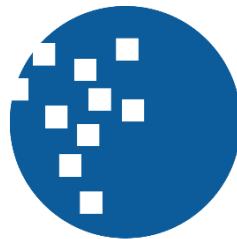


**PENERAPAN *FLAT CHARACTER ARC* PADA  
TOKOH ADI DALAM SKENARIO *MENUNGGU CAHAYA***

***FAJAR***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**MAULANA ZACHRIE GUNASENJAYA**

**00000046787**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

**PENERAPAN *FLAT CHARACTER ARC* PADA  
TOKOH ADI DALAM SKENARIO *MENUNGGU CAHAYA*  
*FAJAR***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**MAULANA ZACHRIE GUNASENJAYA**

**0000046787**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Maulana Zachrie Gunasenjaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046787

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: *PENERAPAN FLAT CHARACTER ARC PADA TOKOH ADI DALAM SKENARIO MENUNGGU CAHAYA FAJAR* merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 April 2024



*Maulana*★

Maulana Zachrie Gunasenjaya

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PENERAPAN FLAT CHARACTER ARC PADA TOKOH ADI DALAM  
SKENARIO MENUNGGU CAHAYA FAJAR

Oleh  
Nama : Maulana Zachrie Gunasenjaya  
NIM : 00000046787  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Senin, 06 Mei 2024  
Pukul 09.00 s/d 10.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Siti Adlina Rahmiaty, S.Ds., M.Ds.  
078750

Penguji



Di  
by Dil  
Rahmi  
Date: 2024.0  
12:59:23 +0700

Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm.  
083143

Pembimbing



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn.  
0310097406

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by  
Kus Sudarsono  
Date: 2024.05.15  
14:19:13 +0700'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
0328097503

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maulana Zachrie Gunasenjaya  
NIM : 00000046787  
Program Studi : Film  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : *PENERAPAN FLAT CHARACTER ARC  
PADA TOKOH ADI DALAM SKENARIO  
MENUNGGU CAHAYA FAJAR*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 12 April 2024



(Maulana Zachrie Gunasenjaya )

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul: *“PENERAPAN FLAT CHARACTER ARC PADA TOKOH ADI DALAM SKENARIO MENUNGGU CAHAYA FAJAR”* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S.Sn. 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. Bapak Dr. Ninok Leksono M. A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.S.n., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Ibu Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm., sebagai Penguji yang telah membantu penulis melalui proses sidang serta penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Siti Adlina Rahmiaty, S.Ds., M.Ds., sebagai Ketua Sidang yang telah mengawasi proses sidang penulis supaya berjalan dengan baik.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 20 Mei 2024



(Maulana Zachrie Gunasenjaya)

# **PENERAPAN *FLAT CHARACTER ARC* PADA TOKOH ADI**

## **DALAM SKENARIO *MENUNGGU CAHAYA FAJAR***

(Maulana Zachrie Gunasenjaya)

### **ABSTRAK**

Cerita merupakan sesuatu yang sudah ada sejak awal sejarah manusia. Hal ini karena manusia merupakan *homo narrans*. Lewat cerita manusia bisa mengekspresikan dirinya. Salah satu elemen penting dalam sebuah cerita adalah karakter. Karakter adalah apa yang menghidupkan sebuah cerita. Tanpa karakter cerita bisa jatuh, tetapi sebuah cerita tidak langsung bagus hanya karena presensi karakter. Satu cara untuk memperkuat sebuah cerita adalah untuk menunjukkan karakter berubah dari poin A ke B. Hal ini dikenal dengan nama *character arc*, tetapi *character arc* tidak selalu berkisar pada karakter mengalami perubahan besar. Sebuah karakter bisa tetap sama dari awal sampai akhir, tetapi masih memiliki kekayaan dan kedalaman *character arc* pada umumnya. Hal ini dikenal dengan nama *flat character arc*. Dalam skripsi ini, penulis akan menjelaskan bagaimana caranya untuk membangun sebuah *character arc* yang menarik walaupun karakter tidak berubah banyak. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan teori *character arc* oleh K.M Weiland. Dari hasil penelitian, bisa disimpulkan bahwa teori *flat character arc* dapat diaplikasikan dengan baik kepada skenario. Namun, pengaplikasian dibatasi oleh alur cerita yang *non-linear*.

**Kata kunci:** cerita, karakter, skenario



**APPLICATION OF FLAT CHARACTER ARC TO THE  
CHARACTER OF ADI IN THE SCREENPLAY “WAITING FOR  
THE MORNING LIGHT”**

(Maulana Zachrie Gunasenjaya)

**ABSTRACT (English)**

*Stories are something that has existed since the beginning of human history. This is because humans are homo narrans. Through stories humans can express themselves. One of the important elements in a story is character. Characters are what bring a story to life. Without characters, stories can fail, but a story is not immediately good just because of the presence of characters. One way to strengthen a story is to show the character changing from point A to B. This is known as a character arc, but character arcs do not always revolve around characters experiencing major changes. A character can remain the same from beginning to end, but still have the richness and depth of a typical character arc. This is known as a flat character arc. In this thesis, the author will explain how to build an interesting character arc even though the character doesn't change much. The method used is a qualitative method using character arc theory by K.M Weiland. From the research results, it can be concluded that the flat character arc theory can be applied well to the screenplay. However, application is limited by the non-linear storyline.*

**Keywords:** *character, screenplay, story*



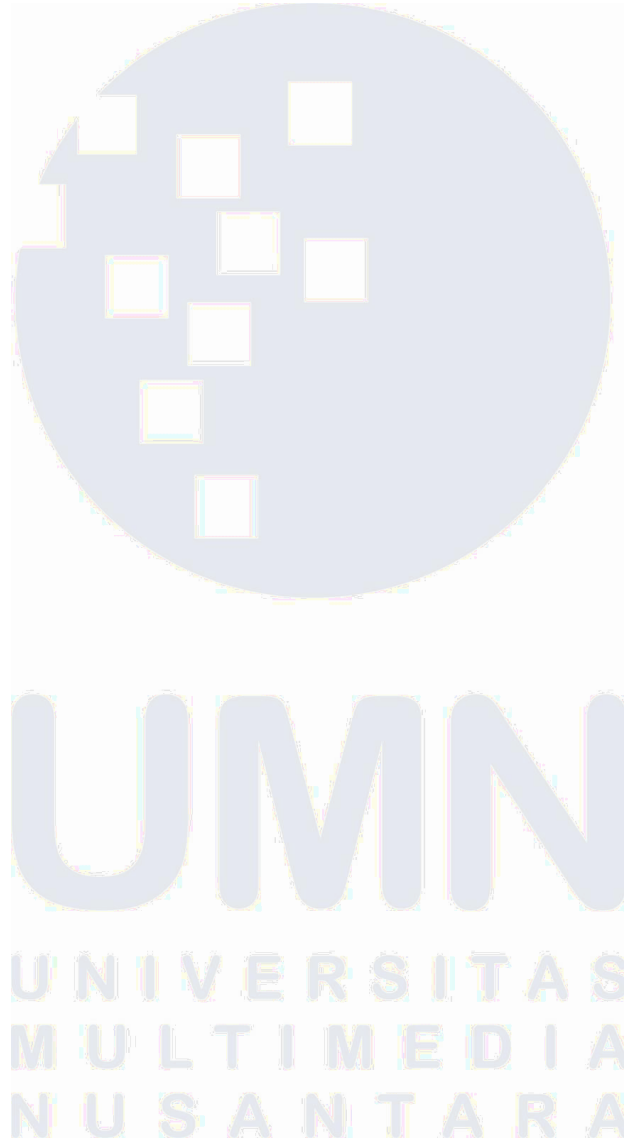
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN .....	3
2.2. <i>CHARACTER ARC</i> .....	3
2.3. ELEMEN-ELEMEN DALAM <i>CHARACTER ARC</i> .....	3
2.4. STRUKTUR <i>FLAT CHARACTER ARC</i> .....	7
2.5. PSIKOLOGI TRANSFORMASI DIRI .....	11
<b>3. METODE PENCIPTAAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 DESKRIPSI KARYA .....	13
3.2 KONSEP KARYA.....	14
3.3 TAHAPAN KERJA .....	15
<b>4. ANALISIS .....</b>	<b>17</b>
4.1. HASIL KARYA.....	17
4.1.1. <i>Character Breakdown</i> Adi.....	17
4.1.2. <i>Breakdown</i> Skenario Berdasarkan <i>Flat Character Arc</i> .....	19
4.1.2.1. <i>First Act</i> .....	19

4.1.2.2. <i>Second Act</i> .....	19
4.1.2.2.1. <i>First Plot Point</i> .....	19
4.1.2.2.2. <i>First Half of Second Act</i> .....	20
4.1.2.2.3. <i>Midpoint</i> .....	21
4.1.2.2.4. <i>Second Half of Second Act</i> .....	22
4.1.2.3. <i>Third Act</i> .....	23
4.1.2.3.1. <i>Third Plot Point</i> .....	23
4.1.2.3.2. <i>The Third Act</i> .....	24
4.1.2.3.3. <i>Climax</i> .....	25
4.1.2.3.4. <i>Resolution</i> .....	26
4.2. ANALISIS KARYA .....	27
4.2.1. Hasil dari Pengaplikasian Teori Utama.....	27
4.2.1.1. Teori Weiland.....	27
4.2.1.1.1. <i>First Act</i> .....	27
4.2.1.1.2. <i>Second Act</i> .....	28
4.2.1.1.3. <i>Third Act</i> .....	30
4.2.2. Hasil dari Pengaplikasian Teori Pendukung.....	30
4.2.2.1. Teori Saloom.....	31
4.2.2.2. Teori Garfinkel.....	31
4.2.2.3. Kekurangan Analisis.....	32
4.2.2.4. Kesimpulan Analisis.....	33
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>33</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>34</b>

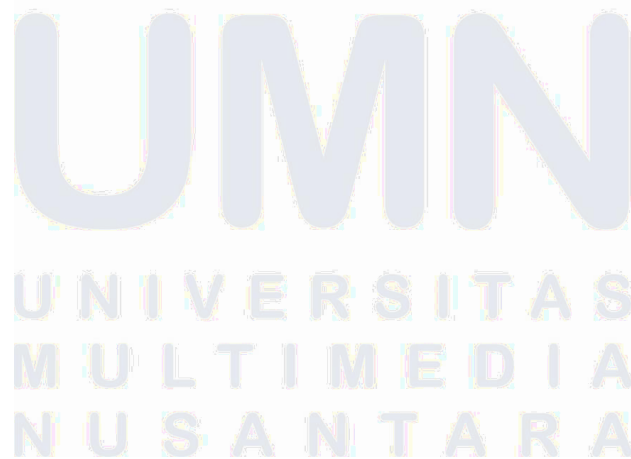
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Character Breakdown</i> Adi .....	18
-----------------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Cuplikan Adegan 01 .....	19
Gambar 4.2. Cuplikan Adegan 14.....	20
Gambar 4.3. Cuplikan Adegan 19 .....	20
Gambar 4.4 Cuplikan Adegan 40.....	21
Gambar 4.5. Cuplikan Adegan 44.....	22
Gambar 4.6. Cuplikan Adegan 51 .....	23
Gambar 4.7. Cuplikan Adegan 53 .....	24
Gambar 4.8. Cuplikan Adegan 62 (Atas) & Adegan 70 (Bawah).....	25
Gambar 4.9. Cuplikan Adegan 75.....	26
Gambar 4.10. Cuplikan Adegan 76.....	27



## DAFTAR LAMPIRAN

Form KS 1 .....	36
Form KS 2 .....	37
Form KS 3 .....	38
Hasil <i>Turnitin</i> .....	39

