

**PERANCANGAN ARCHETYPE THE TRICKSTER
SEBAGAI LANDASAN KARAKTER ADAM PADA FILM
SHATTERED (2025)**



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Rafael Jovanno Alden Bagaskara
00000071751**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN ARCHETYPE THE TRICKSTER
SEBAGAI LANDASAN KARAKTER ADAM PADA FILM
SHATTERED (2025)**



SKRIPSI

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

**Rafael Jovanno Alden Bagaskara
00000071751**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rafael Jovanno Alden Bagaskara

Nomor Induk Mahasiswa **00000071751**

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

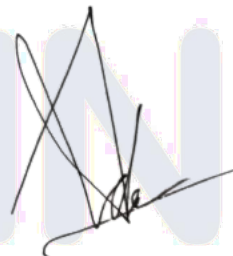
PERANCANGAN ARCHETYPE THE TRICKSTER SEBAGAI LANDASAN KARAKTER ADAM PADA FILM SHATTERED (2025)

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Rafael Jovanno Alden Bagaskara

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rafael Jovanno Alden Bagaskara
NIM : 00000071751
Program Studi : Film
Judul Laporan : PERANCANGAN ARCHETYPE THE
TRICKSTER SEBAGAI LANDASAN KARAKTER ADAM PADA
FILM SHATTERED (2025)

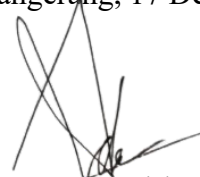
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 17 Desember 2025



Tanda tangan

Rafael Jovanno Alden Bagaskara

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan

PERANCANGAN ARCHETYPE THE TRICKSTER SEBAGAI LANDASAN KARAKTER ADAM PADA FILM SHATTERED (2025)

Oleh

Nama : Rafael Jovanno Alden Bagaskara

NIM : 00000071751

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025

Pukul 15.00 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Putri Sarah Amelia M.Sn

4438768669230252

Penguji

Perdana Kartawiyudha, M.Sn

5060763664130193

Pembimbing

Natalia Depita, M.Sn.

9558769670230263

Ketua Program Studi Film

Digitally signed by
Edelin Sari Wangsa
Date: 2026.01.09
12:34:53 +0700

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafael Jovanno Alden Bagaskara
NIM : 00000071751
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ARCHETYPE THE TRICKSTER SEBAGAI LANDASAN KARAKTER ADAM PADA FILM SHATTERED (2025)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Desember 2025

Rafael Jovanno Alden Bagaskara

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul “Perancangan Archetype the Trickster Sebagai Landasan Karakter Adam Pada Film Shattered” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada 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 untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Natalia Depita, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Perdana Kartawiyudha, M.Sn, selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Putri Sarah Amelia M.Sn, selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Dst.....,

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

Tangerang, 17 Desember 2025



Rafael Jovanno Alden Bagaskara

**PERANCANGAN ARCHETYPE THE TRICKSTER
SEBAGAI LANDASAN KARAKTER ADAM PADA FILM
SHATTERED (2025)**

Rafael Jovanno Alden Bagaskara

ABSTRAK

Penelitian menggunakan teori tiga dimensi karakter Lajos egri fisik, sosial dan psikologis serta arketipe The Trickster dari Bryan Tillman untuk menganalisis karakter Adam dalam cerita. Metode penelitian yang digunakan ada analisis kualitatif dengan fokus pada perilaku, dan motivasi yang dialami tokoh dan penelitian menggunakan metode observasi studi literatur. Penulis sebagai penulis cerita dan juga sutradara merancang karakter adam untuk memperlihatkan tiga dimensi karakter Egri saling berkaitan dan membentuk karakter Adam dan juga menggunakan arketipe The Trickster untuk membuat karakter Adam menjadi lebih hidup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Adam membentuk realita ilusi sebagai mekanisme kesedihannya dan proses ini sesuai dengan fungsi arketipe Trickster sebagai penipu. Analisis juga menemukan dimensi karakter Egri saling berkaitan dan membentuk perilaku. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Adam merupakan representasi trickster yang bukan hanya menipu lingkungan sekitarnya, tetapi juga dirinya sendiri, sehingga menghasilkan karakter dan narasi yang kuat dalam cerita ini.

Kata kunci: Karater, Arketipe, Trickster, Scriptwriter

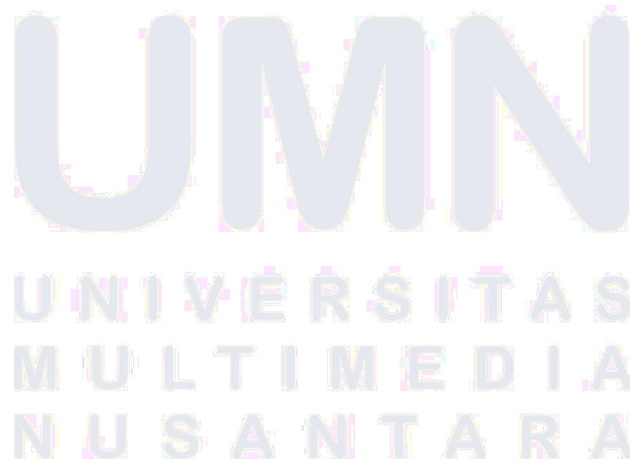
***Designing the Trickster Archetype as the Foundation for Adam's
Character in the Film Shattered (2025)***

Rafael Jovanno Alden Bagaskara

ABSTRACT

The research uses Lajos Egri's Three dimensions of characters made of physical, Social and psychological along with Bryan Tillman's trickster archetype to analyze the character of Adam. The study uses an analytical method focusing on the character's behavior and motivation, supported by observation and literature and literature review. As both the story writer and director of the story, Adam designed to emphasize Egri's three dimensions and application of the trickster archetype to create a more dynamic and believable character. Adam represents a modern trickster figure who not only deceives those around him but also himself, resulting in a strong character and narrative structure.

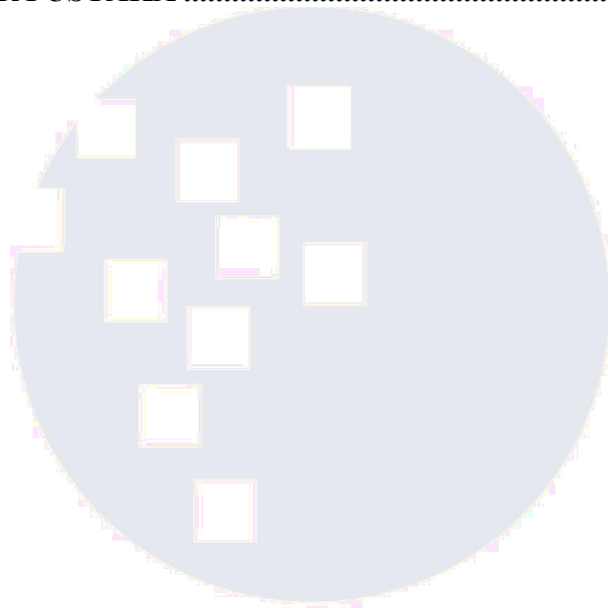
Keywords: Character, Archetype, Trickster, Scriptwriter



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL (HAPUS APABILA TIDAK ADA)S.....	xii
DAFTAR GAMBAR (HAPUS APABILA TIDAK ADA)	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 <i>ARCHETYPES BRYAN TILLMAN Creative Character Design 2015...</i>	3
2.1.1 <i>Archetype the Trickster</i>	5
2.2 <i>TEORI UTAMA TEORI 3D CHARACTER Lajos Egri</i>	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	7
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	7

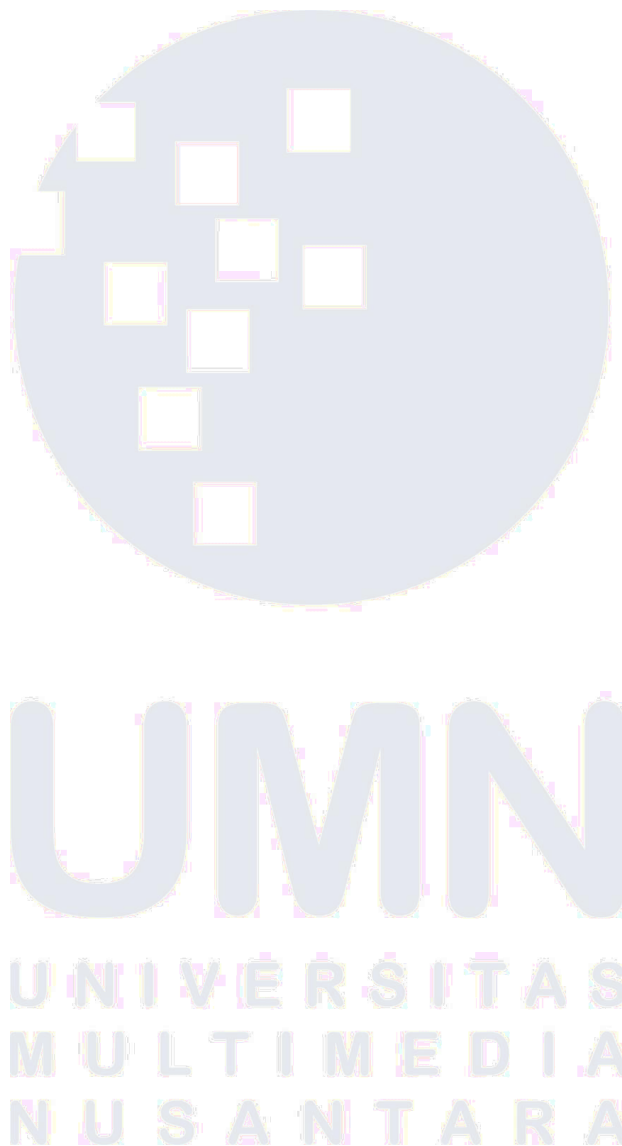
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	10
4.1. HASIL KARYA.....	10
4.2. PEMBAHASAN	12
3. SIMPULAN.....	15
5. DAFTAR PUSTAKA	16



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

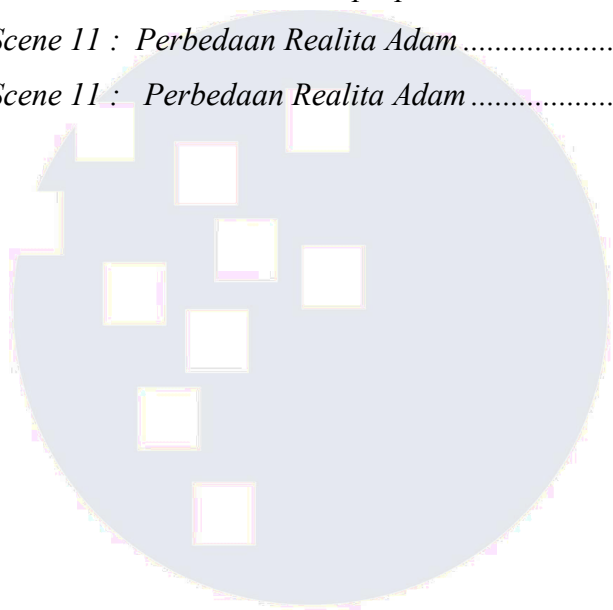
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil karya. Tabel 3D Character	10
--	----



