunakan berasal dari masyarakat Batak Toba.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mengangkat topik mengenai pengaruh adat terhadap aksi karakter antagonis pada film pendek *Kelabu*. Untuk mendukung penulisan skripsi penciptaan ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam skripsi penciptaan ini adalah: bagaimana pengaruh adat terhadap karakter dalam skenario film pendek *Kelabu*?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian diperlukan agar penelitian ini dapat mengarah dan mengena pada sasaran penelitian. Dalam penelitian ini, penulis membatasi hanya kepada aksi yang dilakukan oleh karakter antagonis dalam skenario film pendek *Kelabu*, yaitu tokoh Papa dan Mama pada sepanjang cerita.

1.4. Tujuan Skripsi

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi penciptaan ini yaitu untuk menggambarkan pengaruh adat dalam memengaruhi aksi karakter antagonis pada film pendek *Kelabu* yang menjadi gagasan utama dalam laporan tugas akhir ini.

1.5. Manfaat Skripsi

Selain tujuan, penulisan skripsi penciptaan ini juga memiliki beberapa manfaat baik untuk penulis, pembaca, maupun perpustakaan universitas. Berikut adalah manfaatnya:

1. Bagi penulis dapat memahami pengaruh adat dalam memengaruhi aksi karakter.
2. Bagi pembaca dapat mengetahui pengaruh adat dalam memengaruhi aksi karakter.
3. Bagi perpustakaan universitas dapat menjadi bahan pembelajaran mahasiswa untuk memahami pengaruh adat dalam memengaruhi aksi karakter.