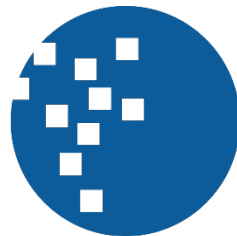


**ANALISIS SIMBOL VISUALISASI TOKOH JOI DALAM**

**FILM *BLADE RUNNER 2049***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

**Audie Adia**  
**0000051430**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

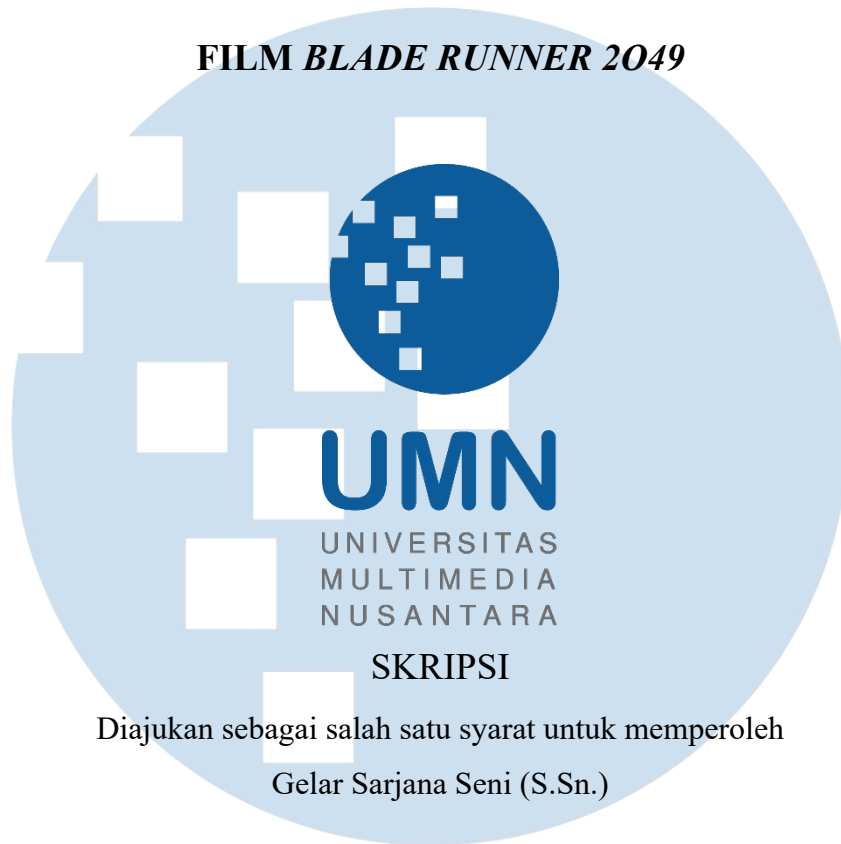
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

**2024**

**ANALISIS SIMBOL VISUALISASI TOKOH JOI DALAM**

**FILM *BLADE RUNNER 2049***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Audie Adia  
0000051430**

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

**2024**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Audie Adia  
Nomor Induk Mahasiswa : **0000005430**  
Program studi : Film

Skripsi Pengkajian dengan judul:

**ANALISIS VISUALISASI TOKOH JOI DALAM FILM *BLADE RUNNER 2049***

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, 25 April 2024



Audie Adia

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Pengkajian dengan judul  
ANALISIS SIMBOL VISUALISASI KARATER JOI DALAM FILM *BLADE  
RUNNER 2049*

Oleh  
Nama : Audie Adia  
NIM : 00000051430  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Mei 2024  
Pukul 10.00 s/d 11.30 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Andrew Willis, B.A., M.m.  
NIK. 0306068907

Christine Mersiana, S.Sn., M.Anim.  
NIK. 0311089001

Pembimbing

  
Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds.  
NIK. 0331107801

Ketua Program Studi Film

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  
Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.  
NIK. 0328097503

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Audie Adia  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000051430  
Program Studi : Film  
Jenjang : S2 / S1 / D3  
Judul Karya Ilmiah :

**ANALISIS SIMBOL VISUALISASI TOKOH JOI DALAM FLM BLADE  
RUNNER 2049**

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.

Tangerang, 3 Mei 2024



Audie Adia

U M M N I  
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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: **ANALISIS SIMBOL VISUALISASI TOKOH JOI DALAM FILM *BLADE RUNNER 2049*** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Jurusan Film Pada Fakultas 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. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.