DAFTAR GAMBAR

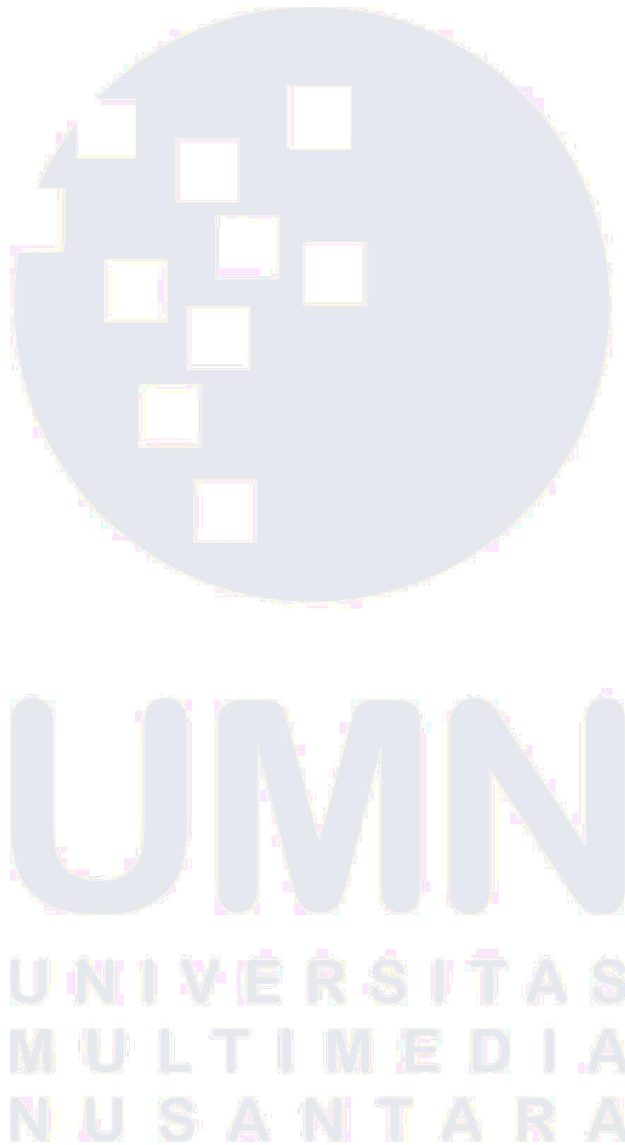
Gambar 4.1. <i>Scene 7 : Adam melihat refleksinya yang berbeda</i>	13
Gambar 4.2. <i>Scene 7 : Penulisan naskah perpecahan realita Adam</i>	14
Gambar 4.3. <i>Scene 7 : Gambar 4.3 Scene 7: Perpecahan Realita Adam</i>	14
Gambar 4.4. <i>Scene 7 : Penulisan naskah perpecahan realita Adam</i>	15
Gambar 4.5. <i>Scene 11 : Perbedaan Realita Adam</i>	16
Gambar 4.6. <i>Scene 11 : Perbedaan Realita Adam</i>	16



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	17
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)	21
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	23



1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan film, penulis naskah *scriptwriter* memiliki peran yang sangat krusial. Lebih dari itu, seorang penulis naskah mempunyai tanggung jawab untuk memberikan sebuah kehidupan dalam cerita, membentuk karakter yang terasa nyata, dan menciptakan perjalanan emosi yang bisa dirasakan oleh siapa saja yang menonton. Tugas utama seorang penulis naskah adalah merancang alur cerita dari awal hingga akhir. Hal ini termasuk menentukan titik awal cerita, konflik utama, perkembangan karakter, klimaks hingga resolusi. Penulis naskah juga bertanggung jawab dalam membangun karakter yang kuat dan menyakinkan. Karakter tersebut harus memiliki motivasi supaya karakter tersebut yang menjalankan ceritanya bukan hanya masalah terjadi yang menjadi penjalan cerita. Latar belakang, konflik internal, dan tujuan yang realistis merupakan cara untuk penonton terhubung secara emosional. Seorang penulis naskah juga harus peduli terhadap dinamika psikologis dan sosial dalam cerita yang ia tulis. Ia perlu memahami bagaimana pengalaman, trauma, atau kondisi mental tertentu dapat membentuk perilaku dan keputusan tokohnya, Hal ini penting agar cerita menjadi menarik dan juga memiliki kedalaman cerita dengan isu nyata yang bisa dirasakan oleh penonton. Seperti yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan *Shattered* (2025).

Dalam proses pembuatan film ini, penulis terinspirasi oleh beberapa karya yang memiliki nuansa cerita serupa. Beberapa referensi utama yang digunakan antara lain *Fractured* karya Brad Anderson, *Shutter Island* karya Martin Scorsese, serta *Glass* karya M. Night Shyamalan. Ketiga film tersebut membantu penulis dalam membangun alur cerita, terutama dalam pengembangan ketegangan, misteri, serta elemen psikologis yang ingin ditampilkan dalam karya ini.

Menulis karakter yang benar-benar kuat bukan hanya soal memberi mereka latar belakang atau tujuan tertentu, tetapi tentang menciptakan fondasi psikologis yang realistis dan jujur. Karakter yang menyentuh adalah karakter yang bisa kita pahami secara emosional yang perilaku dan keputusannya muncul dari luka, harapan, atau trauma yang masuk akal. Inilah yang menjadi fokus penulis ketika

menulis naskah film pendek *Shattered* (2025). Penulis ingin menghadirkan tokoh yang tidak hanya bergerak karena tuntutan cerita, tapi karena dorongan batin yang nyata.

Shattered merupakan eksplorasi tentang bagaimana dampak psikologis, terutama trauma mendalam, bisa mengubah cara seseorang melihat dunia. Dalam cerita ini, penulis menceritakan seorang ayah bernama Adam, yang cintanya begitu besar kepada keluarganya, namun justru terjebak dalam kehancuran batin ketika ia kehilangan semuanya. Penulis mencoba mendalami bagaimana seseorang bertahan saat realita menjadi terlalu menyakitkan untuk diterima dan bagaimana pikiran bisa menciptakan ilusi sebagai bentuk perlindungan diri.

