



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PENERAPAN KONSEP *SHIO* DALAM PEMBENTUKAN  
INTERAKSI ANTARKARAKTER DI FILM *ONLY SON***

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Stefanie  
NIM : 13120210160  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanie

NIM : 13120210160

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PENERAPAN KONSEP *SHIO* DALAM PEMBENTUKAN INTERAKSI  
ANTARKARAKTER DI FILM *ONLY SON***

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 29 Mei 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Stefanie', written in a cursive style.

Stefanie

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PENERAPAN KONSEP *SHIO* DALAM PEMBENTUKAN INTERAKSI ANTARKARAKTER DI FILM *ONLY SON*

Oleh

Nama : Stefanie

NIM : 13120210160

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 14 Juli 2017

Pembimbing



Makbul Mubarak, S.IP., M.A.

Penguji



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

Ketua Sidang



Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

*Shio* merupakan warisan budaya yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari penulis karena penulis dibesarkan dalam budaya Tionghoa. Penulis menyadari adanya potensi *shio* untuk dijadikan dasar pembentukan karakter dalam penulisan naskah film. Akan sangat disayangkan jika penulis melewatkan kesempatan untuk menggabungkan budaya keluarga dengan ilmu penulisan naskah yang telah penulis terima selama duduk di bangku perkuliahan. Apalagi *shio*, termasuk *fengshui*, masih belum dianggap sebagai pengetahuan yang saintifik. Penulis ingin melihat hasil dari pengintegrasian pseudosains (*shio*) dengan sains (film).

Penulisan ini baik dibaca untuk menambah wawasan mengenai penulisan naskah film yang tidak hanya mengambil teori dari dalam film, namun juga pengetahuan dari lingkungan sekitar kita. Pembuat film atau pun penikmat film dapat menjadikan tulisan ini menjadi acuan proses kreatif ke depannya jika ingin menggunakan konsep yang sama.

Penulis mengalami kesulitan dalam proses pemahaman *shio* dan *archetype* yang harus dilakukan dalam waktu yang cukup singkat. Maka itu penulis mencari nara sumber lain yang sudah menguasai konsep *shio* dan mampu membantu penulis membentuk karakter dan jalan cerita film *Only Son*. *Shio* sesungguhnya sebuah penghitungan yang sangat detail dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk benar-benar menguasainya, karena satu aspek berhubungan dengan banyak aspek lainnya yang saling memengaruhi.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
2. Makbul Mubarak, S.IP., M.A. selaku Dosen Pembimbing.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Dosen Penguji.
4. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A. selaku Ketua Sidang.
5. Budi Tantrayoga selaku nara sumber perihal *shio* dan salah satu aktor dalam film *Only Son*.
6. Orang tua penulis yang telah membiayai penulis kuliah.
7. Universitas Multimedia Nusantara yang telah menyediakan tempat bagi penulis agar dapat menyandang gelar Sarjana.

Tangerang, 29 Mei 2017



Stefanie

## ABSTRAKSI

*Shio* merupakan konsep penghitungan waktu dalam kalender Cina, yang dalam satu siklusnya diwakili oleh dua belas binatang. Setiap binatang ini menaungi karakter tertentu yang akan mewariskan karakter tersebut pada manusia yang lahir pada tahun itu. *Archetype* digunakan sebagai salah satu dasar pembentukan karakter dalam penulisan naskah film. Pembentukan karakter dalam film *Only Son* didasarkan pada karakter dalam konsep *shio* dan diinduksi ke *archetype* oleh Victoria Lynn Schmidt. Hasil yang dicapai adalah bentuk interaksi antarkarakter berdasarkan *shio* dalam film *Only Son*.

Kata kunci : *shio*, karakter, *archetype*, interaksi antarkarakter.

UMMN



## ***ABSTRACT***

*Shio is a concept of time in Chinese calendar, which have twelve animals and five elements to represent a full cycle of 60 years. Each animal has their own characteristic which will be adapted by who is born in that year. Archetype is a way to build a character in a film script. In making a character in Only Son film, the writer will use shio as a basis and translating it into archetype by Victoria Lynn Schmidt. The result will be character interaction based on shio in Only Son film.*

