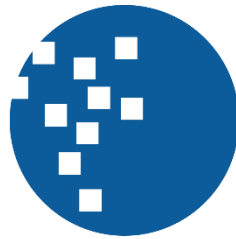


**PENERAPAN KONSEP *SYMBOLISM* PADA TOKOH DALAM
*MUSIC VIDEO "SIMPIN' FOR U"***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Fernando Andrian Lie

0000043385

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PENERAPAN KONSEP *SYMBOLISM* PADA TOKOH DALAM
MUSIC VIDEO “*SIMPIN’ FOR U*”**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Fernando Andrian Lie

0000043385

UMN

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fernando Andrian Lie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043385

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PENERAPAN KONSEP *SYMBOLISME* PADA TOKOH DALAM *MUSIC VIDEO*
“SIMPIN’ FOR U”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 April 2024



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Fernando Andrian Lie)

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi Penciptaan dengan judul
PENERAPAN KONSEP *SYMBOLISM* PADA TOKOH DALAM *MUSIC VIDEO*
“*SIMPIN’ FOR U*”

Oleh
Nama : Fernando Andrian Lie
NIM : 00000043385
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Mei 2024
Pukul 08.30 s/d 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds
NIK:100007

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M. Anim.
NIK: 042840

Pembimbing


Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.
NIK: 081872

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIK: 025245

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fernando Andrian Lie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043385

Program Studi : Seni dan Desain

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

PENERAPAN KONSEP *SYMBOLISME* PADA TOKOH DALAM MUSIC VIDEO “SIMPIN’ FOR U”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) *.

Tangerang, 7 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Fernando Andrian Lie)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan karya penciptaan ini dengan judul: PENERAPAN KONSEP *SYMBOLISME* PADA TOKOH DALAM *MUSIC VIDEO* “*SIMPIN’ FOR U*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Faskultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. (*jika ada).

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 April 2024



(Fernando Andean Lie)

PENERAPAN KONSEP *SYMBOLISM* PADA TOKOH DALAM *MUSIC VIDEO “SIMPIN’ FOR U”*

ABSTRAK

Merancang desain tokoh merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah film animasi. Dalam merancang tokoh penulis perlu menyesuaikan dengan hal-hal lain seperti *script, scene, games*, atau sebuah cerita. Dalam merancang desain tokoh juga perlu untuk memperhatikan gambaran, deskripsi, maupun imitasi kepribadian tokoh dan serta sifat emosional dari tokoh tersebut. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menerapkan konsep *symbolism* pada tokoh dalam *music video 3D “Simpin’ for U”*. Menceritakan seorang laki-laki bernama Vincent yang terobsesi dengan seorang *streamer*. Vincent rela melakukan apapun untuk mendapat perhatian dari Veronica. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah rancangan tokoh bernama Vincent dan Veronica yang dianalisis menggunakan teori *three-dimensional character, art style, color, dan shape*. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif untuk proses pembuatannya.

Kata kunci: *symbolism, streamer, three-dimensional character, tokoh*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***APPLICATION OF THE CONCEPT OF SYMBOLISM TO THE
CHARACTER IN THE MUSIC VIDEO "SIMPIN' FOR U"***

ABSTRACT

(Fernando Andrian Lie)

Designing character designs is one of the important things in an animated film. In designing characters, writers need to adapt to other things such as scripts, scenes, games, or stories. When designing character designs, you also need to pay attention to the depiction, description and imitation of the character's character and the emotional nature of the character. This research aims to apply the concept of symbolism to the characters in the 3D music video "Simpin' for U". Story of a man named Vincent who is obsessed with a streamer. Vincent is willing to do anything to get Veronica's attention. The result of this research is a character design named Vincent and Veronica which is analyzed using three-dimensional character theory, art style, color and shape. This research will use qualitative methods for the manufacturing process.

Keywords: *symbolism, streamer, three-dimensional character, character*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
2.1. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR	4
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	4
2.2. <i>CHARACTER DESIGN</i>	4
2.3. <i>PARASOCIAL</i>	7
2.4. <i>SYMBOLISM</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN	8
2.1 Deskripsi Karya	8
2.2 Konsep Karya	8
2.3 Tahapan Kerja	8
4. ANALISIS KARYA	24
5. KESIMPULAN	29
6. DAFTAR PUSTAKA	31

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 TABEL

Tabel 1. <i>Three-dimensional character Vincent</i>	10
Tabel 2. <i>Three-dimensional character Veronica</i>	11
Tabel 4.1. Tabel hubungan visual dan three-dimensional character Vincent ..	25
Tabel 4.2. Tabel hubungan visual dan three-dimensional character Vincent ..	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Joel, The last Of Us</i> (kiri), <i>Kasumi, Persona 5 Royal</i> (kanan).....	5
Gambar 3.1. Orang-orang yang mengikuti suatu event Jepang	13
Gambar 3.2. Analisis bentuk tokoh <i>Sakagami Takumi</i> dari <i>The Anthem of the Heart</i>	13
Gambar 3.3. Tokoh <i>Fujimiya Amane</i> dari <i>Otonari No Tenshi-sama</i>	14
Gambar 3.4. <i>Cookie Red</i> (kiri) dan <i>Allyc</i> (kanan).....	15
Gambar 3.5. Analisis bentuk tokoh <i>Chisato Nishikigi</i> dari <i>Lycoris Recoil</i>	16
Gambar 3.6. Tokoh <i>Chisa Kotegawa</i> dari <i>Grand Blue</i>	16
Gambar 3.7. Sketsa eksperimen tokoh Vincent	18
Gambar 3.8. Sketsa eksperimen look tokoh Veronica	19
Gambar 3.9. Ukuran kepala tokoh Vincent (kiri) dan Veronica (kanan).....	20
Gambar 3.10 Hasil eksplorasi color palette tokoh Vincent dan Veronica	21
Gambar 3.11. Tokoh Vincent.....	21
Gambar 3.12. Tokoh Veronica.....	22
Gambar 3.13. Skematik tahapan penelitian.....	23
Gambar 4.1. Hasil <i>modeling</i> 3D Vincent	24
Gambar 4.2. Hasil <i>modeling</i> 3D Veronica	25

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

KS 1: Formulir Pengajuan Skripsi Penciptaan.....	33
KS 2: Formulir Perjanjian.....	34
KS 3: Formulir Bimbingan.....	35
KS 4: Turnitin	36



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA