

Struktur Narasi	Fleksibel, ikuti emosi tokoh	Ketat (3-act, rising action)
Efek Audiens	Empati mendalam, koneksi emosional	Suspense, kegembiraan resolusi

Elemen tersebut membuktikan bahwa ‘*Briefs & Capes*’ merupakan cerita *character-driven*. Dilihat dari tabel tersebut yang membedakan *character-driven* dengan *plot-driven*. Keseluruhan cerita berpusat kepada perubahan batin Keenan dari pemalu menjadi percaya diri, yang sesuai dengan karakteristik *character-driven story* menurut Schmidt (2017). Peran karakter Keenan dalam cerita menunjukkan plot melayani arc tokoh. Dilihat dalam adegan *inciting event* bahwa Keenan bertindak mengikuti emosi tokoh yang sudah dirancang. Perubahan emosional Keenan membuktikan bahwa semua kejadian yang terjadi di dalam cerita merupakan keputusan yang berasal dari Keenan, dirancang dari elemen *Positive Change Arc* yaitu *The Lie*, *Wants vs Needs*, *Ghost*, *Characteristic Moment*, dan *Normal World* yang membuat cerita ‘*Briefs & Capes*’ cerita yang *character-driven*.

5. SIMPULAN

Dalam proses penciptaan dan analisis film pendek “*Briefs & Capes*”, penulis menemukan bahwa penerapan teori *Positive Change Arc* dari Weiland (2023) dapat menjadi kerangka yang efektif dalam sebuah cerita *character-driven* untuk membangun perkembangan karakter Keenan yang mendalam dan meyakinkan pada cerita. Film pendek “*Briefs & Capes*” mengangkat perjalanan perkembangan karakter Keenan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam mencari jati diri dan juga arti menjadi seorang superhero. Dalam penciptaan skenario film pendek ini, teori *Positive Change Arc* dari Weiland (2023) menjadi landasan utama untuk merancang transformasi karakter utama secara terstruktur dan meyakinkan. Keenan diperkenalkan sebagai karakter yang mempercayai *the Lie* bahwa tidak

ada yang ingin menerima Keenan karena ia menganggap dirinya sebagai orang aneh.

Seiring berjalannya cerita, Keenan menghadapi berbagai tantangan agar ia ingin mendapatkan validasi dari rekan kerjanya. Tantangan dan keputusan yang Keenan ambil membuat karakter Keenan mengalami perubahan, hingga ia mencapai kesadaran akan *the Truth* bahwa selama hal yang ia sukai itu membuatnya dia senang, ia tidak perlu validasi dari orang lain. Perkembangan karakter Keenan dibuktikan melalui keputusan yang ia buat di setiap adegan, bagaimana ia mencari makna sebenarnya mengenai heroisme dan dirinya sendiri, seperti pada akhir cerita di mana Keenan akhirnya menyadari *the Truth*.

6. DAFTAR PUSTAKA

Amelia, P. S., Hakim, S., & Depita, N. (2024). Implementation of conflict in creating rip-o-matic for feature film Telusur Silah. *Jurnal Desain*, 11(2), 441–452. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i2.21474>

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.

Caldwell, C. (2017). *Story structure and development: A guide for animators, VFX artists, game designers, and virtual reality*. CRC Press; Taylor & Francis Group.

Corbett, D. (2018). *The art of character: Creating memorable characters for fiction, film, and TV*. Penguin Books.

Jones, P. W. (2016). The Protagonist's "Character Arc", The Rise and Fall, and All That Lies Between. Auckland University of Technology. <https://openrepository.aut.ac.nz/items/74fd3ebd-1829-4e62-944e-a1b5256322ec>

McKee, R. (2020). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. HarperCollins.

McKee, R. (2021). *Character: The art of role and cast design for page, stage, and screen*. Grand Central Publishing.

Schmidt, V. L. (2017). *Story structure architect: A writer's guide to building dramatic situations and compelling characters*. Writer's Digest Books.