



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.

**PENGARUH *SETTING* TERHADAP KARAKTER
DALAM NASKAH FILM PENDEK *WASANGKA***

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Albertus Prahasta Wibowo
NIM : 13120210214
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Albertus Prahasta Wibowo

NIM : 13120210214

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

Pengaruh *Setting* Terhadap Karakter Dalam Naskah Film Pendek

Wasangka

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, 8 Januari 2018



Albertus Prahasta Wibowo

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Pengaruh *Setting* Terhadap Karakter Dalam Naskah Film Pendek

Wasangka

Oleh

Nama : Albertus Prahasta Wibowo

NIM : 13120210214

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing I

Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

Penguji

Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkatNya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini atas perkenaanNya. Banyak suka duka selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini, tentunya hal tersebut merupakan pengalaman yang berharga dan tak ternilai bagi penulis. Banyak hambatan dan tantangan yang penulis hadapi, banyak pula bantuan, dorongan, dan semangat yang penulis peroleh dari berbagai pihak.

Tugas Akhir menjadi bagian besar dari tahap perkuliahan Sinematografi selama di Universitas Multimedia Nusantara, karena penulis dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari. Selain menerapkan apa yang telah dipelajari, penulis juga dapat mengembangkan sebuah naskah berdasarkan sejarah yang pernah dialami bangsa Indonesia..

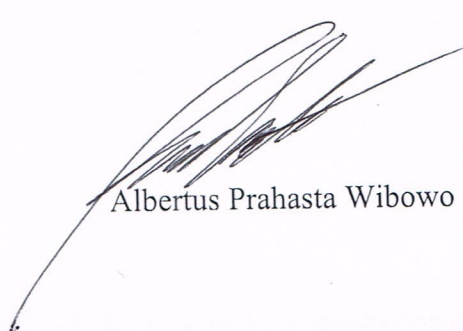
Penulis belajar banyak dari Tugas Akhir ini bagaimana menjadi seorang penulis naskah yang dapat mengembangkan ide kreatif dan dapat bekerja sama dengan timnya sehingga dapat menciptakan film pendek "*Wasangka*". Laporan ini dibuat dengan sebaik-baiknya dan diharapkan tulisan ini memudahkan pembaca untuk lebih memahami isi laporan dan mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Untuk semua hal positif dan membangun yang penulis terima tersebut, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan tinggi kepada :

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Perdana Kartawiyudha, M.Sn., selaku pembimbing dosen yang telah memberikan waktu, tenaga, dan dukungan selama Penulis menyusun dan menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
3. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., selaku dosen yang telah menjadi narasumber dan juga memberi dukungan dan masukan untuk laporan Penulis.
4. Kemal Hasan, S.T, M.Sn., selaku dosen pembimbing karya Tugas Akhir yang telah memberi kritik dan saran untuk Tugas Akhir.
5. Makbul Mubarak, S.IP., M.A., selaku dosen yang telah banyak memberi masukan, kritik dan saran untuk Tugas Akhir.
6. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., selaku dosen dan teman diskusi penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
7. Seluruh dosen Sinematografi Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan kritik dan saran atas proyek Tugas Akhir dan juga laporan Penulis, sehingga Penulis dapat memperkaya hasil karya dan laporan.
8. Rut Novita Sari dan Mesayu Ariza Puspita, selaku *Admin* Desain Komunikasi Visual yang membantu proses administrasi proses persiapan Tugas Akhir hingga laporan ini selesai.
9. Agustinus Bambang Trihantoro, Elisabeth Yuliana Suratini, G.P. Prasetyo Wibowo, A. Ratih Wulandhari, Yusuf Marwoto, selaku Orang Tua dan Keluarga yang mendukung Penulis dari awal hingga laporan ini selesai.
10. Wisnu Dewa Broto, Gema Wahyu Enrino, Joshua Putra Irawan, Jhouan Stevanus, Sintia Lolita Jesika, Angelia Putri Leanartha, Dhyan Galih Wicaksono selaku kawan-kawan Penulis di *The Sign Films*.
11. Seluruh kru dan tim kerja film pendek *Wasangka* yang telah menjadi bagian dalam produksi film pendek Tugas Akhir.

12. Seluruh kawan-kawan di dalam Ikatan Bikers UMN, yang terus mendukung Penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 8 Januari 2018



Albertus Prahasta Wibowo

ABSTRAKSI

Wasangka merupakan arti dari rasa sangka dan kecurigaan terhadap sesuatu. Dalam hal ini, kecurigaan dan rasa sangka datang dari sejarah tragedi kemanusiaan yang ada di Indonesia. Belum adanya pengakuan secara hukum dari pemerintah Indonesia membuat keluarga korban dari tragedi itu terus menuntut kepada pemerintah. Pengakuan secara hukum akan membantu menyelesaikan tragedi kemanusiaan dan keluarga korban untuk mendapatkan keadilan dan kejelasan.

Penelitian ini dilatarbelakangi rasa sangka oleh penulis naskah dalam kelamnya sejarah tragedi kemanusiaan di Indonesia. Penelitian pertama fokus terhadap kejadian atau *setting* pada tahun 1965 pasca tragedi G30S. Kedua adalah masyarakat yang mengalami kejadian pada tahun itu. Aspek ini dipilih sebagai dasar perancangan karakter. Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari buku-buku, internet, atau media lain yang berkaitan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebagai penunjang dalam pengambilan teori dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari pengaruh *setting* yang terjadi di dunia cerita terhadap karakter yang telah dirancang di dalam naskah film pendek "*Wasangka*".

Kata kunci : *setting*, karakter, *anxiety*, *mise en scene*, *scene*



ABSTRACT

Wasangka is a sense of suspicion of something. In this case, suspicion come from tragedy that happen in Indonesian history. The absence of legal recognition from the Indonesian government made the victims families of the tragedy continue to demand justice and clarity to the government. The recogniton of law will help the victims to get justice and clarity.

This research is motivated by the author sense of suspicion of the dark history of humanitarian tragedy in indonesia. The first research focus against events in 1965 after the tragedy G30S and the second is people who experience the incident that year. This aspect is choses as basic character design. This research uses scientific journal research methods, where data collecting method is done by studying books, internet, or other media that related and appropriate for the purpose of this research. Data collection in this research is done as a basic to choose the theory.

This research purpose is to know the result of the effect of the setting that happen in the story world of the characters that have been designed in the short movie "Wasangka"

Keywords : setting, character, anxiety, mise en scene, scene

UMMN

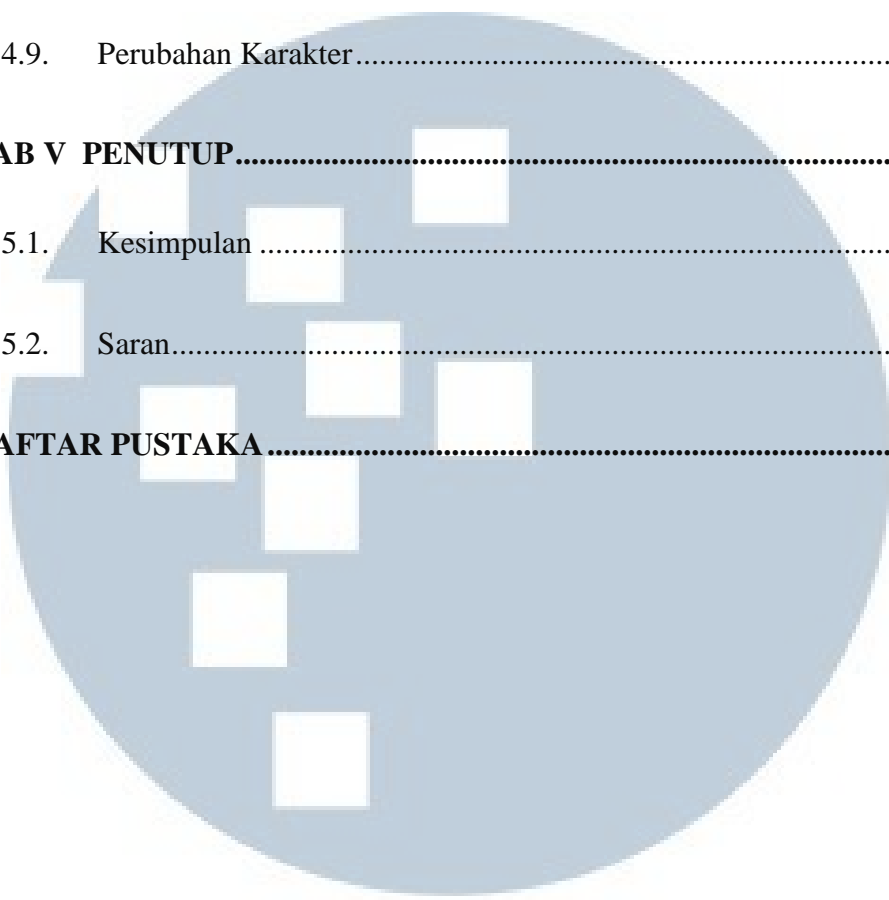
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	2
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	4
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAKSI.....	8
ABSTRACT	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR.....	14
DAFTAR TABEL	15
DAFTAR LAMPIRAN	16
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1. Latar Belakang	17
1.2. Rumusan Masalah	18
1.3. Batasan Masalah.....	18
1.4. Tujuan Tugas Akhir	19
1.5. Manfaat Tugas Akhir	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
2.1. Penulisan Naskah	20

2.2.	<i>Mise en Scene</i>	21
2.3.	<i>Setting</i>	22
2.4.	Dunia Cerita	22
2.4.1.	Arena	23
2.4.2.	Ruang Buatan Manusia	23
2.4.3.	Perubahan Karakter	24
2.4.4.	Waktu	25
2.5.	Karakter	26
2.6.	Tiga Dimensi Karakter	27
2.7.	<i>Anxiety</i>	29
2.7.1.	<i>Neurotic Anxiety</i>	30
2.7.2.	<i>Moral Anxiety</i>	30
2.7.3.	<i>Realistic Anxiety</i>	30
2.8.	<i>Dude With A Problem</i>	30
BAB III METODOLOGI		32
3.1.	Gambaran Umum	32
3.1.1.	<i>Logline</i>	32
3.1.2.	Sinopsis	33
3.1.3.	Posisi Penulis	34
3.1.4.	Peralatan	34

3.2.	Tahapan Kerja	34
3.2.1.	Tugas Penulis Naskah	34
3.2.2.	<i>Development</i>	34
3.2.3.	<i>Story Pitching</i>	35
3.2.4.	Penulisan <i>Treatment & Scene Outline</i>	35
3.2.5.	Penulisan Naskah	36
3.2.6.	Naskah Produksi	36
3.3.	Acuan	37
BAB IV	ANALISIS	38
4.1.	Pendahuluan	38
4.2.	Prinsip Desain di dalam Dunia Cerita.....	38
4.3.	<i>Setting</i> Film Pendek Wasangka.....	39
4.4.	Arena Film Pendek Wasangka	40
4.4.1.	Arena <i>Scene 6</i> : Rumah Tarno	42
4.4.2.	Arena <i>Scene 10</i> : Kandang Hewan/Ternak	45
4.5.	Karakter.....	49
4.5.1.	Tiga Dimensi Karakter.....	51
4.6.	<i>Realistic Anxiety</i>	55
4.7.	<i>Dude with a Problem</i>	60
4.8.	Waktu	60



4.9. Perubahan Karakter.....	61
BAB V PENUTUP.....	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Adegan Arena Scene 6.....	41
Gambar 4.2. Adegan Arena Scene 10.....	44
Gambar 4.3. Adegan Arena Scene 10.....	45
Gambar 4.4. Adegan Arena Scene 10.....	46
Gambar 4.5. Adegan Arena Scene 10.....	47
Gambar 4.6. Realistic Anxiety Karakter pada Scene 6.....	57
Gambar 4.7. Realistic Anxiety Karakter pada Scene 10.....	58

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Aspek Kehidupan Karakter.....	49
Tabel 4.2. Tabel Tiga Dimensi Karakter Tarno bin Soekarno.....	51
Tabel 4.3. Tabel Tanda Anxiety Hoeksema.....	54
Tabel 4.4. Tabel Tanda Anxiety Karakter Tarno bin Soekarno.....	55

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....XVI

LAMPIRAN B : NASKAH PRODUKSI “WASANGKA”.....XVII

