



### **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.

**PERANCANGAN *CHARACTER'S JOURNEY* UNTUK  
MENGGAMBARKAN TEMA PADA FILM *RINDU MALAM***

**Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Kelvin  
NIM : 00000018658  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## LEMBAR PENYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kelvin  
NIM : 00000018658  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN *CHARACTER'S JOURNEY* UNTUK MENGGAMBARKAN TEMA PADA FILM *RINDU MALAM***

Dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi 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 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, 5 Januari 2018



Kelvin



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *CHARACTER'S JOURNEY* UNTUK MENGGAMBARAKAN**

**TEMA PADA FILM *RINDU MALAM***

Oleh  
Nama : Kelvin  
NIM : 00000018658  
Program Studi : Film dan Televisi  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018


Pembimbing

  
Kemal Hasan, S.T., M.Sn.


Penguji

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

Ketua Sidang

  
Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa atas kekuatan dan kelancaran yang diberikan kepada penulis selama mengerjakan skripsi hingga dapat menyelesaikannya dengan baik. Seorang sutradara bertanggung jawab untuk merancang sebuah cerita dan merealisasikannya hingga menjadi sebuah film utuh. Perancangan berbagai konsep pun juga dirancang oleh sutradara agar film tersebut mendapatkan hasil yang maksimal.

Kemampuan penulis sebagai sutradara diuji ketika penulis menulis sebuah skripsi yang berjudul *PERANCANGAN CHARACTER'S JOURNEY UNTUK MENGGAMBARKAN TEMA PADA FILM RINDU MALAM*. Penulis percaya bahwa semua hal di dalam film, termasuk *character's journey* dapat menggambarkan sebuah tema. Dikarenakan tema adalah sebuah poros penting di dalam sebuah cerita.

Di dalam penulisan skripsi ini penulis berhasil menggambarkan *character's journey* yang dapat menggambarkan tema, dan disertai dengan adanya penggambaran karakter serta *blocking* karakter yang dapat menggambarkan tema juga. Namun semua itu dapat digabungkan karena adanya tema sebagai poros utama dari pembuatan film yang berjudul *RINDU MALAM*. Sehingga penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi para pembuat film yang ingin menerapkan konsep ke dalam filmnya.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari pihak-pihak yang mendukung dan selalu memotivasi penulis. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kus Sudarsono, S.E. M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi atas dukungan dan bimbingannya kepada seluruh mahasiswa/i program studi Film dan Televisi.
2. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, dan membantu penulis dalam proses menyusun skripsi.
3. Annita, S.Pd., M.F.A. selaku Ketua Sidang dan dosen yang memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi untuk persiapan sidang 1.
4. Makbul Mubarak, S.IP., M.A. selaku Penguji dan dosen yang memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi untuk persiapan sidang 1, dan membantu pembuatan film pendek *RINDU MALAM*.
5. Lucky Kuswandi, BFA. selaku Dosen Ahli atas bimbingan, kesabaran, dan dukungannya, serta selalu membantu penulis dalam proses menyusun skripsi dan menyelesaikan film pendek *RINDU MALAM*.
6. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahannya.
7. Felicia Tanata, Vergita Angelita, Irasvianti Imanina Syafitri, Rakesh, dan Ricardo Nelson yang merupakan kru dari Raccoon Film yang telah memberikan dukungan dan bekerja sama dengan penulis dalam proses menyelesaikan film *RINDU MALAM*.

Tangerang, 5 Januari 2018



Kelvin



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ABSTRAKSI

Skripsi ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana sutradara dapat merancang *character's journey* yang dapat menggambarkan tema pada film *RINDU MALAM* mengenai sandaran hidup. Topik ini dipilih karena penulis sadar bahwa perjalanan karakter dapat dipengaruhi oleh sebuah tema, dan keduanya menjadi sebuah elemen penting di dalam bidang *directing*. Penulis juga menyadari bahwa sebuah metode penyampaian akan lebih mudah disampaikan kepada orang, melalui penyampaian secara visual daripada penyampaian secara verbal. Sehingga tema dalam film *RINDU MALAM* juga akan digambarkan melalui penggambaran karakter dan *blocking* karakter.

Kata kunci: *Character's journey*, tema, *blocking*, karakter.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ***ABSTRACT***

*The purpose of this essay report to help director creating character's journey that can picture the theme from film RINDU MALAM about life support. This topic is chosen because the writer knows that the journey of character itself is depend on the theme and both become important element of directing. The writer also knows that a method of delivery is easier if delivered via visual than verbal. So the theme of RINDU MALAM is described by character delineation and character blocking.*

*Keyword: Character's journey, theme, blocking, character.*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENYATAAN 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>viii</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Batasan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.4. Tujuan Skripsi .....</b>	<b>2</b>
<b>1.5. Manfaat Skripsi .....</b>	<b>2</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>3</b>
<b>2.1. Tema.....</b>	<b>3</b>
<b>2.1.1. Sandaran hidup .....</b>	<b>4</b>