Dalam penulisan naskah, penulis selalu memulai dengan bagaimana sifat yang akan dimiliki oleh karakter tersebut. Maka dari itu arketipe merupakan hal yang penting untuk dimengerti dan digunakan dalam proses pembuatan sebuah cerita. Sebuah arketipe dianggap sebagai cetakan atau model asli dari seseorang, sifat, atau perilaku yang secara alami ingin kita tiru dan teladani sebagai manusia. Arketipe merupakan contoh ideal dari sebuah karakter. Arketipe mencakup spektrum baik maupun jahat. Para perancang karakter dapat memanfaatkan konsep ini untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang karakter, atau justru untuk mengaburkan pemahaman tersebut. (Bryan Tillman, 2020).

1.1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

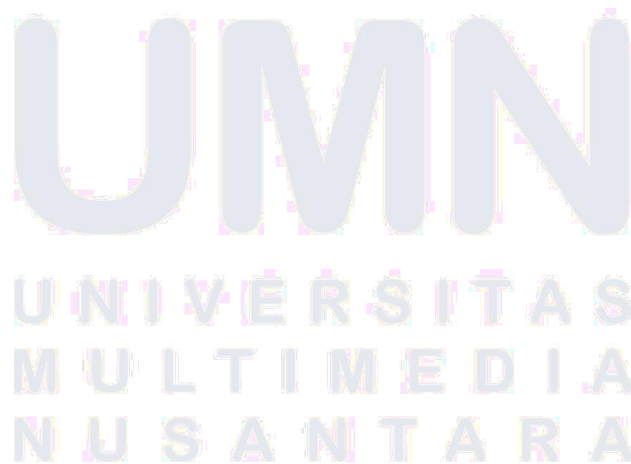
Bagaimana prinsip-prinsip arketipe *The Trickster* direpresentasikan dalam karakteristik serta tindakan karakter Adam dalam film *Shattered* (2025)?

Fokus masalah ini adalah mengevaluasi konstruksi karakter Adam dalam film *Shattered* (2025) dengan menggunakan pendekatan arketipe *The Trickster*. Fokus utama penelitian adalah bagaimana prinsip-prinsip arketipe *The Trickster* terlihat dalam karakteristik dan tindakan Adam yang terdapat pada Scene 7 dan Scene 11. Pada Scene 7, fokus terletak pada momen perpecahan realitas Adam melalui pantulan cermin, di mana Adam yang semula meyakini realita buaatannya sendiri mulai dikonfrontasi oleh refleksinya yang mengungkap kebenaran, lalu ia menjadi sosok yang penuh ketakutan dan penyangkalan. Selanjutnya, pada Scene 11, fokus

diarahkan pada pengungkapan kebenaran atas seluruh kebohongan realita yang telah dibangun, di mana karakter Adam yang semula menipu dirinya sendiri dan penonton sepanjang cerita, lalu menjadi sosok yang hancur karena seluruh delusi dan kenyataan tragisnya terbongkar sepenuhnya.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi bagaimana prinsip-prinsip arketipe The Trickster tercermin dan direpresentasikan dalam karakteristik serta tindakan karakter Adam sebagai individu dengan perpecahan sebuah realita dalam film *Shattered* (2025).



2. LANDASAN PENCIPTAAN

Mempertimbangkan kerangka konseptual yang telah dibangun melalui pembahasan teori utama terkait film dan narasi, bagian ini akan melanjutkan dengan mendalami landasan teori pendukung. Teori-teori ini krusial untuk memberikan pemahaman yang lebih spesifik dan mendalam mengenai arketipe The Trickster serta fenomena yang dialami oleh karakter Adam. Pendekatan ini diharapkan mampu mengungkap pembentukan karakter Adam dalam film *Shattered* (2025).

2.1 *ARCHETYPES BRYAN TILLMAN Creative Character Design 2015*

Menurut Bryan Tillman, *Archetype*/Arketipe dianggap sebagai cetakan atau model asli dari seseorang, sifat, atau perilaku yang secara alami ingin kita tiru dan teladani sebagai manusia. Arketipe merupakan contoh ideal dari sebuah karakter. Arketipe mencakup spektrum baik maupun jahat. Menurut Bryan Tillman dari buku *Creative Character Design 2015* Arketipe adalah fondasi penting dalam pengembangan karakter, dan salah satu tokoh yang paling berpengaruh dalam teori ini adalah Carl Jung, seorang psikolog asal Swiss. Jung, yang pernah menjadi rekan Sigmund Freud, meneliti hubungan antara pikiran sadar dan bawah sadar, serta bagaimana pola-pola tertentu terus muncul dalam cara manusia berpikir dan merespons dunia. Ia percaya bahwa ada ide-ide atau gambaran yang bersifat turun-temurun dan muncul berulang dalam imajinasi manusia baik dalam mimpi, mitos, cerita rakyat, maupun karya fiksi. Pola-pola ini kemudian disebut sebagai *archetypes* atau arketipe (hal 5).

Jung (2020) menyebut bahwa arketipe ini tidak diciptakan secara sadar, melainkan muncul dari *collective unconscious*, bagian dari alam bawah sadar yang dimiliki oleh seluruh umat manusia. Tanpa disadari, kita semua menggunakan pola-pola ini untuk memahami orang lain, memberi makna pada pengalaman, dan membangun karakter dalam cerita. Dalam dunia penulisan, mengenal arketipe memudahkan penulis untuk menciptakan karakter yang kuat, hidup, dan mudah dikenali oleh penonton atau pembaca. Arketipe Jung telah menjadi acuan penting dalam sastra, film, psikologi populer, dan khususnya dalam penulisan naskah.

Arketipe *The Trickster* adalah salah satu dari arketipe dasar yang dikenalkan oleh Carl Jung dan dikembangkan lebih lanjut oleh Carol S. Pearson. Menurut Bryan Tillman Arketipe ini mewakili sisi manusia yang penuh empati, rela berkorban, dan memiliki kebutuhan mendalam untuk melindungi serta merawat orang lain. Sosok *Trickster* umumnya digambarkan sebagai karakter yang mampu membelokkan kenyataan, mengganggu tatanan, atau menciptakan ilusi yang membuat orang lain termasuk dirinya sendiri tidak lagi mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Arketipe ini seringkali diasosiasikan dengan tokoh yang licik, penuh tipu daya, atau memiliki kecenderungan menipu untuk menguji batas kenyataan. Namun dalam banyak cerita modern, *The Trickster* tidak selalu muncul dalam wujud karakter jenaka atau manipulatif, melainkan sebagai simbol dari konflik batin yang menciptakan distorsi terhadap realita (hal 20 -21).

Dalam cerita, *The Trickster* bisa muncul sebagai seseorang yang secara tidak sadar membentuk dunia baru demi bertahan dari tekanan psikologis. Ia sering kali tidak menyadari bahwa dirinya telah melanggar batas realita, dan justru hidup dalam dunia yang dibangun oleh pikirannya sendiri. Keberadaan *trickster* seperti ini bukan untuk mempermainkan, melainkan menunjukkan sisi rapuh manusia yang berusaha keras mempertahankan kewarasan.

Dalam konteks psikologis, arketipe ini sangat erat kaitannya dengan kondisi disosiasi dan delusi, di mana seseorang menciptakan dunia alternatif sebagai bentuk pelarian dari trauma atau tekanan emosional yang tak tertahankan. Dalam bentuk ekstrem, *The Trickster* menjadi cerminan dari seseorang yang sudah tidak lagi mampu hidup di dunia nyata dan memilih untuk mengurung diri dalam versi kenyataan yang ia ciptakan sendiri.

Dalam film *Shattered*, karakter Adam mencerminkan fungsi arketipe *The Trickster* ini. Setelah kehilangan istri dan tanpa sadar menyebabkan kematian anaknya sendiri, Adam tidak mampu menerima kenyataan tersebut. Ia menciptakan dunia ilusi di mana Kanaya masih hidup dan hanya sedang sakit. Ia tetap menjalankan rutinitas sebagai seorang ayah memasak, merawat, bahkan mengobrol dengan Kanaya seolah semuanya baik-baik saja. Namun kenyataan yang dilihat

penonton bukanlah kenyataan objektif, melainkan realitas yang telah dibelokkan oleh pikiran Adam. Secara naratif, Adam menjadi *trickster* bagi penonton. Melalui sudut pandangnya, kita diajak untuk percaya bahwa Kanaya masih ada. Tapi seiring cerita berjalan, lapisan demi lapisan kenyataan mulai terkuak: bau busuk di rumahnya, interaksi yang janggal dengan tetangganya, dan sikap Adam yang semakin tidak rasional. Hingga pada akhirnya, terungkap bahwa semua ini adalah hasil dari halusinasi dan delusi akibat tekanan psikologis berat yang tidak tertangani.

2.1.1 *Archetype the Trickster*

Dalam cerita, *The Trickster* bisa muncul sebagai seseorang yang secara tidak sadar membentuk dunia baru demi bertahan dari tekanan psikologis. Ia sering kali tidak menyadari bahwa dirinya telah melanggar batas realita, dan justru hidup dalam dunia yang dibangun oleh pikirannya sendiri. Keberadaan *trickster* seperti ini bukan untuk mempermainkan, melainkan menunjukkan sisi rapuh manusia yang berusaha keras mempertahankan kewarasan.

Dalam konteks psikologis, arketipe ini sangat erat kaitannya dengan kondisi disosiasi dan delusi, di mana seseorang menciptakan dunia alternatif sebagai bentuk pelarian dari trauma atau tekanan emosional yang tak tertahankan. Dalam bentuk ekstrem, *The Trickster* menjadi cerminan dari seseorang yang sudah tidak lagi mampu hidup di dunia nyata dan memilih untuk mengurung diri dalam versi kenyataan yang ia ciptakan sendiri.

Dalam film *Shattered*, karakter Adam mencerminkan fungsi arketipe *The Trickster* ini. Setelah kehilangan istri dan tanpa sadar menyebabkan kematian anaknya sendiri, Adam tidak mampu menerima kenyataan tersebut. Ia menciptakan dunia ilusi di mana Kanaya masih hidup dan hanya sedang sakit. Ia tetap menjalankan rutinitas sebagai seorang ayah memasak, merawat, bahkan mengobrol dengan Kanaya seolah semuanya baik-baik saja. Namun kenyataan yang dilihat penonton bukanlah kenyataan objektif, melainkan realitas yang telah dibelokkan oleh pikiran Adam.

2.2 TEORI UTAMA TEORI 3D CHARACTER Lajos Egri

Menurut Lajos Egri (2021) dalam karakter yang kuat harus dibangun melalui tiga dimensi utama, yaitu dimensi fisik, sosial, dan dimensi psikologis. Ketiga dimensi ini saling mempengaruhi dan bersama-sama membentuk perilaku, motivasi, serta perkembangan karakter dalam cerita (hal 153). Berikut merupakan struktur dimensi fisik yang dibahas Egri:

- A. Jenis Kelamin
- B. Usia
- C. Tinggi dan Berat Badan
- D. Warna mata; Warna kulit; Warna rambut
- E. Cara tubuh dipegang
- F. Penampilan
- G. Cacat
- H. Leluhur

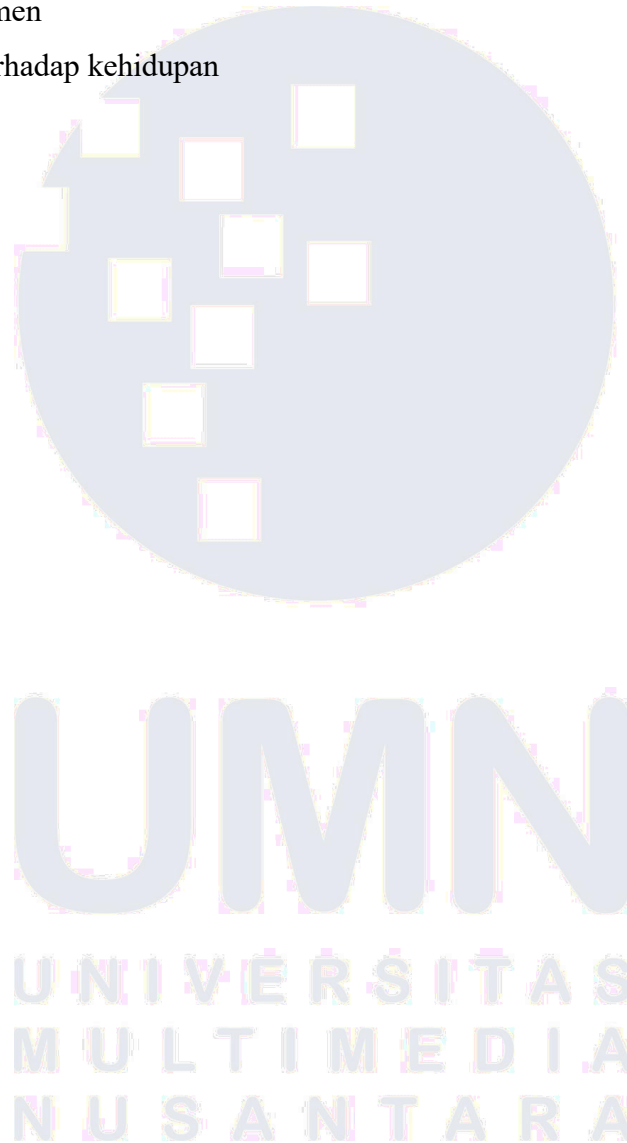
Dimensi selanjutnya yaitu dimensi sosial yang berisi tentang status sosial dari sebuah tokoh, tempat tinggal, kondisi kehidupan mereka. Egri berpendapat bahwa lingkungan sosial dari sebuah karakter juga sangat berpengaruh kepada karakter yang akan dibuat dikarenakan lingkungan sekitar dapat diartikan menjadi rumah karakter tersebut (hal 154).

- A. Kelas Ekonomi
- B. Pekerjaan
- C. Edukasi
- D. Lingkungan Keluarga
- E. Agama
- F. Ras dan Kewarganegaraan
- G. Peran Lingkungan Sekitar
- H. Pandangan Politik
- I. Hobi

Dimensi ketiga, yaitu dimensi psikologis, merupakan hasil dari dua dimensi sebelumnya. Dimensi ini menghidupkan ambisi, frustrasi, temperamen, sikap, serta kompleks yang dimiliki seorang karakter. Dimensi ini digunakan untuk memahami

karakter dalam penulisan untuk menemukan motivasi dari karakter tersebut (hal 154)

- A. Kehidupan Seks
- B. Ambisi
- C. Frustrasi atau kekecewaan
- D. Tempramen
- E. Sikap terhadap kehidupan
- F. MBTI
- G. IQ



3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penciptaan karya tulis ini, penulis menggunakan metode teknik kualitatif dan juga teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan data melalui studi literatur seperti buku dan jurnal.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis membuat sebuah karya film pendek yang memiliki durasi dari 13 menit. Film tersebut berjudul *Shattered* film menceritakan tentang seorang ayah yang dihantui oleh kematian putrinya, yang tewas dalam kecelakaan mobil yang mereka alami bersama. Ditambah rasa bersalah dan, pikirannya retak, mengubah dunianya menjadi mimpi buruk yang meyakinkan bahwa putrinya masih hidup di sisinya.

Konsep Karya Film pendek fiksi *Shattered*. Cerita ini menggambarkan kepada kita rasa kesedihan yang berat dapat menciptakan sebuah pelarian dari kenyataan yang tak tertahankan oleh kita sendiri sehingga kita tidak bisa membedakan yang maupun yang buruk. Film pendek dibuat dengan konsep Live Action, dimana konsep masalah berfokus pada satu karakter yaitu karakter utama yang bernama Adam. Referensi film pendek yang dibuat adalah *Fractured* dari Brad Anderson, *Shutter Island* dari Martin Scorsese, dan *Glass* dari M Night Shyamalan. Tahapan yang penulis lakukan untuk mencapai sebuah hasil dari proyek ini adalah:

1. Development:

Pada tahap ini penulis bekerja sebagai penulis cerita dan juga mensupervisi penulisan naskah. Penulis bekerja dalam tahap development, dimana dalam tahap ini penulis mencari berbagai referensi film yang dapat menggambarkan cerita yang penulis buat. Setelah itu penulis membuat sebuah *logline*, *statement*, sinopsis dan *background story* untuk digunakan sebagai pitching kepada anggota kelompok dan juga bisa digunakan untuk pitching kepada dosen.

2. Pra Produksi:

Pada tahap ini pra produksi penulis melakukan revisi terhadap cerita dan juga naskah bersama *scriptwriter* sesuai masukan dari dosen. Setelah itu penulis dan semua anggota kelompok mencari jawaban untuk *plot hole* yang kami temukan. Pada proses ini saya dan beberapa anggota tim mencari referensi - referensi yang sesuai dengan konsep film yang akan kita buat. Setelah melengkapi cerita penulis bersama produser mencari lokasi yang cocok untuk pembuatan film dari cerita yang telah dibuat. Penulis dengan produser juga terlibat dalam proses pencarian cast dan dalam proses *casting*. Setelah tahap mendapat cast penulis dengan produser melakukan *reading* dan *rehearsal* bersama cast yang sudah dipilih oleh penulis. Penulis juga mengembangkan treatment kepada masing - masing departemen seperti kamera, sound, art dan juga editing.

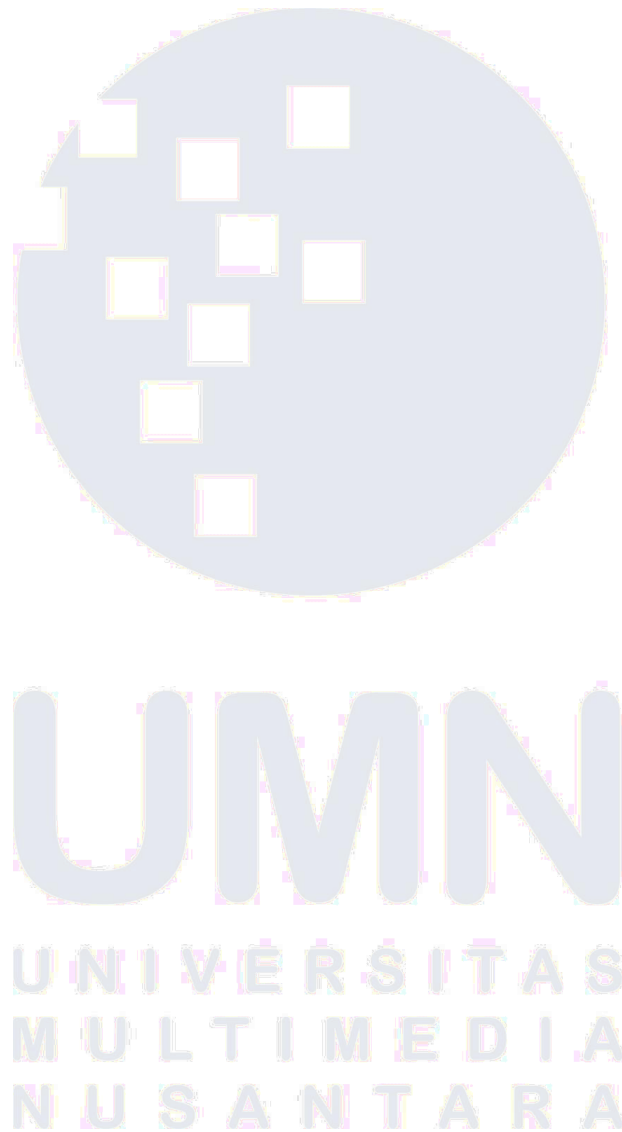
3. Produksi:

Dalam pembuatan projek ini penulis menyutradarai aktor dari aktingnya dan juga blockingan dari aktornya. Penulis juga harus melakukan adjustment dari beberapa shot dikarenakan terjadi beberapa framingan dari kamera yang menurut penulis dan juga DoP akan menjadi lebih bagus. Kami juga membuat shot tambahan untuk memperlihatkan beberapa props art secara detail. Namun dalam proses pembuatan proyek ini, kami menghadapi sebuah masalah yang cukup berat. Salah satu aktor harus dipulangkan lebih cepat dari jadwal yang telah ditentukan karena mengalami sebuah musibah. Akibatnya, kami harus menghilangkan beberapa shot dan menggantinya dengan satu master shot yang merangkum keseluruhan adegan tersebut. Kami juga harus membatasi jumlah take, sehingga setiap shot hanya boleh diambil sebanyak dua kali. Meskipun begitu, kami berhasil menyelesaikan tahap produksi ini lebih cepat dari perkiraan

4. Pasca Produksi

Pada Tahap ini penulis bersama editor melakukan tahap assembling dari shot - shot yang telah diambil pada tahap produksi sebelumnya. Pada tahap assembly ini kita menghadapi beberapa masalah yang terjadi yaitu dimulai dari mengatur kontinuitas dari adegan yang telah diambil, dan juga pacing dari film tersebut. Dikarenakan kita tidak mendapatkan beberapa shot disaat tahap produksi

masalah terbesar kita yaitu pacing dalam cerita kita menjadi lebih singkat dan juga shot nya kurang variatif. Namun di akhir kita sedikit merombak struktur shotnya sehingga mendapatkan kontinuitas yang cocok dan juga pacing yang ok supaya penonton dapat menikmati hasil tersebut.



4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Penulis membuat karya film pendek berjudul "Shattered". Sepanjang film penulis menceritakan sebuah perjalanan realita seorang karakter bernama Adam yang sedang mengalami perpecahan realita yang menipu di dalam hidupnya yang berawal terlihat baik - baik saja. Penulisan cerita untuk karakter Adam penulis menggunakan teori Archetype Bryan Tillman 2015 yang akan tercerminkan dari cerita yang terlihat di beberapa adegan. Dalam kejadian penulis menganalisa dan juga membuat kondisi psikologis Adam yang memperlihatkan Archetype the Trickster dalam film "Shattered".

4.1.1 3D CHARACTER

Tabel 4.1. 3D Character

FISIOLOGI	SOSIOLOGI	PSIKOLOGI
Jenis Kelamin : Laki - Laki	Kelas sosial : Menengah	Kepribadian : Penyayang, mudah marah dan sensitif terhadap keluarga
Umur : 38 tahun	Pekerjaan: Pegawai kantor	Motivasi : melindungi dan merawat anaknya Kanaya
Tinggi: ±175 cm	Status Keluarga : Duda dan kehilangan anaknya	Ketakutan : kehilangan orang yang dicintai, terutama anaknya
Berat : ±70 kg	Tempat tinggal : perumahan kota pinggiran sederhana tapi layak	Konflik : rasa bersalah atas kematian istrinya dan anaknya
Rambut : coklat kehitaman	Lingkungan sosial: Tertutup, jarang bersosialisasi	Sifat : denial dan Temperamen Sensitif
Mata : Coklat tua	Gaya hidup: Introvert dan terisolasi sejak istrinya meninggal	Ketakutan yang mendalam tentang kehilangan
Kulit : Sawo matang	-	Disosiasi identitas

Ciri khas : brewok, wajah kusam	-	Manipulatif dan penipu
Kondisi Fisik: terlihat lelah	-	-

4.1.2 SINOPSIS *Shattered*

Adam berusaha menjalani hari-harinya sebagai ayah tunggal setelah kehilangan istrinya. Suatu pagi, ketika putrinya, Naya, jatuh sakit, Adam mencoba merawatnya dengan penuh kasih sayang. Ia memasak makanan kesukaan Naya dan berusaha menghiburnya. Namun, ketenangan itu terusik ketika televisi menayangkan berita kecelakaan mobil yang membuat Adam panik dan terguncang. Sejak saat itu, bayangan-bayangan aneh, suara misterius, dan refleksi ganjil dari cermin mulai menghantui kesehariannya.

