

**PENERAPAN TEORI POSITIVE CHANGE ARC PADA
CERITA CHARACTER DRIVEN DALAM FILM PENDEK**
BRIEFS & CAPES



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Aninandana Abhinaya
00000069459

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

**PENERAPAN TEORI POSITIVE CHANGE ARC PADA
CERITA CHARACTER DRIVEN DALAM FILM PENDEK
*BRIEFS & CAPES***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Aninandana Abhinaya
00000069459

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aninandana Abhinaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069459

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PENERAPAN TEORI POSITIVE CHANGE ARC PADA
CERITA CHARACTER DRIVEN DALAM FILM PENDEK
*BRIEFS & CAPES***

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Aninandana Abhinaya)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aninandana Abhinaya
NIM : 00000069459
Program Studi : Film
Judul Laporan : PENERAPAN TEORI POSITIVE
CHANGE ARC PADA CERITA CHARACTER DRIVEN
DALAM FILM PENDEK *BRIEFS & CAPES*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 17 Desember 2025

(Aninandana Abhinaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PENERAPAN TEORI POSITIVE CHANGE ARC PADA CERITA CHARACTER DRIVEN DALAM FILM PENDEK *BRIEFS & CAPES*

Oleh

Nama : Aninandana Abhinaya

NIM : 0000069459

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025

Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Putri Sarah Amelia, M.Sn.

4438768669230252

Pembimbing

Natalia Depita, M.Sn.

9558769670230263

Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

5060763664130193

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aninandana Abhinaya
NIM : 00000069459
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : **PENERAPAN TEORI POSITIVE
CHANGE ARC PADA CERITA CHARACTER DRIVEN
DALAM FILM PENDEK *BRIEFS & CAPES***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
- ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Desember 2025

(Aninandana Abhinaya)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang tepat pada waktunya. Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) pada Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses pengerjaannya, penulis menyadari bahwa keberhasilan karya ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Perdana Kartawiyudha, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Natalia Depita, M.Sn. , selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Putri Sarah Amelia, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

semoga karya ilmiah ini dapat menjadi manfaat bagi para pembaca. Baik secara sebagai sumber informasi dan sumber inspirasi.

Tangerang, 17 Desember 2025

(Aninandana Abhinaya)

PENERAPAN TEORI POSITIVE CHANGE ARC PADA CERITA CHARACTER DRIVEN DALAM FILM PENDEK *BRIEFS & CAPES*

(Aninandana Abhinaya)

ABSTRAK

Film pendek *Briefs & Capes* mengeksplorasi penerapan teori *Positive Change Arc* dalam pengembangan karakter utama pada narasi *character-driven*. Penelitian ini didasari oleh urgensi perkembangan karakter yang kuat untuk membangun narasi emosional yang meyakinkan. Melalui tokoh Keenan—seorang pekerja kantor pemalu—penulis menerapkan konsep *The Lie, Wants vs Needs, Ghost*, serta struktur tiga babak menurut Weiland (2023). Metode penciptaan mencakup studi literatur, analisis teori karakter, dan penyusunan skenario film. Hasil penelitian menunjukkan transformasi Keenan bergerak konsisten dari keyakinan palsu menuju penerimaan diri melalui titik dramatik seperti *Inciting Event* hingga *Resolution*. Keputusan internal tokoh terbukti menjadi penggerak utama cerita, mengukuhkan identitas film sebagai karya yang sepenuhnya *character-driven*. Pada akhir cerita, Keenan mencapai *The Truth* bahwa validasi eksternal tidak diperlukan untuk menjadi "pahlawan". Dengan demikian, teori *Positive Change Arc* terbukti efektif sebagai kerangka penciptaan karakter yang mendalam dan organik dalam film pendek ini.

Kata kunci: *Positive Change Arc, character-driven story, pengembangan karakter, film pendek, Briefs & Capes*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

The Application of the Positive Change Arc Theory in a Character-Driven Narrative of the Short Film *Briefs & Capes*

(Aninandana Abhinaya)

ABSTRACT

The short film Briefs & Capes investigates the application of K.M. Weiland's Positive Change Arc theory within a character-driven narrative framework. This research addresses the necessity of robust psychological growth for creating emotionally resonant stories. Centered on the protagonist Keenan—a timid office worker—the study applies core concepts including The Lie, Wants vs. Needs, and The Ghost across a traditional three-act structure. The methodology integrates extensive literature reviews of character theory with the practical development of a professional screenplay. Findings suggest that Keenan's progression from a paralyzing false belief toward authentic self-acceptance is consistently mapped through key milestones, from the Inciting Event to the Resolution. By prioritizing internal shifts over external action, the narrative confirms its character-driven nature. Ultimately, Keenan embraces "The Truth": heroism does not require external validation. This research concludes that the Positive Change Arc provides an effective, systematic framework for crafting organic, profound character development in short-form cinema.