<b>2.2. Karakter.....</b>	<b>4</b>
2.2.1. <i>Character's journey</i> .....	5
2.2.2. <i>3D character</i> .....	10
2.2.3. <i>Character breakdown</i> .....	13
2.2.4. <i>Background story</i> .....	19
<b>2.3. Blocking.....</b>	<b>20</b>
2.3.1. Membangun <i>blocking</i> aktor .....	24
2.3.2. <i>Given circumstances</i> .....	26
2.3.3. <i>Dramatic beats</i> .....	27
2.3.4. <i>Floor plan</i> .....	29
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>32</b>
<b>3.1. Gambaran umum .....</b>	<b>32</b>
3.1.1. Sinopsis.....	32
3.1.2. Posisi penulis.....	33
3.1.3. Peralatan.....	34
<b>3.2. Tahapan kerja.....</b>	<b>34</b>
3.2.1. Menganalisa <i>script</i> dari <i>scriptwriter</i> .....	34
3.2.2. Menentukan tema .....	34

3.2.3.	Membuat <i>statement</i> .....	35
3.2.4.	Merancang <i>script</i> versi <i>directors script</i> .....	36
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS</b> .....	<b>37</b>
<b>4.1.</b>	<b>Tema</b> .....	<b>37</b>
<b>4.2.</b>	<b><i>Character's journey</i> Lili</b> .....	<b>38</b>
4.2.1.	<i>Character's journey</i> act 1 ( <i>scene</i> 1 – 7) .....	39
4.2.2.	<i>Character's journey</i> act 2 – <i>Confrontation as reaction</i> ( <i>scene</i> 7 – 14) .....	43
4.2.3.	<i>Character's journey</i> act 2 – <i>Confrontation as action</i> ( <i>scene</i> 15 – 21) .....	45
4.2.4.	<i>Character's journey</i> act 3 ( <i>scene</i> 22 – 23).....	46
<b>4.3.</b>	<b>Perancangan <i>character's journey</i> melalui penggambaran karakter</b> ....	<b>48</b>
4.3.1.	Analisis karakter Lili secara fisiologis .....	48
4.3.2.	Analisis karakter Lili secara sosiologis .....	50
4.3.3.	Analisis karakter Lili secara psikologis .....	51
4.3.4.	<i>Character breakdown</i> Lili.....	54
4.3.5.	<i>Background story</i> Lili .....	56
4.3.6.	Kesimpulan penggambaran karakter Lili.....	57
<b>4.4.</b>	<b>Perancangan <i>character's journey</i> melalui <i>blocking</i> pada <i>act 1</i></b> .....	<b>58</b>
4.4.1.	<i>Given circumstances</i> .....	58

4.4.2.	<i>Character's want</i> .....	59
4.4.3.	<i>Dramatic beats</i> .....	60
4.4.4.	<i>Blocking</i> .....	61
<b>4.5.</b>	<b>Perancangan <i>character's journey</i> melalui <i>blocking</i> pada <i>act 2</i> .....</b>	<b>66</b>
4.5.1.	<i>Given circumstances</i> .....	66
4.5.2.	<i>Character's want</i> .....	66
4.5.3.	<i>Dramatic beats</i> .....	67
4.5.4.	<i>Blocking</i> .....	69
<b>4.6.</b>	<b>Perancangan <i>character's journey</i> melalui <i>blocking</i> pada <i>act 3</i> .....</b>	<b>72</b>
4.6.1.	<i>Given circumstances</i> .....	72
4.6.2.	<i>Character's want</i> .....	73
4.6.3.	<i>Dramatic beats</i> .....	73
4.6.4.	<i>Blocking</i> .....	74
<b>4.7.</b>	<b>Kesimpulan perancangan <i>character's journey</i> melalui <i>blocking</i> .....</b>	<b>76</b>
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
5.1.	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>77</b>
5.2.	<b>Saran .....</b>	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>xvi</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>3 Act structure</i> .....	6
Gambar 2.2. <i>Beats</i> .....	29
Gambar 2.3. <i>Floor plan</i> .....	31
Gambar 4.1. <i>3 Act structure Lili</i> .....	39
Gambar 4.2. <i>Scene 12</i> .....	49
Gambar 4.3. <i>Scene 10</i> .....	50
Gambar 4.4. <i>Scene 10</i> .....	50
Gambar 4.6. <i>Scene 3</i> .....	52
Gambar 4.7. <i>Scene 14</i> .....	53
Gambar 4.8. <i>Scene 14</i> .....	53
Gambar 4.9. <i>Scene 14</i> .....	54
Gambar 4.10. <i>Scene 3</i> .....	61
Gambar 4.11. <i>Floor plan scene 3</i> .....	65
Gambar 4.12. <i>Scene 14</i> .....	68
Gambar 4.13. <i>Floor plan scene 14</i> .....	69
Gambar 4.14. <i>Scene 23</i> .....	74
Gambar 4.15. <i>Floor plan scene 23</i> .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>Director Script</i> .....	xix
LAMPIRAN B: <i>Floor Plan</i> .....	xx
LAMPIRAN C: <i>Kartu Bimbingan</i> .....	xxi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA