



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

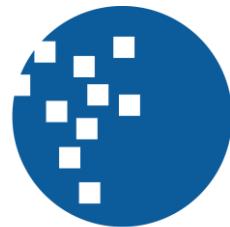
Copyright and reuse:

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.

**PENERAPAN *MACHIAVELLI* DALAM PEMBENTUKAN
PSIKOLOGI KARAKTER AGRA DALAM NASKAH
“TERROR!(?)”**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Reksa Fajar R.
NIM : 13120210403
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2017**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reksa Fajar R.

NIM : 13120210403

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PENERAPAN MACHIAVELLI DALAM PEMBENTUKAN PSIKOLOGI

KARAKTER AGRA DALAM NASKAH “TERROR!(?)”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Januari 2017

Reksa Fajar R.



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN *MACHIAVELLI* DALAM PEMBENTUKAN PSIKOLOGI

KARAKTER AGRA DALAM NASKAH “TERROR!(?)”

Oleh

Nama : Reksa Fajar R.

NIM : 13120210403

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Januari 2017

Pembimbing

Mochamad Faisal S.Sn.,M.Sn.

Penguji

Ketua Sidang

Salima Hakim S.Sn., M.Hum.

Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M. Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T. atas bantuan kekuatan dan rezeki sehingga laporan ini bisa ditulis. Setelah lama memutar otak untuk menemukan cerita yang tepat akhirnya cocok lah dengan cerita yang sekarang. Dibantu oleh tim dosen dan dibimbing oleh dosen-dosen yang mahir di bidangnya akhirnya penulis dapat menemukan judul laporan yang tepat. Di mulai dari dosen yang kerap dipanggil “mas bas”, penulis kenal dengan kata *Machiavelli* dan terpukau dengan apa yang bisa dilakukan oleh seorang *Machiavellian*. Penulis memutuskan untuk membentuk sebuah karakter dengan ciri-ciri *Machiavelli*.

Pembentukan karakter adalah hal yang penting dalam perancangan naskah, sehingga banyak penulis yang melakukan riset untuk dapat membuat karakter yang memiliki kesan riil. Psikologi karakter adalah hal yang menarik minat penulis dalam laporan ini. Penulis melakukan riset tentang kepribadian *Machiavelli* dan menemukan ketertarikan pada tipe kepribadian tersebut. Menurut penulis tipe kepribadian ini adalah basis dari apa yang semua orang lakukan di sehari-hari dalam kehidupanya.

Topik ini menjadi cukup menarik untuk dibahas, karena pembentukan karakter tidak bisa dibilang mudah dalam penulisan naskah. Jika seorang penulis bisa meluangkan waktunya untuk melakukan riset tentang teori yang berkaitan dengan karakter mereka. *Machiavelli* tersendiri pun adalah hal baru untuk penulis dan mungkin menjadi hal baru untuk orang lain. Diharapakan laporan ini bisa dibaca oleh penulis naskah yang lain sehingga dapat merancang karakter yang baik.

Penulis mempelajari banyak hal tentang pembentukan psikologi sebuah karakter. Teori psikologi *Machiavelli* pun menjadi jejalang baru dalam pembelajaran penulisan naskah. Penulis lebih mengerti essensi dari pembentukan karakter melalui bantuan dari *3-Dimension Character*. Bagaimana psikologi dalam karakter dapat menjalankan plot cerita dana berefek pada dunia cerita. *Machiavelli* juga menjadi hal yang baru untuk dijelajahi oleh penulis. Diharapakan penulis lain dapat mencari teori-toeri psikologi lain yang dapat menunjang dalam pembentukan sebuah karakter.

Ucapan terima kasih kepada orang-orang yang membantu tugas akhir penulis. Orang-orang inilah yang melihat perjuangan penulis dalam tugas akhirnya.

1. Terima kasih pada tuhan yang memberikan niat dan kekuatan.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M. Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mochamad Faisal, S.Sn.,M.Sn., selaku Dosen Pembimbing.
4. Kepada dosen Lucky Kuswandi, B.A., telah memberi masukan pada penulisan laporan ini.
5. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., telah memberikan masukan pada pra sidang dua.
6. Baskoro Adi Wuryanto S.E., M.M., selaku dosen yang membantu dalam perancangan cerita dan laporan.

7. Terima kasih terhadap keluarga penulis yang senantiasa menyemangati penulis.
8. Para teman-teman penulis naskah panjang yang tergabung di grup line “para pejuang FL”.
9. Kepada teman seperjuangan Finna Amalia telah memberikan format laporan yang baik dan benar.
10. Kepada Narissa Nadine Krishna teman hidup yang terus menerus menyemangati penulis dalam perancangan tugas akhirnya.
11. Adik dari penulis, Raisya Bilqis Seruni yang telah membantu dalam pembetulan *TYPO* dari laporan ini.
12. Terima kasih pada Daniel Ek yang telah menciptakan *Spotify* sebagai bank lagu, sehingga penulis bisa terus fokus dalam menyusun laporan.
13. Terima kasih pada Alver Firmaz, Jessica Nevina, Jonas Awil dan Stefanie Johan yang berpatungan *Spotify Premium*.

Semoga laporan ini dapat berkontribusi dalam ilmu penulisan naskah dan pengembangan karakter dalam sebuah film. Penulis sekali lagi berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis secara tenaga dan moral sehingga laporan ini bisa terwujud.

Tangerang, 4 Januari 2017

Reksa Fajar R.

ABSTRAKSI

Film terus menerus merevolusi cara penceritaan, dari segi visual atau dari cara penceritaanya tersendiri. Film melalui beberapa tingkat sebelum dikonsumsi khalayak luas. Mulai dari penulisan naskah, produksi, dan penyuntingan film sebelum dikonsumsi oleh khalayak banyak.

Penulis naskah bertanggung jawab atas cerita dan karakter dari sebuah cerita. Cerita yang dibentuk harus masuk akal dan koheren dengan semua elemen dalam naskah. Karakter pun yang menjadi salah satu elemen penting dalam cerita yang baik. Pembentukan karakter terbagi menjadi tiga elemen, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi. Hal ini adalah hal yang harus digarap dalam pembentukan karakter.

Psikologi dalam pembentukan karakter akan menentukan bagaimana seorang karakter akan bertindak dalam sebuah keadaan. Banyak teori psikologi yang bisa digunakan sebagai acuan dalam pembentukan psikis sebuah karakter. *Machiavelli* adalah salah satu tipe kepribadian yang memungkinkan orang untuk menggunakan orang lain untuk mencapai tujuannya,

Pada laporan ini penulis mencoba mengimplementasikan *Machiavelli* dalam pembentukan karakter Agra pada naskah “Terror!(?)”.

Kata kunci : naskah, penulisan naskah, 3 dimensi karakter, psikologi, machiavelli.



ABSTRACT

Film keeps on finding new ways to tell a story, based on visual media or on a way to tell a story itself. Film went through 3 stages of production, from screenwriting, shooting the film and editing before being introduced to large mass.

A Scriptwriter has an obligation to write a compelling story and the making of a strong character. A story that is written in the script has to have a connection between each element of the script. Character is also a key point to write a outstanding story. A good character needs to have the three basic of Three Dimensional Character which is, fisiology, sociology and psychology. These traits need to be addressed in making a character.

Psychology on a character will determine how a character will react on a certain situation. There are quite a number of psychological theory which might assist a scriptwriter. Machiavelli is enabling an individual to use others for the sake of their own goal.

In this report Machiavelli will be implemented to the psychology of the protagonist in “Terror!(?)” script.

Keywords: script, scriptwriting, 3 dimensional character, psychology, machiavelli



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VIII
<i>ABSTRACT</i>	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1. Latar Belakang	17
1.2. Rumusan Masalah.....	18
1.3. Batasan Masalah	18
1.4. Tujuan Tugas Akhir	19
1.5. Manfaat Tugas Akhir	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1. Film	21
2.1.1. Penulis Naskah	22
2.2. Naskah	22
2.2.1. Plot	23

2.3.	Karakter	25
2.3.1.	<i>Character's Arc</i>	26
2.3.2.	<i>Three Dimensional Character</i>	30
2.3.2.1.	Psikologis	31
2.3.2.2.	Sosiologis	32
2.3.2.3.	Fisiologis	33
2.4.	Psikologi	34
2.4.1.	Psikologi Kepribadian	35
2.4.2.	Efek Sebuah Kejadian Terhadap Psikologi Seseorang	36
2.5.	<i>Dark Triad</i>	37
2.6.	<i>Machiavellianism</i>	39
2.6.1.	<i>Machiavelli</i>	40
2.6.2.	Taktik Manipulasi <i>Machiavelli</i>	43
2.6.3.	Perilaku <i>Machiavellian</i>	45
	BAB III METODOLOGI	47
3.1.	Gambaran Umum	48
3.1.1.	Sinopsis	48
3.2.	Pengembangan Ide	51
3.2.1.	Penulisan Sinopsis	51
3.2.2.	Penulisan Skenario	52
3.3.	Perkembangan Plot Terhadap Psikologi Agra	52
3.3.1.	Plot Cerita Terhadap <i>Character's Arc</i> Agra	53
3.4.	Perancangan dan Pengembangan Karakter	54

3.4.1.	Karakter.....	55
3.4.2.	3 - Dimensi Karakter	55
3.5.	Karakter Agra	56
3.6.	Referensi	57
BAB IV ANALISIS		60
4.1.	Latar Belakang Karakter Agra	60
4.1.1.	<i>3- Dimensional Character</i> Karakter Agra	63
4.1.2.	<i>Character's Arc</i> Agra.....	65
4.2.	Analisa 12 Titik <i>Character's Arc</i> Agra	66
4.2.1.	<i>The Ordinary World</i>	66
4.2.2.	<i>Call to Adventure</i>	71
4.2.3.	<i>Refusal to the Call</i>	73
4.2.4.	<i>Meeting the Mentor</i>	77
4.2.5.	<i>Crossing the Treshold</i>	80
4.2.6.	<i>Test, Allies & Enemies</i>	83
4.2.7.	<i>Approach the Inmost Cave</i>	84
4.2.8.	<i>The Ordeal</i>	87
4.2.9.	<i>Reward</i>	91
4.2.10.	<i>The Road Back</i>	95
4.2.11.	<i>The Resurrection</i>	98
4.2.12.	<i>Return with the Elixir</i>	101
BAB V PENUTUP.....		104

5.1.	Kesimpulan	104
5.2.	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		XV

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara) features the letters "UMN" in a bold, black, sans-serif font. Above the letters, there is a stylized graphic element consisting of a dark blue circle containing several white squares of varying sizes, some with shadows, arranged in a pattern that suggests a globe or a network.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 <i>Three Act Structure</i>	24
Gambar 2.6.1 HEXACO PI.....	43
Gambar 4.2.1 Agra mencoba membujuk pekerja lain untuk membelot.	67
Gambar 4.2.2 Agra menjaga citra di depan bos.	68
Gambar 4.2.3 Agra diancam oleh penagih hutang.....	70
Gambar 4.2.4 Agra bertemu Abdul.....	72
Gambar 4.2.5 Abdul mengajak Agra pergi.	73
Gambar 4.2.6 Muaz berceramah tentang penyu.....	74
Gambar 4.2.7 Agra merasa tidak nyaman.....	75
Gambar 4.2.8 Agra mengajak Abdul pulang.	76
Gambar 4.2.9 Mike dan John di depan rumah Agra.	77
Gambar 4.2.10 Agra mengetahui rahasia Muaz.....	78
Gambar 4.2.11 Rahasia kekayaan Muaz.	79
Gambar 4.2.12 Agra bertanya ke Abdul tentang rencana pengeboman.....	81
Gambar 4.2.13 Agra membujuk Abdul.....	82
Gambar 4.2.14 Agra meyakinkan Abdul.	83
Gambar 4.2.15 Salah satu tes yang dilakukan Agra.....	84
Gambar 4.2.16 Agra belajar dari Abdul 1.....	85
Gambar 4.2.17 Agra belajar dari Abdul 2.....	86
Gambar 4.2.18 Agra mempersuasi petinggi organisasi.	88
Gambar 4.2.19 Agra diterima ke organisasi.....	89
Gambar 4.2.20 Abdul membantu Agra.	90

Gambar 4.2.21 Agra mendapatkan uang dari Muaz.	92
Gambar 4.2.22 Agra membujuk Mike dan John.	93
Gambar 4.2.23 Agra berbohong kepada Abdul.	94
Gambar 4.2.24 Rencana Agra ketahuan oleh Muaz.....	95
Gambar 4.2.25 Agra akan membuka sebuah fakta baru ke Abdul.....	96
Gambar 4.2.26 Agra memberitahukan informasi baru ke Abdul.....	97
Gambar 4.2.27 Agra memutar balik fakta.....	98
Gambar 4.2.28 Muaz akan menyerang Agra dan Abdul.....	99
Gambar 4.2.29 Rumah Muaz.....	99
Gambar 4.2.30 Muaz ditangkap.....	100
Gambar 4.2.31 Kepribadian baru Agra dan Abdul.	101
Gambar 4.2.32 Agra dan Abdul menerima menjadi ketua.....	102



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: NASKAH PANJANG “TERROR!(?)	XVIII
LAMPIRAN B: LOGLINE DAN SINOPSIS	XIX
LAMPIRAN C: SCENE PLOT	XX
LAMPIRAN D: KARTU KETERANGAN KONSULTASI	XXI

UMN