Keywords: *Positive Change Arc, character-driven story, character development, short film, Briefs & Capes*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	xi
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA).....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	4
2.1 <i>Positive Change Arc</i>	4
2.2 <i>Character driven</i>	8
2.3 Protagonis.....	9
3. METODE PENCIPTAAN.....	10
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	10
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	10
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	11
4.1. HASIL KARYA.....	11
4.1.1. Sinopsis “ <i>Briefs & Capes</i> ”.....	11
4.1.2. <i>Positive Change Arc</i>	12

4.1.3. <i>3D Character</i>	13
4.2. PEMBAHASAN	14
4.2.1. <i>Positive Change Arc</i>	15
4.2.1.1. <i>Inciting Event</i>	19
4.2.1.2. <i>The Second Pitchpoint</i>	20
4.2.1.3. <i>Resolution</i>	22
4.2.2. <i>Character-driven Story</i>	24
5. SIMPULAN.....	25
6. DAFTAR PUSTAKA.....	26



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.3.1 <i>3D Character</i> Keenan. Dokumentasi pribadi.	14-19
Tabel 4.2.1.1. <i>Positive Change Arc</i> Briefs & Capes. Dokumentasi pribadi.	14-17
Tabel 4.2.2.1 <i>Character-Driven vs Plot-Driven</i> . Sumber Schimdt (2017).	25-26

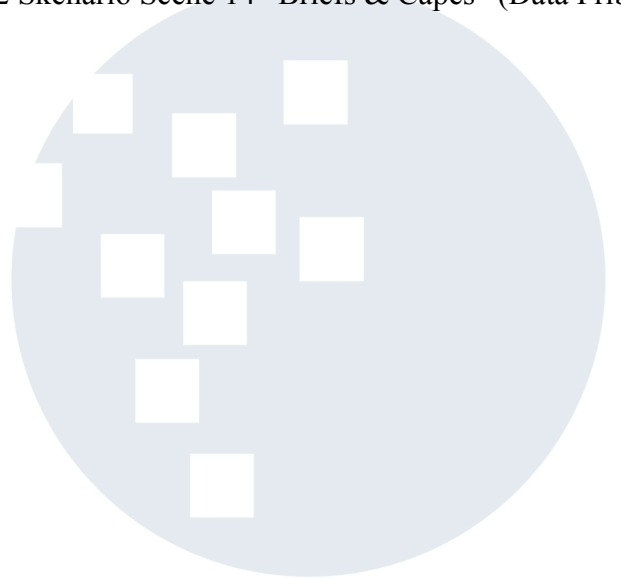


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2.1.1.1 Skenario Scene 5 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)	20
Gambar 4.2.1.2.1 Skenario Scene 10 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)	21
Gambar 4.2.1.2.2 Skenario Scene 10 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)	22
Gambar 4.2.1.3.1 Skenario Scene 14 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)	23
Gambar 4.2.1.3.2 Skenario Scene 14 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)	24



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	28
LAMPIRAN B	30
LAMPIRAN C	31



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Menurut Bordwell, Thompson & Smith, film adalah salah satu bentuk komunikasi yang dapat memberikan suatu informasi atau gagasan dari perspektif yang berbeda. Film dapat menggambarkan sebuah pengalaman dan sering kali didorong oleh cerita yang berpusat pada karakter. Penggambaran tersebut yang membuat sebuah film dapat memberikan suatu cara untuk melihat dan merasakan pengalaman tersebut (2020).

Seperti yang dinyatakan oleh McKee karakter merupakan sebuah pribadi yang memiliki keinginan yang kuat untuk mengubah dirinya serta lingkungannya. McKee juga menyatakan bahwa karakter bukan orang nyata, melainkan sebuah karya seni. McKee mengkategorikan karakter ke dalam dua aspek utama: karakter yang dibangun dan karakter sejati. Karakter yang dibangun adalah serangkaian sifat yang dapat diamati, seperti penampilan, tingkah laku, gaya bicara, dan nilai-nilai. Karakter sejati, di sisi lain, mengacu pada sifat sejati seorang karakter, yang terungkap ketika menghadapi situasi sulit dan dipaksa untuk membuat pilihan di bawah tekanan. Pilihan ini mengungkapkan identitas sejati karakter tersebut (2021).

Narasi dalam sebuah film dapat digerakkan oleh karakter-karakter yang dihidupkannya. Menurut Weiland (2023), setiap karakter terhubung dengan struktur naratif film. Karakter dapat berkembang menjadi lebih baik, lebih buruk, atau bahkan searah dengan alur cerita (hlm. 9-10). Perkembangan karakter melalui aksi plot dibentuk oleh konflik yang tak terelakkan (Caldwell, 2017, hlm. 148). Konflik memainkan peran krusial dalam film dan bentuk penceritaan lainnya karena konflik menarik perhatian penonton, menggerakkan plot, dan membangun ketegangan (Amelia, Hakim, & Depita, 2024, hlm. 442).

‘Briefs & Capes’ merupakan proyek tugas akhir yang dibuat oleh penulis, yang terinspirasi oleh berbagai cerita *underdog*, dimana seorang karakter berusaha untuk mendapatkan yang ia mau. ‘Briefs & Capes’ menceritakan tentang Keenan, seorang pekerja kantoran yang memiliki ketertarikan terhadap superhero ingin

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 menaikkan 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 menghantuinya, 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).

