

mendukung protagonis, memotivasi, dan melindungi protagonis serta memberikan pelajaran hidup yang berarti (hlm. 87).

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana analisis *positive change arc* tokoh Piok sebagai protagonis dalam naskah film pendek *Dua Kata Lucu*?

1.2. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini penulis akan membahas *positive change character arc* dengan karakter protagonis, dibatasi dengan relasi antara Piok dan Mamah dalam film pendek *Dua Kata Lucu*. Selain itu, penelitian ini akan dibatasi pada bagian *The First Plot Point* terletak pada *scene 5*, *The Second Half of the Second Act* terletak pada *scene 11*, *The Climax* terletak pada *scene 16 - 17*, dan *The Resolution* terletak pada *scene 19*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis *positive change arc* tokoh Piok dalam naskah film pendek *Dua Kata Lucu*.

2. STUDI LITERATUR

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mencari informasi dari buku, jurnal, dan website untuk mendapatkan landasan teori terkait judul. Selain itu, peneliti menggali informasi dari penelitian sebelumnya untuk membandingkan kelebihan dan kekurangan yang ada.

2.1. PROTAGONIS

Robert McKee (2021), menyatakan bahwa protagonis biasanya memulai cerita dalam keadaan hidup yang stabil hingga sebuah peristiwa, baik karena kebetulan atau keputusan pihak lain, mengacaukan keseimbangan tersebut. Peristiwa ini dapat membawa pengaruh positif atau negatif bagi kehidupannya. Setelah terguncang, protagonis berupaya memulihkan keseimbangan dengan mencari solusi, yang sering kali melibatkan perubahan dalam situasi atau kondisi

fisik. Solusi ini menjadi tujuan utama yang diyakini mampu mengembalikan stabilitas hidup. Dalam perjalanan untuk mencapainya, protagonis mengambil tindakan yang pada akhirnya membawa cerita ke puncaknya, ditandai dengan krisis dan klimaks (hlm. 140).

Protagonis adalah karakter utama yang menjadi pusat perkembangan cerita dan biasanya memiliki tujuan atau motivasi kuat yang menggerakkan alur cerita. Protagonis tidak hanya berperan sebagai pusat narasi, tetapi juga memiliki dorongan internal serta menghadapi berbagai konflik untuk mencapai tujuannya. Selain itu, protagonis juga mengalami perubahan emosional, psikologis, atau moral yang mencerminkan tema utama dari cerita (Selbo, 2015, hlm. 50). Dalam penelitian Jones (2016), berfokus pada *character arc* protagonis, menyimpulkan bahwa elemen penting yang perlu diperhatikan adalah penekanan pada konflik batin dan latar belakang cerita. Melalui pendekatan ini, penulis tidak hanya membentuk karakter, tetapi juga menciptakan karakteristik yang memberikan kedalaman tiga dimensi pada karakter tersebut.

2.2. TRUTH AND LIE

Weiland (2016), menjelaskan bahwa inti dari *character arc* terletak pada kebohongan (*lie*) dan kebenaran (*truth*) yang dipercayai oleh karakter. Kebohongan ini merupakan kesalahpahaman atau pandangan keliru yang dimiliki karakter tentang dirinya, dunia, atau keduanya. Sebaliknya, kebenaran adalah apa yang sebenarnya diyakini oleh karakter. Singkatnya, kebohongan adalah apa yang terlihat di permukaan, sedangkan kebenaran adalah realitas yang tersembunyi di baliknya dan sering kali tidak disadari oleh karakter (hlm.). Pada awal cerita karakter memulai dengan perasaan tidak puas dan penolakan terhadap dirinya. Selama cerita berlangsung, dia akan diuji untuk mempertahankan keyakinannya tentang diri dan dunia, dan akhirnya mampu mengatasi masalah batinnya (serta mungkin juga konflik pada lingkungan sekitarnya), berakhir dengan perubahan positif. Pada awalnya, ia mempercayai kebohongan yang menghalangi pencapaian kesatuan dan pemberdayaan. Namun, melalui perjalanan cerita, ia dipaksa untuk berkembang secara pribadi, yang memungkinkan dia meninggalkan kebohongan tersebut dan menerima kebenaran, meskipun terkadang itu sulit untuk diterima (Weiland, 2017, hlm. 12).

2.3. CHARACTER ARC

Weiland (2016), menyatakan bahwa *character arc* dapat mempengaruhi struktur cerita dan tema cerita. Dengan kata lain, karakter, plot, dan tema adalah elemen penting dalam pembentukan *character arc*. Dalam *positive change arc*, protagonis memulai cerita dengan rasa ketidaknyamanan atau penolakan terhadap diri sendiri. Sepanjang cerita, karakter utama akan menghadapi tantangan yang memotivasi untuk mempertanyakan keyakinan tentang dirinya dan dunia. Pada akhirnya, protagonis berhasil mengatasi konflik internal dan/atau eksternal, dengan menciptakan perubahan positif (hlm. 7).

Caldwell (2017), menuturkan *character arc* mengacu pada transformasi atau pertumbuhan yang dialami karakter sepanjang cerita. Dimulai dengan kekurangan atau ketidaksempurnaan, karakter menghadapi tantangan yang memaksanya untuk menghadapi kelemahan-kelemahan mereka. Pada akhirnya, mereka mengalami perubahan dalam perilaku, keyakinan, atau pandangan hidup. Perubahan ini harus jelas terlihat oleh penonton, baik melalui isyarat visual maupun reaksi karakter tersebut (hlm. 183). Diperjelas oleh Jarvis (2014) yang menyatakan dalam pembuatan *character arc* dibagi menjadi tiga bagian utama. Bagian pertama melibatkan pengembangan kepribadian karakter yang unik agar mencapai *character arc* yang diinginkan, menciptakan kedalaman karakter dengan latar belakang dan sejarah yang mempengaruhi tindakan serta keputusan mereka. Selain itu, Jarvis membedakan antara tujuan eksternal karakter dan kebutuhan emosional internal yang diperlukan untuk pertumbuhan. Dan menekankan bahwa pentingnya protagonis yang aktif dalam mencapai tujuannya atau bereaksi terhadap kejadian di sekitarnya, serta fungsi dramatis yang memberikan peran jelas dalam struktur cerita, konflik, dan pembentukan tema. Bagian kedua berfokus pada perjalanan karakter, termasuk perbedaan antara *wants* dan *needs*, keyakinan palsu yang harus dihadapi, serta kebenaran, yang mengarahkan pada perubahan karakter. Bagian terakhir, mencocokkan perjalanan karakter dengan perkembangan plot, sehingga transformasi karakter berjalan seiring dengan alur cerita. Ini mencakup penentuan momen-momen penting, seperti *inciting incident*, *midpoint*, dan *climax*. Pada akhirnya, karakter dihadapkan pada pilihan untuk berubah menjadi lebih baik atau tetap terjebak dalam keyakinan yang salah, dengan resolusi yang memperlihatkan

hasil akhir dari perjalanan mereka (hlm. 4).

2.4. RELASI ANTAR KARAKTER

Menurut Warner (2022), seorang penulis naskah untuk menciptakan cerita yang bisa dimengerti dan dirasakan penonton atau pembaca, perlu menghadirkan kisah yang mendekati kenyataan. Salah satu cara efektif dalam menunjukkan bagaimana protagonis juga membutuhkan dukungan dari orang lain. Di sinilah tugas karakter pendukung menjadi begitu penting. Karakter pendukung dapat membantu atau memotivasi protagonis, dalam mendorong mereka untuk menjadi lebih kuat, cerdas, atau lebih baik, melindungi mereka di saat sulit, atau bahkan memberikan pelajaran hidup yang berharga (hlm. 87).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film ini bercerita tentang POK (24), seorang konten kreator yang viral berkat video-video lucunya yang bertemakan jokes *Dua Kata Lucu* di media sosial. Padahal, jokes *Dua Kata Lucu* yang ia masukkan pada konten-kontennya, itu ia dapatkan dari seorang bapak-bapak (50) dengan dandanan tebal yang kerap muncul pada mimpi POK setiap tidur. Keviralannya di media sosial membuat POK menganggap bahwa ini adalah sebuah pekerjaan untuk dirinya, apalagi ia juga sudah mendapatkan *endorse*.

3.2. Konsep Karya

Pada tugas akhir, posisi penulis sebagai Penulis Naskah dalam pembuatan film pendek yang berjudul *Dua Kata Lucu*, memiliki *genre* drama keluarga dan *sub genre* komedi dengan durasi sekitar 15 menit. Pada konsep penciptaan film ini akan berfokus pada perbedaan sudut pandang seorang anak dengan orang tua-nya mengenai pekerjaan, konsep bentuk *live action*, konsep penyajian karya pada skripsi penulis ingin menganalisis perancangan *positive character change arc* pada karakter utama yaitu, POK.