



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 REFERENSI MANUSIA NYATA DALAM
PERANCANGAN KARAKTER UTAMA DALAM FILM
PENDEK *PETUNIA***

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Andrian Sutjianta
NIM : 00000018794
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrian Sutjianta

NIM : 00000018794

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PENERAPAN REFERENSI MANUSIA NYATA DALAM PERANCANGAN KARAKTER UTAMA DALAM FILM PENDEK

PETUNIA

dengan ini menyatakan bahwa skripsi dan karya penciptaan 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 narasumber.

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 Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 21 Mei 2018

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the name Andrian Sutjianta.

Andrian Sutjianta

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN REFERENSI MANUSIA NYATA DALAM
PERANCANGAN KARAKTER UTAMA DALAM FILM PENDEK

PETUNIA

Oleh

Nama : Andrian Sutjianta
NIM : 00000018794
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

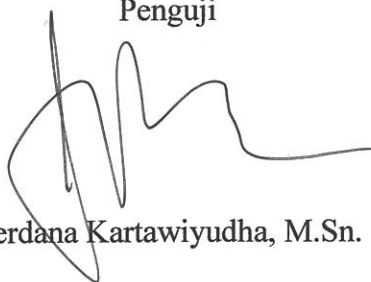
Tangerang, 6 Juli 2018

Pembimbing



Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Penguji



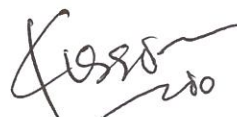
Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

Ketua Sidang



Bisma F. Santabudi, S.Sos., M.Sn.

Ketua Program Studi



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur diberikan kepada Tuhan Yesus Yang Maha Esa atas berkat-Nya kepada penulis agar penulis diberikan kemampuan untuk menyelesaikan tugas akhir dan laporan skripsi penciptaan.

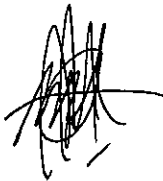
Skripsi penciptaan yang berjudul “Penerapan Referensi Manusia Nyata dalam Perancangan Karakter Utama dalam Film Pendek *Petunia*” dibuat sebagai laporan tugas akhir dari film pendek berjudul *Petunia* yang menceritakan tentang keluarga. Penulis sebagai penulis cerita ingin menggambarkan bagaimana penulis menggunakan manusia nyata sebagai referensi untuk karakter yang ada di dalam film *Petunia*. Pengalaman penulis sebagai penulis cerita dalam perancangan karakter akan ditulis dalam skripsi penciptaan ini, dan penulis akan mempelajari apa kesalahan yang penulis lakukan dalam proses perancangan agar skripsi ini menambah wawasan tentang cerita dan karakter kepada pembacanya.

Penulis menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya terhadap pihak-pihak yang telah membimbing dan mendukung penulis secara material maupun moral, terutama kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.; selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
2. Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.; selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis untuk membuat skripsi penciptaan.
3. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.; selaku Ketua Tugas Akhir Program Studi Film dan Televisi.

4. Anggota tim karya tugas akhir, yaitu Solideo Hamazia Samuel, Nicole Jeanne Marie Ogeh, Cindy Arlinda, dan Arasy Aisyanisa yang telah mendukung dan memberi bantuan hingga karya tugas akhir dan skripsi penciptaan ini selesai.
5. Orang tua dari penulis, yaitu Sutjianta dan Lianah Hidayat.
6. Seluruh teman penulis yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penulisan skripsi penciptaan dan perancangan karya tugas akhir.

Tangerang, 21 Mei 2018



Andrian Sutjianta

ABSTRAKSI

Film adalah sebuah rancangan kompleks yang menghidupkan sebuah cerita. Cerita yang baik akan menghasilkan konsep film yang baik. Dalam sebuah cerita, karakter merupakan salah satu elemen yang sangat penting. Karakter, seperti manusia, memiliki 3 dimensi manusia yang menjadikan karakter itu hidup seperti layaknya sebuah manusia. Penulis naskah harus membuat karakter yang hidup seperti manusia agar karakter dalam sebuah cerita menarik simpati dari audiens. Dalam membuat karakter, ada banyak referensi yang bisa digunakan untuk membuat karakter, seperti seni, cerita, bahkan alam bawah sadar. Karakter juga bisa dibuat dengan menggunakan referensi manusia nyata.

