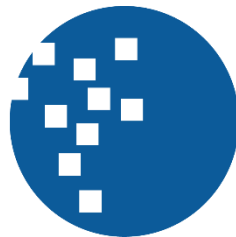


**PENCIPTAAN PROSES *CHARACTER ARC* PADA KARAKTER
MELA UNTUK MENGGERAKKAN CERITA DALAM
SKENARIO “TERANG”**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

JULIA MARTA KURNIAWATI

0000021495

PROGRAM STUDI FILM

SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**PENCIPTAAN PROSES *CHARACTER ARC* PADA KARAKTER
MELA UNTUK MENGGERAKKAN CERITA DALAM
SKENARIO ‘TERANG’**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

JULIA MARTA KURNIAWATI

0000021495

PROGRAM STUDI FILM

SENIDAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Julia Marta Kurniawati

Nomor Induk Mahasiswa : 00000021495

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PENCIPTAAN PROSES *CHARACTER ARC* PADA KARAKTER MELA UNTUK MENGGERAKKAN CERITA DALAM SKENARIO 'TERANG'

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Januari 2023



(Julia Marta Kurniawati)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PENCIPTAAN PROSES *CHARACTER ARC* PADA KARAKTER MELA
UNTUK MENGERAKKAN CERITA DALAM SKENARIO 'TERANG'

Oleh
Nama : Julia Marta Kurniawati
NIM : 00000021495
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 13 Januari 2023
Pukul 11.00 s/d 12.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
050940

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

Pembimbing


Kemal Hasan, S.T., M.Sn.
0303016705

Ketua Program Studi Film

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

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Julia Marta Kurniawati

NIM : 00000021495

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

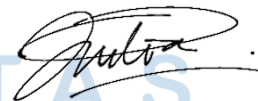
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENCIPTAAN PROSES *CHARACTER ARC* PADA KARAKTER MELA
UNTUK MENGGERAKKAN CERITA DALAM SKENARIO 'TERANG'

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 04 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Julia Marta Kurniawati)

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Penciptaan Proses *Character Arc* Pada Karakter Mela untuk Menggerakkan Cerita dalam Skenario “Terang”” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bpk. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bpk. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bpk. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bpk. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 04 Januari 2023



(Julia Marta Kurniawati)

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

PENCIPTAAN PROSES *CHARACTER ARC* PADA KARAKTER

MELA UNTUK MENGGERAKKAN CERITA DALAM

SKENARIO ‘TERANG’

Julia Marta Kurniawati

ABSTRAK

Character Arc merupakan sebuah perjalanan perubahan perilaku karakter dalam cerita. Karakter akan menghadapi sebuah konflik yang bertentangan dengan apa yang selama ini ia percayai. Cerita akan bergerak berdasarkan pada karakter itu sendiri. Dalam menghadapi konflik, karakter akan membuat keputusan ke arah mana karakter akan merubah sikapnya dan bagaimana akhir cerita itu sendiri. Perlunya terlebih dahulu mengembangkan karakter berdasarkan aspek fisiologis, sosiologis dan psikologis atau *3-Dimensional Character* untuk memahami latar belakang karakter tersebut. Teori ini kemudian digunakan untuk menciptakan proses *character arc* pada suatu karakter dalam sebuah skenario film panjang secara lebih spesifik, yang sekaligus juga menjadi titik penggerak cerita agar cerita dapat berjalan. Hasil yang didapat yaitu tentu ada terjadinya perubahan perilaku karakter secara positif atau *The Positive Change Arc* setelah melalui beberapa poin transformasi atau babak yang bagi karakter penting untuk menyelesaikan konflik yang sedang dihadapi. Pendukung seperti penjelasan *3D Character*-nya dan bagaimana cara cerita bergerak, membuat proses *The Positive Change Arc* pada karakter menjadi lebih lengkap.

Kata kunci: *Character Arc*, *The Positive Change Arc*, Skenario Film Panjang

U M N
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

**CREATION PROCESS OF MELA'S CHARACTER ARC TO
MOVE THE STORY IN THE 'TERANG' SCENARIO**

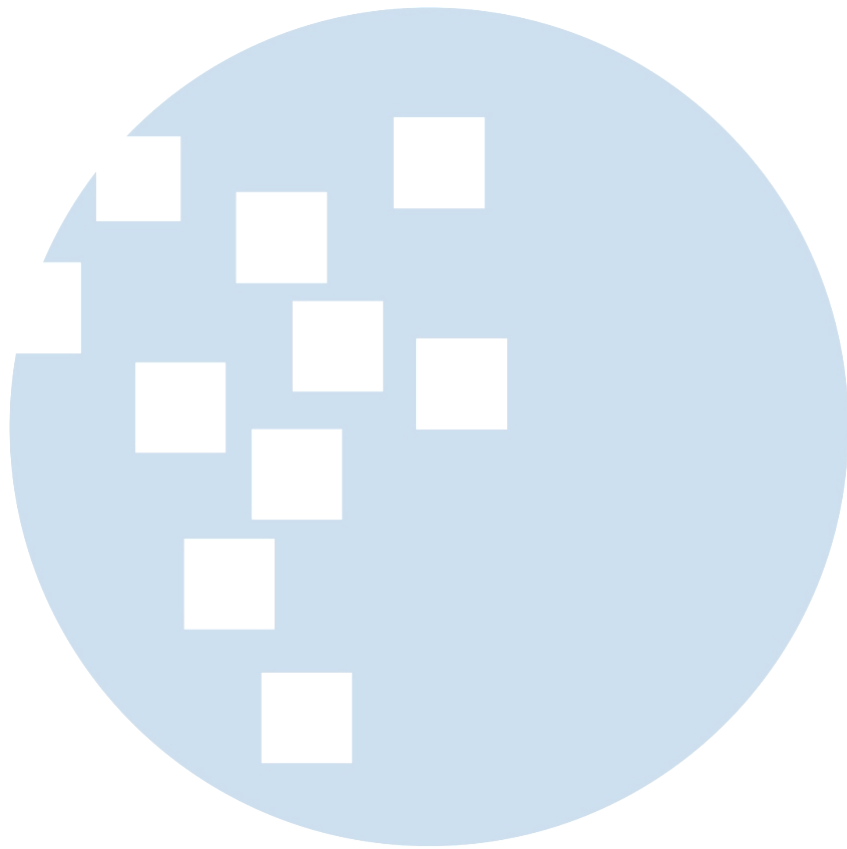
Julia Marta Kurniawati

ABSTRACT (English)

The Character Arc is a journey through the story that involves changing the behavior of a character. The character will face a conflict that contradicts his previous beliefs. The plot will be driven by the character. When confronted with conflict, the character will decide which way to change his behavior or decision and how the story will end. To understand the character's background, it is necessary to first develop a character based on physiological, sociological and psychological aspects, or a 3-Dimensional Character. This theory is then used to develop a more specific character arc process for a character in a feature-length script, which also serves as the story's driving point so that the story can progress. The result obtained are, of course, a positive change in character behavior or The Positive Change Arc after the character has gone through several transformation points or rounds that are necessary for the character to resolve the conflict being faced. Proponents, such as the explanation of the 3D character and how the story moves, make the process of The Positive Change Arc on the character more complete.

Keywords: Character Arc, The Positive Change Arc, Feature Length Script

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



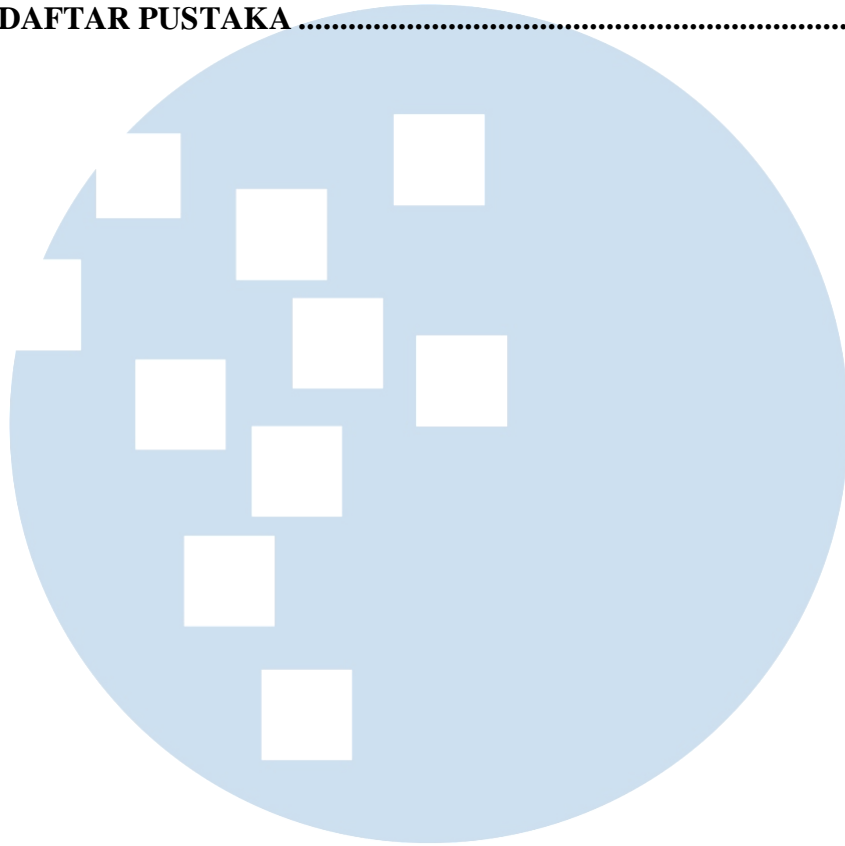
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. PENULIS SKENARIO	3
2.2. KARAKTER.....	3
2.2.1. TIGA DIMENSI KARAKTER	4
2.2.2. <i>CHARACTER ARC</i>	6
2.3. PLOT	7
2.3.1. <i>THREE ACTS STRUCTURE</i>	7
2.3.2. <i>THE POSITIVE CHANGE ARC</i>	8
2.4. <i>CHARACTER-DRIVEN STORY</i>	11
3. METODE PENCIPTAAN	12
Deskripsi Karya	12
Konsep Karya	12
Tahapan Kerja	12
4. ANALISIS	15
4.1. <i>3-Dimensional Character</i>	15
4.2. <i>Three Acts Structure</i>	21
4.3. <i>The Positive Change Arc</i>	22

5. KESIMPULAN.....	44
6. DAFTAR PUSTAKA	45

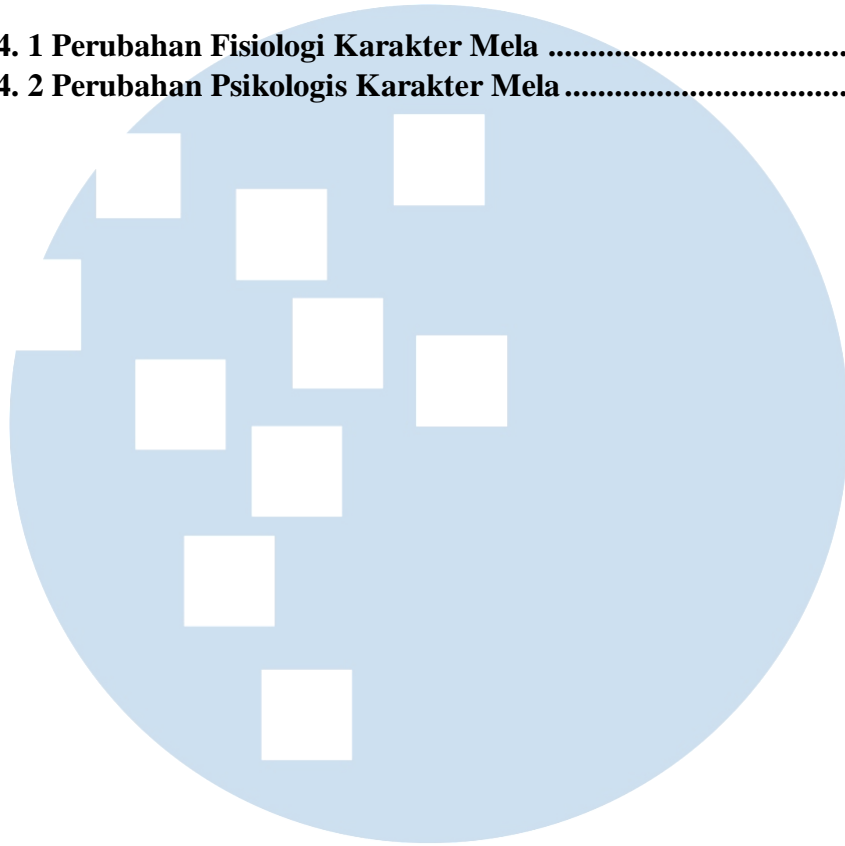


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perubahan Fisiologi Karakter Mela	16
Tabel 4. 2 Perubahan Psikologis Karakter Mela	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>The Positive Change Arc</i> oleh K.M. Weiland.....	9
Gambar 4. 1 Grafik Poin Transformasi Karakter Mela	23
Gambar 4. 2. Screenshot Scene 1.....	24
Gambar 4. 3. Screenshot Scene 2.....	25
Gambar 4. 4. Screenshot Scene 2.....	26
Gambar 4. 5. Screenshot Scene 4.....	27
Gambar 4. 6. Screenshot Scene 7.....	28
Gambar 4. 7. Screenshot Scene 8-9	28
Gambar 4. 8. Screenshot Scene 32.....	29
Gambar 4. 9. Screenshot Scene 38.....	29
Gambar 4. 10. Screenshot Scene 64-66.....	30
Gambar 4. 11. Screenshot Scene 47-51.....	31
Gambar 4. 12. Screenshot Scene 52.....	32
Gambar 4. 13. Screenshot Scene 84-85.....	33
Gambar 4. 14. Screenshot Scene 76.....	35
Gambar 4. 15. Screenshot Scene 78-79.....	35
Gambar 4. 16. Screenshot Scene 82.....	36
Gambar 4. 17. Screenshot Scene 86.....	37
Gambar 4. 18. Screenshot Scene 110-111.....	38
Gambar 4. 19. Screenshot Scene 111.....	39
Gambar 4. 20. Screenshot Scene 111.....	40
Gambar 4. 21. Screenshot Scene 111.....	40
Gambar 4. 22. Screenshot Scene 111.....	41
Gambar 4. 23. Screenshot Scene 112.....	42
Gambar 4. 24. Screenshot Scene 112.....	42
Gambar 4. 25. Screenshot Scene 113.....	42
Gambar 4. 26. Screenshot Scene 114.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KS1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI	46
LAMPIRAN B : KS2: FORMULIR PERJANJIAN.....	47
LAMPIRAN C : KS3: FORMULIR BIMBINGAN	48
LAMPIRAN D : TURNITIN.....	50
LAMPIRAN E : COVER NASKAH	52