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

1. Development: Pada tahapan development, penulis bekerja sebagai penulis naskah atau skenario. Penulis mulai bekerja dalam tahap development, dimana dalam tahap ini penulis menonton berbagai film dan mencari berbagai sumber untuk dijadikan sebuah skenario serta judul awal skripsi. Lalu penulis naskah memberikan pitch bersama dengan anggota kelompok lainnya mengenai ide awal dan tema cerita. Selanjutnya penulis membuat logline, statement, sinopsis, dan background story character.
2. Pra produksi: Pada tahap pra produksi penulis melakukan revisi naskah setelah mendapatkan masukan dari para dosen pada saat pra sidang. Pada proses revisi naskah, penulis terus mencari berbagai referensi seperti buku dan menonton film sebagai bentuk riset pengembangan cerita. Penulis juga terus merevisi skenario agar cerita yang ingin dibuat menjadi sebuah film dapat menjadi lebih matang dan tidak terdapat *plot hole*. Penulis juga terlibat dalam proses casting untuk memastikan kesesuaian karakter dalam naskah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Penulis membuat karya berupa penulisan film pendek berjudul “*Briefs & Capes*” yang mencakup karakter, sinopsis, serta skenario. Sepanjang cerita akan mengisahkan perjalanan karakter Keenan yang akan mengalami perkembangan menjadi lebih baik. Penulisan skenario untuk perkembangan karakter Keenan akan menggunakan teori *Positive Change Arc* dari Weiland (2023) yang akan tercermin di sepanjang cerita melalui aksi, dialog, dan kejadian-kejadian di dalam narasi. Dalam setiap aksi, dialog, dan kejadian sepanjang penulis akan menganalisis struktur serta kondisi psikologi Keenan untuk membuktikan bahwa cerita “*Briefs & Capes*” merupakan cerita yang *character-driven* dan memiliki *positive change arc*.

4.1.1. Sinopsis “*Briefs & Capes*”

Keenan, seorang sales di perusahaan dengan hidup yang monoton, memiliki hobi superhero sejak kecil. Suatu malam saat pulang kerja, ia terjebak dalam sebuah perampokan di gang. Terinspirasi oleh impiannya, Keenan mengenakan celana dalam dan handuk dari rak sebagai kostum, lalu membantu menggagalkan perampokan itu. Aksinya direkam warga dan viral.

Keesokan harinya, saat pembelian celana dalam sedang sedikit, Keenan mengenakan celana dalam dan handuk dan memanggil dirinya dengan julukan “Underman”. Konten-konten Keenan yang kocak dan penuh semangat menolong rekan kerja membuatnya populer, sehingga Keenan merasa ia menjadi pemilik perusahaan. Bosnya akhirnya memecatnya.

Sedih dan kehilangan arah, Keenan kembali ke sebuah warung. Di sana, ia menolong seorang anak kecil yang kekurangan uang untuk membayar belanjanya. Anak itu memanggilnya “penyelamat”, membuat Keenan sadar bahwa menjadi pahlawan sejati tak selalu butuh kostum, namun hati yang selalu siap menolong.

4.1.2. *Positive Change Arc*

Dalam penulisan karakter Positive Change Arc, ada 5 aspek perkembangan karakter agar bisa disebut positive change arc. Penulis akan menganalisis 5 aspek tersebut melalui karakter Keenan:

1. The Lie Your Character Believes: Keenan memiliki kepercayaan bahwa tidak ada orang yang ingin menerima Keenan karena dia adalah orang yang aneh.
2. The Thing Your Character Wants vs. the Thing Your Character Needs: Keenan memiliki want yaitu Ingin mendapatkan validasi dari orang lain. Untuk Need, Keenan harus menyadari bahwa selama hal yang ia sukai itu membuatnya dia senang, ia tidak perlu validasi dari orang lain.

3. Your Character's Ghost: Perceraian orang tuanya membuat Keenan melihat superhero sebagai pelariannya, selama ia kecil, ia selalu dianggap aneh oleh teman-temannya di sekolah.
4. The Characteristic Moment: Saat Keenan sendiri di kantor ia melihat poster superhero dan melakukan pose-pose superhero. Dan saat rekan kerjanya masuk ke dalam kantor, Keenan langsung mengecil dan duduk kembali.
5. The Normal World: Rutinitas Keenan di kantor yang pemalu dan hubungan dengan rekan kerjanya yang jauh.

4.1.3. 3D Character

Karakter menjadi elemen paling penting dalam sebuah cerita *character-driven*. penulis harus merancang karakter yang believable agar karakter dalam cerita memiliki konflik, *wants*, dan *needs* yang akan membentuk struktur *positive change arc*. Untuk membuat cerita character driven, Penulis merancang Karakter Keenan telah dibuat menyesuaikan dengan teori *3D Character* oleh Egri (2021).

Tabel 4.1.3.1 3D Character Keenan

<i>Fisiologi</i>	<i>Sosiologi</i>	<i>Psychology</i>
Jenis kelamin: Laki-laki	Kelas sosial: Menengah	Kehidupan seks: Heteroseksual, non-aktif
Umur: 25	Pekerjaan: Kantoran	Ambisi: Diterima untuk hobby nya
Tinggi dan berat badan: 172cm - 70kg	Pendidikan: Bekerja	Frustrasi/kekecewaan: Bahwa orang lain kesulitan untuk memahami dia.

Warna rambut, mata, dan kulit: Hitam, Hitam, Sawo Matang	Agama: Islam	Sikap: Baik hati, Lemah lembut, pasif, pendiem, susah untuk bergaul, naif saat sendiri ia suka memasuki dunianya sendiri.
Postur tubuh: Tinggi namun sedikit bungkuk	Kebangsaan: Indonesia	Yang disukai: Superhero, Kebaikan, Konsep menolong orang lain.
Penampilan sehari-hari: Kemeja formal untuk bekerja	Peran serta dalam lingkungan: Submisif, Pasif bersama rekan kerjanya	Yang tidak disukai: Situasi sosial. Orang yang menjelekan hobi dia.
Cacat/Tanda lahir: -	Pandangan politik: Menengah	Kemampuan: Imajinasi dan gairah terhadap superhero yang kuat
Keturunan/Ras: Jawa	Hobi: Membaca dan menonton hal-hal yang berkaitan superhero, melamun, membayangkan dirinya sebagai superhero.	Kelemahan: Saat berada di situasi sosial karena memiliki kepercayaan bahwa orang tidak suka dengan dia karena hobby nya.

		IQ: 110 Tipe karakter berdasarkan MBTI: INFJ
--	--	--

4.2. PEMBAHASAN

Protagonis memulai kehidupannya dengan yang stabil, tetapi suatu peristiwa yang bisa mengganggu keseimbangannya, baik karena kebetulan maupun keputusan seseorang. Situasi ini dapat menghasilkan perubahan yang menguntungkan atau negatif bagi protagonis. Protagonist mencari solusi, seperti perubahan fisik atau situasional, setelah kehidupan mereka berubah. (McKee, 2021, hlm. 140). Menurut Jones (2016), menyatakan bahwa perkembangan karakter harus memfokuskan penulis pada perancangan konflik batin dan latar belakang tokoh. Pernyataan ini kemudian memfokuskan penulis untuk tidak hanya mengembangkan karakter, tetapi juga memberikan kedalaman dan kompleksitas yang lebih nyata pada tokoh yang dibuat.

Hasil karya yang dibuat oleh Penulis kini akan dianalisis menyesuaikan dengan perkembangan karakternya dan kondisi mentalnya selama cerita berjalan serta bagaimana bagaimana *positive change arc* dapat dikaitkan dalam sebuah cerita *character driven*. Penulis akan menganalisis pada titik dramatik *Positive Change Arc Inciting Event, The Second Pinch Point, dan Resolution*.

4.2.1. Positive Change Arc

Teori *Positive Change Arc* pada skenario film pendek “*Briefs & Capes*” dapat dianalisis melalui Struktur 3 Babak oleh Weiland (2023). Namun penulis hanya akan membahas adegan *Inciting Event, The Second Pinch Point, dan Resolution*

Tabel 4.2.1.1. *Positive Change Arc Briefs & Capes*

Babak pertama	Adegan	Scene	Kondisi Psikologis dan Motivasi Keenan
---------------	--------	-------	--

<i>Hook</i>	Rutinitas Keenan di kantor yang pemalu dan hubungan dengan rekan kerjanya yang jauh	1	Keenan merasa lelah, mengikuti pola yang sama, ditambah lagi hubungan dia dengan rekan kerjanya, Ia merasa kesepian
<i>Inciting Event</i>	Keenan menolong sebuah perampokan di dalam gang dan mengenakan kostum underman	5	Keenan merasa senang, hal ini merupakan pembuktian bagi dirinya bahwa ia bisa menolong orang seperti superhero yang ia selalu kagumi
<i>The First Plot Point</i>	Keenan ditegur pak bos karena kurang antusias dalam bekerja	7	Ada disrupsi dari rutinitas setiap harinya. Panik dan merasa disudutkan oleh pak bos. Sebuah namun pada akhir babak Keenan menyadari keviralan barunya untuk mengenakan kostum underman.
Babak Kedua			
<i>The First Pinch Point</i>	Ia mengenakan kostum Underman dan melakukan live menjual celana dalam	8	Keenan merasa percaya diri. Dengan memakai kostum underman ia dapat menarik pembeli-pembeli

			celana ragamu yang baru.
Midpoint (The Second Plot Point)	Pak Bos membebaskan Keenan untuk membuat video, Merupakan momen dimana ia merasa diterima namun ia belum sadar bahwa orang di kantornya hanya menggunakannya	9	Keenan terkejut, mendegar pak bos bisa menaikkan gaji Keenan ia merasa bahwa Keenan diterima sebagai underman.
The Second Pinch Point	Ia membuat video membantu rekan kerja, dan rekan kerjanya akhirnya menerima Keenan.	10	Melihat rekan kerjanya memberikan makanan dan berterima kasih kepadanya, Keenan merasa ia telah mendapatkan hal-hal yang ia mau.
Babak Ketiga			
The Third Plot Point	Pak Bos terancam dengan Keenan yang naik meja, dan melihat semua rekan kerjanya mengerumuninya	11	Keenan merasa senang karena ia telah merasa diterima oleh rekan kerjanya, rekan kerja pada menaiki meja. Keenan Mencoba menenangkan mereka.
Climax	Keenan keluar dari perusahaan celana dalam dan merasa	12	Keenan menyadari bahwa rekan kerjanya hanya

	<p>putus asa dan menyadari bahwa underman dapat dengan gampang digantikan. Saat ia memberi tahu ke rekan kerjanya bahwa ia keluar, tidak ada yang peduli. Keenan menyadari bahwa Orang hanya menerima dia sebagai underman.</p>		<p>melihat dia sebagai underman yang mau ngebantu, bukan sebagai keenan.</p>
Climactic Moment	<p>Saat Keenan keluar dari perusahaanya, ia ke warung dan bertemu dengan anak kecil. Secara tidak sadar, ia membantu anak kecil tersebut dengan membantu bayar. Anak kecil berterima kasih dan bilang bahwa Keenan adalah penyelamat.</p>	13	<p>Keenan merasa sedih saat ia keluar dari perusahaanya. Melihat anak kecil tersebut, ia merasa iba terhadap anak kecil dan mencoba untuk membantunya.</p>
Resolution	<p>Keenan menyadari needsnya bahwa Selama hal yang ia sukai itu membuatnya dia senang, ia tidak perlu validasi dari orang lain</p>	14	<p>Keenan menyadari bahwa Keenan percaya bahwa ia tidak perlu memakai topeng untuk menjadi superhero, namun dengan berbuat baik antar satu sama lain, ia</p>

			sudah bisa menjadi seorang superhero.
--	--	--	---------------------------------------

4.2.1.1. *Inciting Event*

2.

5 EXT. JALANAN - NIGHT 5

KEENAN (M/25) berjalan di jalanan yang sepi, sedikit kendaraan yang berlalu-lalang. Keenan terlihat lesu, seragam berantakan, dasi dikerah tidak diikat, dan kancing kemeja terbuka satu dimana terlihat serpihan baju dalamannya. Ia mengusap keringatnya menggunakan handuk yang ia bawa.

Keenan berjalan melewati gang yang redup, hanya ada satu lampu yang dapat memperlihatkan keberadaan seseorang.

Ada dua orang berjalan berlawanan arah. Salah satunya mengenakan sebuah jaket bertudung, tangan di kantong. Satunya seorang pekerja kantor. Orang yang bertudung menerkam, menutupi mulut, dan menodong pisau ke arah pekerja.

PENCURI 1
HP! Cepetan!

Keenan mencoba mengumpat di sela-sela gang sambil menoleh-noleh kecil untuk melihat keadaan. Keenan coba membongkar tasnya dan menemukan sebuah handuk. Keenan menyeringai, ia memiliki sebuah rencana.

Pencuri menahan pekerja kantor di tembok, meminta telefon genggam dan isi dompetnya. Keenan menyolek bahu pencuri, pencuri menengok dan Keenan memukulnya.

Pencuri terjatuh, pandangan sedikit kabur. Saat pandangannya sudah kembali, ia melihat Keenan yang sedang melakukan berbagai pose superhero seperti Kamen Rider, Dragon Ball, dan Ultraman.

PENCURI 1 (CONT'D)
Lu siapa?

KEENAN.
Panggil saya... Underman.

Keenan mengeluarkan gesper yang ia pakai, Celananya menjadi kendor. Menggunakannya sebagai *nunchuck*. Melakukan gerakan Bruce Lee. Lalu celannya turun sedikit.

Pencurinya tertawa lepas. Lalu pencuri terbangun, ia terlihat siap untuk membalas Keenan. Mereka saling menatap satu sama lain, matanya tajam.

Tiba-tiba Pencurinya lari berlawanan arahnya Keenan, meninggalkannya. Keenan menengok kebelakang dan melihat sudah tidak ada siapa siapa lagi. Keenan benar-bener sendirian. Terlihat dari jauh ada tangan yang sedang merekam Keenan.

Gambar 4.2.1.1.1 Skenario Scene 5 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)

Scene 5 merupakan adegan *Inciting Event* dalam cerita ‘*Briefs & Capes*’ Dimana Keenan sedang berjalan di dalam sebuah gang sehabis pulang kerja. Tiba-tiba ia

mendengar ada seorang pekerja kantor yang dirampok. Ditekankan kembali oleh Schmidt bahwa *character-driven story*, sebuah keputusan yang dibuat oleh karakter yang memajukan alur cerita. Dalam adegan ini, Keenan merasa panik, selama ini Keenan yang selalu pasif selama hidupnya akhirnya membuat keputusan untuk memberanikan diri dan membantu, karena ia percaya itu merupakan hal yang badai baja inginkan, superhero favoritnya.

Dengan karakter Keenan yang memiliki kebiasaan dan imajinasi yang kuat. Keenan memutuskan untuk menghadapi sang pencuri dengan mengenakan celana dalam. Namun saat pencuri kabur, Keenan kembali sendirian, menandakan bahwa ia masih jauh untuk mendapatkan keinginannya, yaitu ingin mendapatkan validasi dan perhatian dari orang lain. Keputusan Keenan untuk memberhentikan sebuah perampokan bukan hanya kejadian yang kebetulan terjadi namun merupakan manifestasi dari *ghost* yaitu trauma masa lalu dimana ia dianggap aneh dan *wants* nya yaitu keinginannya untuk diterima. Adegan ini membuktikan bahwa kejadian dan perubahan besar dalam cerita ini lahir dari motivasi psikologis Keenan, bukan faktor eksternal semata.



4.2.1.2. The Second Pitchpoint

10 INT. KANTOR - CONTINUOUS 10

Coworker 1 sedang membawa dokumen. Keenan langsung mengambil dokumennya, sambil menatap ke arah kamera.