Laporan skripsi penciptaan ini berjudul “Penerapan Referensi Manusia dalam Perancangan Karakter dalam Film Pendek Petunia” yang ditulis oleh Andrian Sutjianta, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara peminatan Film dan Televisi, angkatan 2014, bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa referensi manusia nyata yang dipakai untuk karakter yang penulis buat dalam film pendek Petunia. Laporan ini ditulis menggunakan metode kualitatif, yaitu pendekatan deskriptif.

Kata kunci: film, cerita, karakter, manusia, *3 dimensional character*, referensi.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Film is a complex system that breathes life to a story. A good story will produce a good film concept. In story, character is one of the most important aspect. Character, just like human, has 3 dimensions that make the character 'alive' as a human being would. A screenwriter must create a lively character so that the character inside a story would get audience's sympathy. There's a lot of reference for character creation, such as art, story, and even the world of unconsciousness. A character can also be created from a real human reference.

This thesis, entitled as "Creating Characters with Real Person Reference in Petunia Short Film", writted by Andrian Sutjianta, a college student of Multimedia Nusantara University, majoring in Film and Telvision, created for analyzing the real person reference he used in creating the character for Petunia. This thesis is analyzed using qualitative method, using descriptive approach.

Keyword: film, story, character, human, 3 dimensional character, reference.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Skripsi.....	2
1.5. Manfaat Skripsi.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1. Karakter.....	3
2.1.1. Karakter Utama.....	4
2.1.2. Motivasi	8
2.1.3. Tujuan	9

2.1.4.	Ketakutan	9
2.2	Dimensi Karakter.....	9
2.2.1.	Aspek Fisiologi	10
2.2.1.	Aspek Sosiologi	12
2.2.2.	Aspek Psikologi	13
2.3.	Latar Belakang Karakter.....	15
2.4.	Referensi Karakter	17
2.4.1.	Referensi Keluarga dan Teman.....	21
2.4.2.	Referensi Diri Sendiri	22
2.4.3.	Referensi Gabungan Sifat	23
2.4.4.	<i>Artistic License</i>	24
BAB III	METODOLOGI.....	26
3.1.	Gambaran Umum	26
3.1.1.	Sinopsis	26
3.1.2.	Posisi Penulis	28
3.1.3.	Peralatan.....	28
3.2.	Tahapan Kerja	28
3.2.1.	<i>Development</i>	28
3.2.2.	Rincian Tahap <i>Development</i>	29
BAB IV	ANALISA.....	31
4.1.	Karakter Utama dalam Film Petunia	31
4.1.1.	Protagonis dalam Film Petunia.....	32

4.1.2.	Antagonis dalam Film <i>Petunia</i>	39
4.2.	Referensi Karakter Utama dalam Film <i>Petunia</i>	45
4.2.1.	Referensi Protagonis	45
4.2.2.	Referensi Antagonis.....	50
4.3.	<i>Artistic License</i> dalam Pembuatan Karakter Film <i>Petunia</i>.....	55
4.3.1.	<i>Artistic License</i> dalam Pembuatan Protagonis.....	55
4.3.2.	<i>Artistic License</i> dalam Pembuatan Antagonis.....	62
BAB V	PENUTUP	68
5.1.	Kesimpulan.....	68
5.2.	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Fisiologi Protagonis	34
Tabel 4.2. Sosiologi Protagonis	35
Tabel 4.3. Psikologi Protagonis	38
Tabel 4.4. Fisiologi Antagonis	41
Tabel 4.5. Sosiologi Antagonis	42
Tabel 4.6. Psikologi Antagonis	43
Tabel 4.7. Fisiologi Referensi Protagonis	46
Tabel 4.8. Sosiologi Referensi Protagonis	47
Tabel 4.9. Psikologi Referensi Protagonis	49
Tabel 4.10. Fisiologi Referensi Antagonis	51
Tabel 4.11. Sosiologi Referensi Antagonis	52
Tabel 4.12. Psikologi Referensi Antagonis	54
Tabel 4.13. Persamaan Referensi dan Karakter Protagonis	56
Tabel 4.14. Perbandingan Referensi dan Karakter Protagonis	58
Tabel 4.15. Persamaan Referensi dan Karakter Antagonis	62
Tabel 4.16. Perbandingan Referensi dan Karakter Antagonis	64

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

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI..... XVI

LAMPIRAN B: NASKAH FILM *PETUNIA*XVII



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**