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

Tangerang, 2 Mei 2024



Audie Adia

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

# ANALISIS SIMBOL VISUALISASI TOKOH JOI DALAM

## FILM *BLADE RUNNER 2049*

Audie Adia

### ABSTRAK

Manusia melakukan komunikasi dalam banyak bentuk seperti cerita, budaya, kesenian, dan juga film. Desain tokoh dalam film merupakan salah satu aspek yang paling penting untuk menyampaikan kesan, begitu juga komunikasi. Dalam konteks seni, komunikasi sering disampaikan dalam bentuk simbol, melalui aspek-aspek visualnya. Pada penelitian ini penulis ingin menganalisis simbol-simbol yang ada dalam visualisasi tokoh JOI. Penulis menggunakan pendekatan analisis kualitatif, dalam proses ini penulis mengobservasi film *Blade Runner 2049* kemudian mengkategorikan elemen-elemen desain menggunakan teori desain tokoh, setelah itu data ini dibaca secara konotatif menggunakan teori semiotika Roland Barthes dengan menggunakan Analisa dramaturgy sebagai konteks pembanding semiotika. Penulis menemukan bahwa visualisasi tokoh JOI memiliki simbol yang menggambarkan dramaturgi perubahan tokoh K.

**Kata kunci:** simbol, desain tokoh, semiotika, konotatif, dramaturgi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***SYMBOL ANALYSIS OF JOI'S CHARACTER VISUALIZATION***

## ***FROM BLADE RUNNER 2049***

Audie Adia

### ***ABSTRACT (English)***

*There are many ways human communicate with others, such as telling stories, culture, art, and film. In film, character design is one of the most crucial aspect to communicate and create an impression. In the context of art, communication often delivered in symbols through the visual aspect. Through this research, the author intend to analyse symbols of JOI's character visualization. The author employed a qualitative research method in which the author observe the film, then classified the visual data with character design theory, and then read the symbols connotatively with Roland Barthes's Semiotic theory with data from dramaturgy for context of reading. The author finds that the visualization of JOI symbolize the change in K's dramaturgy.*

***Keywords:*** *symbol, character design, semiotic, connotative, dramaturgy*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT (English).....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG .....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1. Desain Tokoh .....	4
2.2. Dramaturgy .....	5
2.3. Semiotika.....	7
3. METODE PENELITIAN.....	10
3.1. Urgensi Penelitian.....	10
3.2. Metode Penelitian.....	10
4. ANALISIS.....	13
4.1. Analisis Dramaturgy Film Blade Runner 2049.....	13

4.2.	Analisis Fisik.....	17
4.3.	Analisis Wardrobe.....	19
4.4.	Analisis Digital Makeup .....	22
4.5.	Pembahasan.....	23
5.	KESIMPULAN.....	25
6.	DAFTAR PUSTAKA .....	26



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Fisiologi Tokoh JOI	13
Tabel 4.2. Sosiologi Tokoh JOI	14
Tabel 4.3. Psikologi Tokoh JOI	14
Tabel 4.4. Peran JOI dalam Film <i>Blade Runner 2049</i>	17
Tabel 4.5. Simbol fisik tokoh JOI	18
Tabel 4.6. Data Visual <i>Wardrobe</i> JOI	19
Tabel 4.7. Simbol <i>wardrobe trickster</i> Tokoh JOI	21
Tabel 4.8. Simbol <i>Digital Makeup</i> Tokoh JOI	22
Tabel 4.9. Analisis Data	23

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Metode semiotika Saussure	8
Gambar 2.2. Tingkatan signifikasi	9
Gambar 3.1. Bagan kerangka pemikiran	10
Gambar 4.1. Peran JOI 1	15
Gambar 4.2. Peran JOI 2	16
Gambar 4.3. Peran JOI 3	16
Gambar 4.4. Peran JOI 4	17
Gambar 4.5. Tokoh JOI (kiri) dan Iklan JOI (kanan)	19
Gambar 4.6. <i>Wardrobe</i> JOI dalam babak 1 dan 2	20
Gambar 4.7. Potongan <i>screenplay Blade Runner 2049</i>	21

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>A. KS-1 Formulir Pengajuan Skripsi</b>	<b>27</b>
<b>B. KS-2 Perjanjian Skripsi</b>	<b>28</b>
<b>C. KS-3 Formulir Bimbingan</b>	<b>29</b>
<b>D. Lembar Turnitin</b>	<b>31</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA