



### **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:**

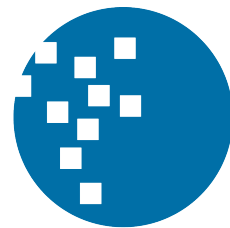
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **VISUALISASI DUNIA ARWAH DALAM FILM PENDEK**

**“WA TENG”**

**Laporan Tugas Akhir**

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



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Fransisca Theodora  
NIM : 13120210375  
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 : Fransisca Theodora

NIM : 13120210375

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **VISUALISASI DUNIA ARWAH DALAM FILM PENDEK “WA TENG”**

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

Tangerang, 05 Januari 2017

Fransisca Theodora



## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### VISUALISASI DUNIA ARWAH DALAM FILM PENDEK “WA TENG”



Oleh

Nama : Fransisca Theodora

NIM : 13120210375

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2017

Pembimbing I

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

Penguji

Ketua Sidang

Galih Wismoyo Sakti, S.Sn., M.Ars., MFA

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

Ketua Program Studi

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

## KATA PENGANTAR

Setiap kebudayaan memiliki konsep tentang kehidupan setelah kematian mereka masing-masing. Namun, semua itu hanyalah konsep dan kepercayaan yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Banyak orang berandai-andai tentang bentuk surga ataupun neraka; penulis pun demikian.

Apakah surga seperti dalam drama televisi *Supernatural*, di mana kejadian terbaik dalam hidup kita akan terus berulang? Apakah neraka seperti dalam film *Too Young To Die*, di mana untuk bereinkarnasi, kita harus menang kompetisi musik metal? Banyak tontonan yang berusaha mengimajinasikan dunia setelah kematian dengan keunikannya masing-masing. Hal ini membuat penulis tertarik untuk mengeksplorasi bentuk visual dari dunia tersebut.

Film pendek “Wa Teng” berbasis pada kebudayaan Tionghoa, terutama tentang konsep kehidupan setelah kematian. Maka, topik ini menjadi sorotan dari riset yang dilakukan penulis bersama tim inti produksi film pendek “Wa Teng”. Selain itu, penulis banyak melakukan riset tentang teori penciptaan dunia sebagai metode untuk menciptakan desain visual dunia arwah. Teori yang dipilih adalah teori Subkreasi. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat membuka wawasan tentang kedua topik tersebut.

Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna. Banyak hal yang masih belum maksimal untuk divisualisasikan. Setelah menjalani proses dari pengembangan ide hingga paska-produksi selama satu tahun, banyak sekali pelajaran yang penulis dapatkan. Pelajaran yang paling penting, menurut penulis, adalah betapa krusialnya tahap riset dalam proses produksi sebuah film.

Pada kesempatan ini pula, Penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai dan membimbing setiap langkah perjalanan tugas akhir penulis, mulai dari tahap pengembangan ide, pra-produksi, produksi, paska-produksi, hingga penulisan laporan. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses pengerjaan tugas akhir penulis:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara,
2. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Sinematografi sekaligus Pembimbing Akademik penulis yang sudah membimbing sejak tahun pertama perkuliahan,
3. Kemal Hasan, S.T., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing dan Pembimbing Karya tugas akhir yang telah membimbing penulis dan rekan satu tim sejak proses pengembangan ide,
4. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., selaku dosen kelas Seminar, yang terus mengoreksi dan memberi masukan selama proses penulisan laporan, dan juga membimbing selama persiapan sidang,
5. Segenap dosen Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, khususnya dosen jurusan Sinematografi yang telah banyak membagikan ilmu kepada penulis,
6. Jessica Nevina, Xena Levina, dan rekan-rekan *Abhassara Films* lainnya yang telah bekerja sama selama film pendek “Wa Teng” terus berproses sepanjang tahun 2016, seluruh anggota Departemen Artistik

yang sudah membantu kinerja penulis sebagai Penata Tata Artistik, serta Evelyn Leo sebagai *Behind The Scene* yang membantu proses dokumentasi artistik,

7. Evie Khusnul Khotimah, Caroline Sugijono, Arienta Aulia Karina, Adithia Dandi, Videlis Ieminata Puika, Leo Erwando, dan teman-teman Sinematografi 2013 lainnya yang telah bersama-sama menjalani suka-duka tugas akhir selama satu tahun terakhir,
8. Glory Fances dan The Mulyana, orang tua penulis, yang senantiasa memberikan pertolongan dikala sulit, serta anggota keluarga lainnya,
9. dan pihak-pihak lainnya yang sudah membantu baik secara moral maupun materiil.

Tangerang, 05 Januari 2017

Fransisca Theodora

UMMN



## ABSTRAKSI

Film pendek “Wa Teng” mengeksplorasi dinamika hubungan sebuah keluarga keturunan Tionghoa dengan menggunakan tradisi Ceng Beng sebagai dasar narasinya. Ceng Beng adalah festival membersihkan kuburan yang dirayakan setiap tahun oleh masyarakat Tionghoa. Tujuan festival ini adalah untuk menghormati leluhur yang sudah meninggal dan menafkahi mereka agar hidup mapan di dunia arwah.

*Setting* cerita “Wa Teng“ sendiri meliputi dua dunia, yaitu dunia arwah dan dunia manusia. Karena adanya kebutuhan untuk menunjukkan bentuk dunia arwah, penulis mencoba merancang desain visual dari dunia arwah menggunakan teori Subkreasi. Topik ini dipilih karena dunia arwah tidak diketahui pasti bentuknya, sehingga menjadi sebuah topik yang menarik untuk dieksplorasi secara visual. Penulis akan berusaha menciptakan sebuah dunia sekunder berupa dunia arwah sesuai dengan konsep kehidupan setelah kematian menurut masyarakat Tionghoa.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif naratif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi lapangan dan studi pustaka, dengan literatur dari bidang seni dan desain, film, budaya Tionghoa, dan antropologi.

Kata kunci: dunia arwah, dunia sekunder, budaya Tionghoa, Ceng Beng

UMMN

## **ABSTRACT**

*“Wa Teng” short film explores the dynamic between a deceased Chinese father and his son using Qing Ming festival as the base of its story. Qing Ming is an annual festival celebrated by Chinese people to fulfill their filial duty to their departed family members, often their elders, so they can live a good life in the afterlife.*

*The story takes place in two different worlds, the afterlife and the human world. With the need to depict the image of afterlife, the writer tried to design a new world using Subcreation theory. The topic was chosen because no one can really tell for sure about the visual of afterlife, making it interesting to explore. The writer will try to construct a secondary world in a form of afterlife based on the life after death concept believed by Chinese people.*

*The study was conducted using descriptive narrative method. The datas are collected using observatory method and literary research, using art and design, film, Chinese culture and anthropology books as references.*

*Keywords: afterlife, secondary world, Chinese culture, Qing Ming*

UMMN

## 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>VIII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XVI</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVII</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. Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Desain Produksi .....	4
2.2. Penciptaan Dunia Baru.....	4
2.2.1. Penciptaan/ <i>Invention</i> .....	5

2.2.2.	Proses Penciptaan Dunia Baru .....	5
2.3.	Pemujaan Leluhur .....	8
2.3.1.	Ceng Beng .....	8
2.3.2.	Budaya Patrilineal Dalam Masyarakat Tionghoa .....	9
2.4.	Kehidupan Setelah Kematian Menurut Masyarakat Tionghoa .....	9
2.4.1.	Bentuk Dunia Arwah .....	10
2.5.	Warna .....	10
2.5.1.	Fungsi Warna .....	10
2.5.2.	Makna Warna .....	11
2.5.2.1.	Kuning .....	12
2.5.2.2.	Putih .....	12
2.5.2.3.	Hitam .....	12
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>13</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	13
3.1.1.	Sinopsis .....	13
3.1.2.	Posisi Penulis .....	14
3.1.3.	Peralatan .....	14
3.2.	Tahapan Kerja .....	14
3.2.1.	Analisis Naskah .....	15
3.2.2.	Riset .....	15
3.2.3.	Analisis Dunia Primer .....	16
3.2.4.	Penciptaan Konsep Dunia Baru .....	16
3.2.5.	Desain Visual .....	16
3.2.6.	<i>Location Scouting</i> .....	17

3.2.7.	Implementasi Desain.....	17
3.3.	Acuan .....	17
3.3.1.	Penghubung Antar-Dunia.....	17
3.3.1.1.	Terminal .....	18
3.3.1.2.	Tiket .....	19
3.3.2.	Halte .....	20
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS .....</b>	<b>21</b>
4.1.	Penghubung Antar-Dunia.....	22
4.1.1.	Terminal .....	23
4.1.1.1.	Analisis Naskah.....	23
4.1.1.2.	Analisis Dunia Primer .....	24
4.1.1.3.	Desain Visual .....	25
4.1.1.4.	<i>Location Scouting</i> .....	26
4.1.2.	Tiket .....	27
4.1.2.1.	Analisis Naskah.....	28
4.1.2.2.	Analisis Dunia Primer .....	30
4.1.2.3.	Desain Visual .....	31
4.1.3.	Kendaraan: Bus .....	33
4.1.3.1.	Analisis Naskah.....	33
4.1.3.2.	Analisis Dunia Primer .....	34
4.1.3.3.	Desain Visual .....	35
4.1.3.4.	<i>Location Scouting</i> .....	36
4.1.3.5.	Implementasi Desain .....	37
4.2.	Halte .....	39
4.2.1.	Analisis Naskah.....	39
4.2.2.	Analisis Dunia Primer .....	42

4.2.3.	<i>Location Scouting</i> Kuburan.....	44
4.2.4.	<i>Location Scouting</i> Rumah.....	44
4.2.5.	Desain Visual.....	47
4.2.6.	Implementasi Desain.....	48
4.2.6.1.	Rumah.....	48
4.2.6.2.	Kuburan.....	50
4.2.6.3.	Persembahan.....	50
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>53</b>
5.1.	Kesimpulan.....	53
5.2.	Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>XVIII</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Denah Terminal Lebak Bulus .....	18
Gambar 3.2. Mood Board Terminal .....	19
Gambar 3.3. Mood Board Tiket .....	19
Gambar 3.4. Contoh Kuburan dari Tiongkok Selatan.....	20
Gambar 3.5. Desain Rumah Bernuansa Tionghoa .....	20
Gambar 4.1. Naskah “Wa Teng” <i>scene 1</i> .....	23
Gambar 4.2. Sketsa Terminal.....	25
Gambar 4.3. <i>Basement</i> IKEA Alam Sutera.....	26
Gambar 4.4. <i>Screenshot</i> Tiket.....	28
Gambar 4.5. Naskah “Wa Teng” <i>scene 1</i> .....	28
Gambar 4.6. Naskah “Wa Teng” <i>scene 2</i> .....	29
Gambar 4.7. Desain Tiket Tampak Depan.....	31
Gambar 4.8. Desain Tiket Tampak Belakang .....	31
Gambar 4.9. Naskah “Wa Teng” <i>scene 2</i> .....	33
Gambar 4.10. Sketsa Bus .....	35
Gambar 4.11. Interior Bus Pluit Jaya .....	36
Gambar 4.12. Bus Sebelum Proses <i>Setting</i> .....	37
Gambar 4.13. Bus Sebelum Proses <i>Setting</i> .....	37
Gambar 4.14. Bus Setelah Proses <i>Setting</i> .....	38
Gambar 4.15. Naskah “Wa Teng” <i>scene 5</i> .....	39
Gambar 4.16. Naskah “Wa Teng” <i>scene 10</i> .....	40
Gambar 4.17. Naskah “Wa Teng” <i>scene 11</i> .....	40

Gambar 4.18. Naskah “Wa Teng” <i>scene</i> 13.....	41
Gambar 4.19. <i>Breakdown</i> Struktur Kuburan.....	43
Gambar 4.20. Rumah di daerah Glodok.....	45
Gambar 4.21. Rumah di daerah Glodok.....	45
Gambar 4.22. Rumah di Gang Lamceng.....	46
Gambar 4.23. <i>Breakdown</i> Struktur Rumah.....	47
Gambar 4.24. Sketsa Teras Rumah.....	48
Gambar 4.25. Teras Setelah Proses <i>Setting</i> .....	48
Gambar 4.26. <i>Close Up</i> Foto.....	49
Gambar 4.27. Teras Setelah Proses <i>Setting</i> .....	50
Gambar 4.28. Contoh Persembahan Kertas.....	51
Gambar 4.29. Adi Membawa Persembahan.....	51
Gambar 4.30. Aseng Dikeliling Persembahan.....	52

UMMN



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Contoh Penghubung Antar-Dunia..... 18



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN .....	XX
LAMPIRAN B: <i>ART BREAKDOWN</i> .....	XXI
LAMPIRAN C: BAGAN HUBUNGAN ANTAR-DUNIA .....	XXII



UMMN