KEENAN
Oke guys, jadi gimana sih menjadi seorang superhero? Ya gampang. Pertama kita harus ngebantuin orang.

Keenan berjalan terus meninggalkan *coworker 1*. *Coworker 1* Tersenyum.

CUT TO:

Coworker 2 sedang bekerja, menatap layar laptop. Tiba tiba Keenan menarik kursinya kebelakang.

COWORKER 2
Lah apa-apaan?

Keenan mengetik di depan laptopnya.

COWORKER 2 (CONT'D)
Wah makasih Keenan.

CUT TO:

Coworker 3 sedang di pantry. Sambil menyeruputi kopi. Saat *Coworker 3* kembali ke meja kerjanya, *Coworker 3* melihat meja kerjanya dipenuhi dengan gelas berisi kopi.

KEENAN
Dan yang pasti, selalu berikan senyuman terbaikmu.

Keenan tersenyum lebar.

START MONTAGE:

Gambar 4.2.1.2.1 Skenario Scene 10
“Briefs & Capes” (Data Pribadi)



CLOSE UP ke tangan Coworker 1 memberikan Keenan bungkus koran, berisikan gorengan.

COWORKER 1
Makasih ya udah bantuin gua. Besok-besok bantuin lagi ya.

CLOSE UP ke tangan Coworker 2 memberikan Keenan kotak berisi martabak.

COWORKER 2
Makasih ya Underman. Ngebantu banget.

CLOSE UP ke tangan Coworker 3 dalam kantor memberikan Keenan sebuah bungkus cemilan.

COWORKER 3
Makasih ya Underman. Paling bisa gua andelin.

Muka Keenan menyala dan tersenyum.

Gambar 4.2.1.2.2 Skenario Scene 10
"Briefs & Capes" (Data Pribadi)

Scene 10 merupakan adegan dimana Keenan membuat sebuah video dimana Keenan membuat video dimana ia membantu rekan kerjanya di kantor, seperti membawa dokumen, membantu pekerjaan, dan menyiapkan kopi. Pada akhirnya, rekan kerja Keenan memberikan berbagai macam barang seperti kopi, biskuit, dan box makanan. Untuk pertama kalinya, Keenan merasa ia diterima oleh rekan kerjanya.

Seperti yang tertulis pada Bab II, Weiland (2023) Setelah melalui *Midpoint*, karakter akan bertindak sesuai dengan *The Truth* untuk menghadapi konflik dan mencapai keinginannya. Semakin sering, karakter akan mendapatkan keberhasilan setelah menerapkan Kebenaran (hlm. 55-75). Trauma masa lalu atau *ghost* Keenan, yaitu perceraian orang tua dan label "aneh" dari teman-temannya, secara aktif membentuk *The Lie* yang Keenan miliki sekarang. Pengaruh *ghost* ini terbukti saat di mana Keenan merasa sangat bahagia saat menerima pemberian hadiah dari rekan kerjanya. Secara psikologis, hadiah-hadiah ini merupakan simbol bahwa ia akhirnya diterima. Namun penulis menekankan bahwa ini adalah sebuah Kebenaran Palsu (*False Belief*). Keenan masih terjebak pada *The Lie* bahwa ia hanya berharga jika menjadi 'Underman' dikarenakan ia hanya

bergantung pada atribut eksternal atau topeng yang ia pakai, bukan perubahan batin yang murni. Dengan ini Keenan masih terjebak dalam sebuah *lie* yang ia belum sadari bahwa orang menerimanya hanya saat ia menjadi ‘*Underman*’.

4.2.1.3. Resolution

14 INT. WARUNG MADURA - NIGHT 14

Cahaya dari sebuah Warung Madura menerangi samping jalan. Keenan menelusuri kembali bagian celana dalam dan handuk. Melihat sebuah packaging.

Keenan membuka kulkas dan mengambil minuman.

Saat Keenan ingin bayar untuk minumannya, di sebelahnya ada seorang anak kecil yang membayar belanjanya.

PENJAGA WARUNG
Enggak cukup ini dek.

ANAK KECIL
Boleh utang enggak ya mas? Hehe

Penjaga warung langsung menunjukan ke sebuah banner di belakang yang bertuliskan “DILARANG KERAS UNTUK MENGUTANG”

ANAK KECIL (CONT'D)
Ayoklah mas, sekali ini aja

Anak kecil menundukan kepalanya, merasa sedih. Keenan bertanya

KEENAN
Kurang berapa mas?

KASIR
3 ribu mas.

Gambar 4.2.1.3.1 Skenario Scene 14 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)



Keenan langsung memberikan uang bernilai 3 ribu ke penjaga warung.

Muka anak kecil tersebut menyala sambil melihat ke Keenan.

ANAK KECIL
Wahhh, makasih banyak yang bang.
Abang memang penyelamat.

Anak kecil tersebut langsung pergi dari warung. Hanya tersisa Keenan dan penjaga warung.

Mengingat kembali perkataan anak kecil tadi, ia langsung nyengir, ketawa kecil-kecil.

PENJAGA WARUNG
(Takut)
Mas, Mas kenapa?

Keenan balik lagi ke realita dan membayar minumannya. Setelah ia pergi sedikit jauh dari warung, ia kembali tersenyum.

THE END

Gambar 4.2.1.3.2 Skenario Scene 14 “Briefs & Capes” (Data Pribadi)

Setelah Keenan keluar dari perusahaan celana dalam, ia pergi ke sebuah warung untuk membeli sebuah minuman. Ada anak kecil datang untuk membeli cemilan namun uang yang ia miliki tidak mencukupi. Anak kecil tersebut meminta kepada penjaga warung untuk menghutang, penjaga warung menolak. Keenan langsung membantu membayar sisa uang yang masih kurang. Anak kecil tersebut terkesan, berterima kasih kepada Keenan, memanggilnya seorang penyelamat. Keenan menyadari needsnya bahwa Selama hal yang ia sukai itu membuatnya dia senang, ia tidak perlu validasi dari orang lain.

Weiland (2023) menyatakan dalam bab II bahwa resolusi merupakan momen dimana karakter akan memasuki the *New Normal World* dimana ia akan menjalani hidupnya dengan pandangan baru dari *the Truth*. Pada akhir cerita, Keenan tidak mendapatkan *want* nya yaitu diterima oleh rekan kerjanya. Namun setelah Keenan membantu seorang anak kecil di sebuah warung, dialog “Abang emang penyelamat” yang dikatakan oleh anak kecil tersebut membuat Keenan sadar akan *Needs* nya. Keenan telah mendapatkan *The Truth dan Need* nya yaitu ia tidak perlu memakai topeng untuk menjadi superhero, namun dengan berbuat baik antar satu sama lain, ia sudah bisa menjadi seorang superhero. *Positive*

Change Arc telah berhasil dalam menunjukkan karakter Keenan yang berawal seorang pemalu namun haus validasi yang berubah menjadi seorang yang bisa menerima dirinya, tanpa ada validasi dari orang lain.

4.2.2. *Character-driven story*

Seperti yang dipaparkan di Bab II, *Character-driven story* merupakan cerita yang berpusat pada karakter, di mana tokoh-tokoh utama berperan penting dalam menentukan jalannya kisah. Karakter Keenan merupakan penggerak utama berjalannya cerita, melalui berbagai perkembangan emosional dari awal sampai akhir cerita. Dalam cerita *character driven*, konflik, keputusan, dan perubahan yang dialami para karakter menjadi motor penggerak utama yang menuntun alur dari awal hingga akhir.

Yang membuat cerita *Briefs & Capes* merupakan cerita *character driven* adalah peran Keenan sebagai karakter yang memiliki konflik internal. Dari tabel dibawah, merupakan perbandingan antara cerita *character-driven* dengan *plot-driven* menurut Schmidt (2017):

Tabel 4.2.2.1 *Character-Driven vs Plot-Driven. Sumber: Schmidt (2017).*

Aspek	<i>Character-Driven</i>	<i>Plot-Driven</i>
Fokus Utama	Perubahan internal, motivasi, emosi tokoh	Kejadian eksternal, aksi, ketegangan
Penggerak Cerita	Keputusan karakter membentuk plot	Peristiwa dan konflik eksternal
Kecepatan Alur	Lambat, introspektif	Cepat, berorientasi momentum
Peran Karakter	Pusat; plot melayani arc tokoh	Alat untuk kemajuan peristiwa

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.

Seger, L. (2010). *Making a good script great* (Revised and expanded ed.). Silman-James Press.

Selbo, J. (2014). *Film Genre for the Screenwriter*. Routledge Publishing.

Weiland, K. (2019, July 29). *Learn 5 types of character arc at a glance: The 2 heroic arcs (part 1 of 2)*. Helping Writers Become Authors. <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/learn-5-types-of-characterarc-at-a-glance/>

Weiland, K. (2023). *Creating character arcs: The masterful author's guide to uniting story structure, plot and character development*. M.M. Mukhi & Sons.



LAMPIRAN A



Page 1 of 39 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3453349462

Turnitin _

AninandanaAbhinaya_0000069459_TA_Final (1) (1).pdf

Lab #9

Academic Integrity II

CSE

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3453349462

Submission Date

Jan 6, 2026, 7:27 PM GMT+5:30

Download Date

Jan 6, 2026, 7:30 PM GMT+5:30

File Name

AninandanaAbhinaya_0000069459_TA_Final_1_1_.pdf

File Size

1.9 MB

36 Pages

5,874 Words

36,269 Characters



Page 1 of 39 - Cover Page

Submission ID: trn:oid::1:3453349462

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A




20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

▸ Bibliography

Top Sources

20%  Internet sources
0%  Publications
4%  Submitted works (Student Papers)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN B

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : ANINANDANA ABHINAYA APRIASNOTO
NIM : 00000069459
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Perdana Kartawiyudha, S.Sn., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	19 September 2025	03:00	Mengganti judul, lebih menekankan kepada genre komedi dan social commentary. Mencari karya literatur seni, boleh dari medium lain selain film Memperjelas perusahaanya dalam naskah Diperkecil kembali konfliknya Enggak harus melibatkan sosial media dalam naskah Mengambil sudut pandang yang berbeda untuk karakter dari pekerjaan dan gender Riset mengenai topik genre komedi dan social commentary	25 Oktober 2025 17:55
2	04 Oktober 2025	04:01	mengaitkan teori 3D character, surprise dan superioritas dalam skripsi dan masukannya ke dalam batasan	19 November 2025 19:23
3	09 Oktober 2025	09:43	Mengganti judul skripsi menjadi character arc, menyesuaikan judul dengan rumusan.	19 November 2025 19:23
4	17 Oktober 2025	02:00	Internal conflict diganti ke 3d karakter untuk menunjukan perancangan lie, ghost, want, dan need. Revisi rumusan dan batasan masalah.	19 November 2025 19:23
5	23 September 2025	10:41	Lebih menggali teori untuk bab 2, memfokuskan kepada dialog, mengganti judul menjadi membahas arketipe the naif dalam genre komedi.	19 November 2025 19:23
6	01 November 2025	05:00	Progress bab 3, rapihin lagi paragraf bab 2, Untuk tahapan kerja fokuskan saja pada tahapan kerja yang berkaitan ruang lingkup skripsinya saja.	19 November 2025 19:23
7	19 November 2025	02:01	Bab 2, kalau ada teori yang ternyata tidak dipakai di bab 4 lebih baik tidak perlu dipakai. Bab 4 jadi memang fokus ke	03 Desember 2025 17:42

**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2025/2026**



No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
			pembahasan yang sesuai dengan rumusan dan batasan masalah saja. Kaitkan mengenai teori positive change arc dengan character-driven arc.	
8	30 November 2025	04:41	Diperiksa kembali mengenai rumusan masalah dan batasan dengan bab 2-4, memastikan rumusan dan batasan masalah harus terjawab di kesimpulan dan ter jelaskan dalam analisis, Teori yang digunakan di bab 4 juga minimal dari 10 literatur.	05 Desember 2025 11:54

LAMPIRAN C

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : *(NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)*

NAMA	Aninandana Abhinaya
NIM	0000069459
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	aninandana.abhinaya@student.umn.ac.id
ALAMAT	Cluster Dahlia Utama Jl. Kp. Rw. Tim. A 1, Pd. Pucung, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15229
NO. TELP / HP	0818990194
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: *(Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)*

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Lecture Theatre, Universitas Multimedia Nusantara

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Aninandana Abhinaya)

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

INDIVIDU / KELOMPOK	KELOMPOK	
NAMA PRODUKSI	No Marks	
JENIS ANIMASI / FILM	Film	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000078946	Paul Febrian Turangan	Strategi Produser dalam Mengoptimalkan Production Value pada Film Briefs and Capes
00000069459	Aninandana Abhinaya	PERANCANGAN TOKOH ARKETIPE HERO MELALUI KARAKTER KEENAN DALAM FILM BRIEFS & CAPES
00000069815	Juan Dimas Gerardo	ANALISIS LIGHTING DALAM MEMBANGUN MOOD PADA CINEMATOGRAPHY FILM BRIEFS & CAPES (2025)
00000071935	Eileen Gabriella	Analisis Perancangan Kostum Superhero dalam Membangun Identitas Karakter Keenan dalam Film Briefs & Capes
00000079282	Andhika Dewa	Perancangan Musik Film sebagai Pembentuk Emosi dalam Adegan Aksi Heroik Karakter Keenan pada Film Briefs and Capes.

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,

(Paul Febrian Turangan) (Aninandana Abhinaya) (Juan Dimas Gerardo) (Eileen Gabriella) (Andhika Dewa)

NUSANTARA

KS 4: PERMOHONAN IJIN PRODUKSI



Dengan hormat,

Bersama dengan ini, saya/kami sekelompok Final Project Penciptaan dengan judul karya:

Briefs & Capes

Tipe Karya : Short Film

Anggota kelompok:

No.	Nama Lengkap	Job Role
1	Aninandana Abhinaya	Director & Scriptwriter
2	Andhika Dewa	Sound Designer
3	Juan Dimas Gerardo	Director of Photography
4	Eileen Gabriella	Production Designer
5	Paul Febrian Turangan	Producer

Kami akan menyelenggarakan tahapan produksi pada:




Hari, Tanggal : Sabtu, 11 Oktober 2025 - Minggu, 12 Oktober 2025

Lokasi : UMN Collabo Hub, Warung Bu Wanah, Jalanan Kampung Gading Serpong

Dengan ini kami bermaksud untuk memohon Perizinan Tahap Produksi dalam produksi Final Project kepada dosen pembimbing skripsi:

No.	Nama Dosen Pembimbing Skripsi	Bidang dalam Produksi Karya	Tanda Tangan
1	Perdana Kartawiyudha, M.Sn.	Scriptwriter	
2	Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn.	Sound Designer	

N U S A N T A R A

3	Zulhiczar Arie Tinarbuko. S.Sn.. M.F.A	Director of Photography	
4	Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.	Production Designer	
5	Petrus D Sitepu S.Sn., M.I.Kom	Producer	

Kami menjamin bahwa kegiatan tahap produksi Final Project akan dilakukan setelah mendapatkan perizinan dari seluruh dosen pembimbing kelompok kami.

Demikian surat permohonan ijin tahapan produksi ini disusun. Atas perhatian dan kerja sama dari Bapak dan Ibu dosen pembimbing, kamu ucapkan terima kasih

Hormat kami,
Tim Produksi Final Project
Judul karya: Briefs & Capes



(Paul Febrin Turangan)
Program Studi Film, UMN

N U S A N T A R A