

diterima di lingkungan kerjanya . Suatu hari saat terjadi sebuah perampokan di sebuah gang. Keenan mengambil sebuah celana dalam dan handuk dan menjadikan dirinya seorang superhero. Video tersebut viral, dan menjadi sorotan orang-orang di kantornya, begitu juga dengan bosnya. Keenan akhirnya menggunakan karakter superhero ini untuk menaikan nama perusahaanya.

Penulis memutuskan untuk membahas *Positive Change Arc* karakter Keenan dalam cerita yang character-driven di dalam film pendek “Briefs & Capes”. Keenan yang menjadi penggerak utama konflik serta alur cerita berupa wants & needs. Hal itu membuat dirinya melakukan aksi dalam menghadapi konflik internalnya yang akhirnya membuat karakter Keenan menyadari needsnya.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana *Positive Change Arc* diterapkan pada karakter Keenan dalam *character-driven story* dalam film pendek “Briefs & Capes”? Pembahasan akan difokuskan pada titik dramatik *Positive Change Arc Inciting Event, The Second Pinch Point, Resolution*, yang menampilkan titik perubahan Karakter Keenan dalam naskah film pendek “Briefs & Capes”. Secara spesifik, penulis akan mengeksplorasi bagaimana keputusan karakter Keenan memiliki dampak dengan kemajuan cerita.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Peneliti memiliki tujuan untuk menerapkan *positive change arc* pada karakter Keenan dalam naskah film pendek yang memiliki *character-driven story*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

1. Penulis menggunakan Teori Character Arc dari Weiland, terutama *Positive Change Arc* sebagai teori utama.
2. Penulis akan menggunakan teori *3D Character* dari Egri dan *Character-driven story* dari Schmidt sebagai Teori Pendukung.

1.2. *POSITIVE CHANGE ARC*

Sebuah cerita menggambarkan bagaimana karakter menemukan cara untuk mencapai tujuannya. Tidak peduli seberapa sulit, karakter akan terus berusaha mendapatkan hal yang diinginkannya. Pada akhirnya, Positive Change Arc membantu karakter memahami mengapa keinginannya tidak dapat dicapai. Karakter akan menyadari bahwa dia menginginkan hal yang salah atau bahwa metode yang digunakan untuk mendapatkan apa yang dia inginkan selama ini tidak berhasil (Weiland, 2023, hlm. 14).

Menurut Weiland (2023), *Positive Change Arc* dimulai dengan *The Lie the Character Believes*, atau kebohongan yang dipercaya oleh karakter. Karakter akan percaya bahwa ia akan mendapatkan apa yang mendapatkan keinginannya apabila ia mempercayai *The Lie*. Mendukung *The Lie*, karakter memiliki *Ghost* yang menghantunya, yang membuatnya memiliki kepercayaan terhadap *the Lie*. Seiring perkembangan cerita, karakter akan secara bertahap mempelajari hal yang sebenarnya ia butuhkan, yaitu Kebenaran. Oleh karena itu, dia akan menghadapi konflik internal antara hal yang ia butuhkan (*Needs*), yaitu Kebenaran (*The Truth*), dan hal yang ia inginkan (*Wants*), yaitu *Lie*, saat dia berkembang (hlm. 18–22).

Dalam babak pertama cerita *Positive Change Arc*, karakter akan mempercayai kebohongan (hlm. 44). Namun, pada babak kedua, karakter akan menemukan kebenaran (hlm. 74). Pada akhirnya, karakter akan menolak kebohongan dan menerima kebenaran, yang dapat membawa dia ke apa yang ia butuhkan. Sangat sering, perubahan dapat dilihat dengan membandingkan dunia normal pada awal cerita dengan dunia normal yang baru setelah konflik terjadi (hlm. 97). Menurut Weiland (2023), arc karakter terjadi melalui peristiwa yang disesuaikan dengan Struktur Babak 3 dalam cerita.

1.2.1. *Character*

1. *The Lie Your Character Believes*: Kebohongan adalah kesalahpahaman tentang dunia yang bertentangan dengan kebenaran atau kenyataan. Di awal cerita, kebohongan menghalangi tokoh untuk melihat, memahami,

atau menerima kebenaran. Pertumbuhan tokoh, dan bahkan keseluruhan cerita, berfokus pada bagaimana tokoh mengatasi kebohongan dan menerima kebenaran, karena tokoh tidak memiliki kebohongan dan karenanya menginginkannya (hlm. 8-9).

2. *The Thing Your Character Wants vs. the Thing Your Character Needs*: Karakter akan melewati sebuah konflik internal dimana akan mencakup perlawanan dengan apa yang karakter inginkan atau *wants* dan apa yang sebenarnya mereka butuhkan *Needs*. *Wants* adalah hal yang datang dari luar dan berasal dari apa yang mereka butuhkan yang diyakini karakter berdasarkan *The Lie*. Namun, kebutuhan atau *Needs* merupakan pelajaran yang karakter dapat selama cerita berlangsung, yang mengubah cara karakter melihat dunia sekitar (hlm. 11-13).
3. *Your Character's Ghost*: Ghost merupakan peristiwa masa lalu yang membentuk kepercayaan karakter terhadap kebohongan saat ini, yang selalu menghalangi karakter agar ia tidak mampu melihat Kebenaran. Seperti namanya, Ghost adalah luka traumatis yang membentuk karakter dan sulit untuk dilupakan (hlm. 14).
4. *The Characteristic Moment*: *Characteristic Moment* berfungsi sebagai pengenalan karakter. Perkenalan akan menjelaskan keunikan karakter serta melihat *The Lie* yang dipercayainya, dan *Wants* (hlm. 17-20).
5. *The Normal World*: Dunia Normal ini merupakan latar belakang untuk Babak Pertama, menampilkan kehidupan karakter serta memperlihatkan *The Lie* dan *Wants* sebelum konflik melandanya. Tidak mungkin bagi karakter untuk meninggalkan dunia ini sebelum *Inciting Incident* terjadi (hlm. 22).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2.1.1. Babak Pertama

1. *Hook*: Pada awal cerita, karakter diperkenalkan sebagai seseorang yang percaya dengan *the lie* atau kebohongan, yang menjadi keyakinan yang

dipegang oleh karakter sepanjang hidupnya. The lie ini masih terasa benar dan diperlukan untuk hidup di dunia normal karakter.

1. *Inciting Event*: Bagian ini menunjukkan kepada karakter bahwa The Lie sudah tidak lagi efektif. Karakter akan menghadapi konflik untuk pertama kalinya.
2. *The First Plot Point*: Di sini karakter dihadapkan pada pilihan yang akan berdampak besar pada kisahnya. Meskipun lie tidak lagi berfungsi dengan baik dalam menghadapi konflik, dan karakter mungkin tidak menyadari hal ini sepenuhnya, dia dipaksa untuk meninggalkan dunia biasa untuk melanjutkan kisah untuk menyelesaikan konflik di akhir babak pertama (hlm. 43-54).

1.2.1.2. Babak Kedua

1. *The First Pinch Point*: Di awal cerita, para tokoh di Normal World, yang menganggap *The Lie* bermanfaat untuk mencapai keinginan mereka, menanggung konsekuensi karena terus mempercayainya. Namun, di babak kedua, hal ini tak lagi mungkin. Tokoh-tokoh yang terus mempercayai *Lie*-nya akan mengalami kemunduran yang pada akhirnya akan memungkinkan mereka memahami *The Truth*.
2. *Midpoint (The Second Plot Point)*: Karakter akan memiliki saat di mana dia akan mengetahui bahwa dia benar. Untuk pertama kalinya, karakter menyadari bahwa the truth itu ada dan penting. Namun, karakter tidak menyadari bahwa the lie dan the truth tidak dapat disatukan, dan terus mencoba menerapkan keduanya sekaligus.
3. *The Second Pinch Point*: Setelah *Midpoint*, tokoh akan bertindak sesuai kebenaran, menghadapi konflik, dan mencapai keinginannya. Seiring tokoh menerapkan *The Truth*, kesuksesan akan semakin mudah diraih. (Halaman 55-75)

1.2.1.3. Babak Ketiga

1. *The Third Plot Point*: Para tokoh mencapai titik terendah karena mereka belum benar-benar melepaskan *The Lie*. Karena mereka terus terobsesi

dengan *The Lie*, mereka akhirnya menyadari konsekuensinya. Rasa putus asa ini menjadi titik balik di mana mereka melepaskan *The Lie* dan sepenuhnya menerima *The Truth*.

2. *Climax*: Pada titik ini, para tokoh menghadapi pilihan terakhir: apakah akan mendapatkan apa yang mereka inginkan. Kali ini, mereka akan menggunakan *The Truth* dengan hati-hati.
3. *Climactic Moment*: Karakter tersebut menggunakan *The Truth* yang diperolehnya untuk menyelesaikan konflik dengan terampil dan mencapai tujuannya. Biasanya, tokoh tersebut mendapatkan apa yang diinginkannya atau menyadari bahwa ia harus mengorbankan keinginannya demi sesuatu yang lebih penting. Dengan demikian, konflik tokoh tersebut terselesaikan.
4. *Resolution*: Pada akhir cerita, karakter akan memasuki the New Normal World atau dunia normalnya yang baru ataupun bisa juga kembali ke the Normal World atau dunia normalnya yang lama, tetapi ia akan hidup dengan sudut pandang baru terhadap kebenaran (hlm. 75-100).

1.3. ***CHARACTER DRIVEN***

Pasti ada komponen yang menggerakkan sebuah cerita dari awal hingga akhir, karena tanpa adanya penggerak utama, sebuah cerita tidak akan memiliki arah, dinamika, maupun perkembangan yang jelas. Menurut Schmidt (2017), *character-driven story* disebut sebagai cerita yang berpusat pada karakter, di mana tokoh-tokoh utama berperan penting dalam menentukan jalannya kisah. Dalam jenis cerita ini, konflik, keputusan, dan perubahan yang dialami para karakter menjadi motor penggerak utama yang menuntun alur dari awal hingga akhir. Alur cerita digerakkan oleh peristiwa yang terjadi sepanjang cerita (hlm. 15), namun peristiwa-peristiwa tersebut umumnya merupakan hasil dari tindakan, pilihan, dan pertumbuhan karakter itu sendiri, bukan semata-mata akibat dari faktor eksternal atau kebetulan. Dengan demikian, kekuatan utama dari *character-driven story* terletak pada kedalaman psikologis tokohnya serta perkembangan emosional yang membentuk perjalanan naratif secara keseluruhan. Menurut Schmidt (2017), yang

membedakan sebuah cerita menjadi Plot-driven dan Character-driven adalah bahwa dalam cerita Plot-driven, kejadian dalam sebuah cerita membawa maju alur cerita tersebut. Hal tersebut membuat karakter memiliki aksi dan reaksi terhadap kejadian tersebut. Karakter menjadikan elemen kedua dalam sebuah plot. Karakter bertindak sesuai dengan *plot* dan tidak menciptakan situasi dengan sendirinya.

Namun menurut McKee (2021), *character-driven story* merupakan sebuah cerita di mana peristiwa penting terjadi, yang berarti bahwa perkembangan cerita dan titik balik utamanya terutama didorong oleh pilihan, motivasi, dan tindakan karakter utama. Pengaruh luar yang berasal dari sumber fisik, sosial, atau kebetulan hanya memiliki dampak kecil; sebagian besar hanya berfungsi sebagai latar belakang atau katalis dan tidak mempengaruhi hasil. Faktor utama yang membentuk alur cerita jenis cerita ini adalah konflik internal, tanggung jawab pribadi, dan pertumbuhan karakter.

1.4. PROTAGONIS

Robert McKee (2021) menunjukkan bahwa protagonis suatu cerita biasanya dimulai dalam keadaan kehidupan yang stabil hingga suatu peristiwa—baik yang tidak disengaja maupun keputusan orang lain—mengganggu keseimbangan ini. Peristiwa ini dapat berdampak positif atau negatif pada kehidupan protagonis. Setelah guncangan tersebut, protagonis berusaha memulihkan keseimbangan dengan mencari solusi, yang biasanya melibatkan perubahan status quo atau kondisi material. Solusi ini menjadi tujuan utama protagonis untuk memulihkan stabilitas. Dalam proses mencapai tujuan ini, tindakan protagonis pada akhirnya mendorong cerita menuju klimaksnya, yang ditandai dengan krisis dan klimaks (hlm. 140).

Protagonis adalah tokoh sentral dalam cerita, berada di jantung perkembangannya, dan biasanya memiliki tujuan atau motivasi yang kuat untuk mendorong alur cerita maju. Protagonis tidak hanya sentral dalam narasi tetapi juga memiliki motivasi intrinsik dan menghadapi berbagai konflik untuk mencapai tujuannya. Lebih lanjut, protagonis mengalami perubahan emosional,

psikologis, atau moral yang mencerminkan tema cerita (Selbo, 2015, hlm. 50). Jones (2016) berfokus pada perkembangan karakter protagonis, menyimpulkan bahwa elemen kunci yang perlu dipertimbangkan termasuk menekankan konflik internal dan konteks cerita. Melalui pendekatan ini, penulis tidak hanya membentuk karakter tetapi juga menciptakan sifat-sifat yang memberi mereka kedalaman dan dimensi.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penciptaan karya tulis ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui studi literatur seperti buku dan jurnal untuk memperkaya hasil penciptaan sang penulis. Penulis menggunakan teori *positive change arc* untuk merancang perubahan karakter Keenan ke dalam arah yang positif. Teori *character-driven* sebagai identifikasi apakah cerita Briefs & Capek merupakan cerita yang *character-driven* atau *plot-driven*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Penulis membuat sebuah film fiksi selama tugas akhir dengan durasi 13 menit. Film fiksi ini berjudul *Briefs & Capes*, menceritakan tentang seorang penjual celana dalam yang tidak begitu akur di lingkungan kerjanya, suatu malam ia memberhentikan sebuah perampokan dengan mengenakan celana dalam dan handuk.

Konsep Karya Film pendek fiksi Briefs & Capes menunjukkan kita harus bisa menerima hal hal yang kita sukai tanpa takut untuk dihakimi oleh orang lain. Hubungan dan masalah satu karakter menjadi fokus skenario film pendek ini, yang dikemas dengan gagasan Live Action. Acuan skenario dari film pendek fiksi ini adalah film Nacho Libre oleh Jared Hess, film Tinggal Meninggal oleh Kristo Imanuel, dan film Napoleon Dynamite oleh Jared Hess.

Tahapan Kerja