*Key words : shio, character, archetype, character interaction.*

The logo for Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b> | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>            | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>                                  | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                 | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                              | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                              | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                            | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                          | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang .....                              | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                             | 2           |
| 1.3. Batasan Masalah.....                              | 2           |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir .....                          | 2           |
| 1.5. Metode Pengumpulan Data.....                      | 3           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                    | <b>4</b>    |
| 2.1. Filosofi Cina.....                                | 4           |
| 2.1.1. Hierarki dalam Keluarga .....                   | 4           |
| 2.1.2. <i>Shio</i> .....                               | 5           |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.1.3.                                    | Klasifikasi Tionghoa Indonesia.....         | 10        |
| 2.2.                                      | Pembentukan Karakter dalam Naskah Film..... | 12        |
| 2.2.1.                                    | <i>Archetype</i> .....                      | 12        |
| 2.2.2.                                    | <i>3D Character</i> .....                   | 20        |
| 2.3.                                      | Komunikasi Interpersonal .....              | 21        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENULISAN .....</b> |   | <b>24</b> |
| 3.1.                                      | Gambaran Umum .....                         | 24        |
| 3.2.                                      | Sinopsis .....                              | 24        |
| 3.3.                                      | Alur Penelitian .....                       | 25        |
| 3.4.                                      | Posisi Penulis .....                        | 26        |
| 3.5.                                      | Tahapan Kerja .....                         | 27        |
| 3.5.1.                                    | Pembentukan Cerita .....                    | 27        |
| 3.5.2.                                    | Penentuan <i>Shio</i> .....                 | 29        |
| 3.5.3.                                    | Wawancara Ahli.....                         | 30        |
| 3.5.4.                                    | Penyesuaian terhadap <i>Archetype</i> ..... | 32        |
| 3.5.5.                                    | Pembentukan <i>3D Character</i> .....       | 33        |
| 3.5.6.                                    | Penulisan Naskah Film.....                  | 33        |
| 3.6.                                      | Acuan .....                                 | 35        |
| 3.7.                                      | Temuan.....                                 | 35        |
| <b>BAB IV ANALISIS .....</b>              |   | <b>37</b> |

|                               |   |           |
|-------------------------------|---|-----------|
| 4.1.                          | <i>Only Son</i> .....                                   | 37        |
| 4.2.                          | <i>Shio</i> .....                                       | 37        |
| 4.2.1.                        | Aheng: <i>Shio</i> Kuda .....                           | 37        |
| 4.2.2.                        | Susan: <i>Shio</i> Kerbau .....                         | 38        |
| 4.2.3.                        | Interaksi <i>Shio</i> Kuda dan <i>Shio</i> Kerbau ..... | 39        |
| 4.3.                          | <i>Archetype</i> .....                                  | 40        |
| 4.3.1.                        | Aheng: Dionysus.....                                    | 40        |
| 4.3.2.                        | Susan: Hestia.....                                      | 41        |
| 4.4.                          | 3D <i>Character</i> Aheng dan Susan .....               | 41        |
| 4.5.                          | Interaksi Aheng dan Susan.....                          | 44        |
| 4.5.1.                        | <i>Scene</i> 3 .....                                    | 44        |
| 4.5.2.                        | <i>Scene</i> 8 .....                                    | 47        |
| 4.5.3.                        | <i>Scene</i> 11 .....                                   | 49        |
| 4.5.4.                        | <i>Scene</i> 12 .....                                   | 52        |
| 4.5.5.                        | <i>Scene</i> 19 .....                                   | 55        |
| <b>BAB V KESIMPULAN</b> ..... |   | <b>57</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....   |   | <b>xv</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.1. Diagram <i>Fishbone</i> dalam Penentuan Penggunaan Konsep <i>Shio</i> ..... | 25 |
| Gambar 4.1. Aheng Protes mengenai Pekerjaan Susan .....                                 | 45 |
| Gambar 4.2. Susan Menyadari Kekuasaan Aping .....                                       | 47 |
| Gambar 4.3. Susan Mulai Merasakan Ketidaknyamanan .....                                 | 47 |
| Gambar 4.4. Aheng Berusaha Mendukung Susan .....  | 49 |
| Gambar 4.5. Dewa Genit Masuk ke Dalam Rumah.....  | 49 |
| Gambar 4.6. Susan Mengira Aheng Selingkuh.....  | 50 |
| Gambar 4.7. Susan Tidak Percaya terhadap Aheng .....                                    | 50 |
| Gambar 4.8. Susan Mulai Menuntut Aheng untuk Menghentikan Aping .....                   | 53 |
| Gambar 4.9. Susan Menekan Aheng.....  | 53 |
| Gambar 4.10. Aheng dan Susan Mengembalikan Kondisi Rumah.....                           | 55 |

UMMN

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1. Tabel Kecocokan <i>Shio</i> .....               | 10 |
| Tabel 4.1. Aspek 3D <i>Character</i> Aheng dan Susan ..... | 41 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                    |      |
|------------------------------------|------|
| LAMPIRAN A : HASIL WAWANCARA.....  | xvii |
| LAMPIRAN B : <i>SCRIPT</i> .....   | xxx  |
| LAMPIRAN C : LEMBAR BIMBINGAN..... | li   |