Kecurigaan semakin menguat ketika Ratno, tetangga tua yang perhatian, datang membawa makanan. Ratno merasa ada yang aneh bau tak sedap dari rumah Adam, suasana yang berantakan, dan sikap Adam yang makin tertutup. Sementara itu, Adam justru makin larut dalam percakapan dan kebersamaan bersama Naya, meski kejadian aneh di sekitarnya terus meragukan kenyataan. Cermin-cermin seolah mengungkap dirinya yang berbeda, sosok anak yang ia gendong, dan tuduhan bahwa semua ini salahnya.

Seiring waktu, batas antara nyata dan ilusi semakin kabur. Adam terus dihantui suara klakson, kilatan petir, dan bisikan Naya yang membuatnya hampir kehilangan kendali. Lalu di hari terakhir terungkap Adam tidak merawat putrinya yang sakit, melainkan hidup dalam ilusi bahwa Kanaya sudah tidak ada. Dalam rasa bersalah yang tak tertahankan, Adam hanya ingin tetap bersama Naya, meski harus menolak kebenaran dan kehilangan dirinya dalam kegilaan.

4.1.3 ARCHETYPE THE TRICKSTER



Gambar 4.1 Scene 7 Adam melihat refleksinya yang berbeda

Sumber: Ducktape Production

Arketipe the Trickster adalah karakter yang mampu membelokkan kenyataan, mengganggu tatanan, atau menciptakan ilusi yang membuat orang lain termasuk dirinya sendiri tidak lagi mampu membedakan mana yang benar dan mana yang salah (Jung, 2021 & Tillman, 2011). Hal ini sesuai dengan karakter Adam yang merubah kenyataan dan juga memberi ilusi dan manipulasi. Pada film ini Adam menciptakan ilusi bahwa Kanaya masih hidup merupakan bentuk pembohongan pada diri sendiri untuk menghindari rasa sakit emosional. Dalam struktur. Karakter Adam merepresentasikan The Trickster yaitu arketipe yang lahir dari konflik batin, rasa bersalah, dan disosiasi, sehingga menciptakan kekacauan psikologis yang pada akhirnya mengungkap realitas tragis yang selama ini ia tolak untuk dihadapi.

4.2. PEMBAHASAN

8.

ADAM PADA CERMIN
Iki kabeh gara-gara kowe dewe!

Adam menggelengkan kepalanya cepat.

ADAM PADA CERMIN (CONT'D)
Dasar, bapak kejem, mateni anaké!

Adam berteriak, namun suaranya keluar seperti bisikan yang bergetar. Perlahan suara dengung muncul. Adam menutup kedua telinganya. PETIR MENYAMBAR. Semakin lama, suara dengung makin kencang. Adam berteriak kesakitan.

Adam berdiri tidak seimbang. Ia menabrak kursi, meja, lalu tersandung.

Gambar 4.2. Scene 7 : Penulisan naskah perpecahan realita Adam

Sumber: Ducktape Production

Dalam pembuatan karakter penulis membuat karakter Adam selama ini telah menipu dirinya tentang realita yang terjadi sehingga pada malam hari setelah beberapa konflik yang terjadi akhirnya menghantuinya. Adam mengalami konflik batin antara realita aslinya dengan realita buatan dirinya yang ingin dia jalani seluruh hidupnya. Pada penulisan cerita ini penulis membuat sebuah konflik batin terhadap dirinya melalui sebuah cermin yang merefleksikan dirinya namun di dalam refleksi tersebut merupakan Adam yang memberitahu bahwa realita yang dijalani dirinya sekarang merupakan realita palsu dan realita yang asli akan selalu menghantui dirinya.



Gambar 4.3 Scene 7 Perpecahan Realita Adam

Sumber: Ducktape Production

Dalam scene ini dapat terlihat Adam sedang mengalami sebuah perpecahan realitas. Teori Arketipe the Trickster merupakan sosok yang menciptakan sebuah ilusi dan manipulasi kebenaran yang terjadi (Bryan Tillman 2011). Dalam kasus ini Adam memanipulasikan realita dirinya yang akhirnya sedang di sadarkan bahwa realitas dirinya tidak benar.

Dalam eksekusi scene ini penulis harus menggunakan 2 shot yang pertama dimana Adam memberikan reaksi terhadap perubahan refleksi. Penulis disini menyutradarai Adam untuk berekspreasi ketakutan dan juga bereaksi menyangkal terhadap realita bahwa anaknya sudah tidak ada. Lalu pada shot berikutnya penulis menyutradarai Adam untuk marah kepada dirinya sendiri dikarenakan membohongi

diri sendiri dan juga bereaksi senang dengan ekspresi menakutkan disaat Adam ketakutan saat diberitahu tentang realita yang sebenarnya.

11 **INT. RUMAH ADAM - RUANG TV - FLASHBACK** 11

BEGIN MONTAGE

Adam meletakkan mangkuk sop ke atas meja di depan televisi.
Naya duduk di sofa di depannya. Adam berdialog dengan Naya.

FLICKERING EFFECT TO:

Adam meletakkan mangkuk sop ke atas meja di depan televisi.
Sebuah boneka duduk di sofa di depannya. Adam berdialog
dengan boneka.

10.

12 **INT. RUMAH ADAM - RUANG TENGAH - FLASHBACK** 12

Adam sedang berdialog dengan Naya di depannya. Ia menunjuk-
nunjuk ke arah pintu dengan ekspresi marah.

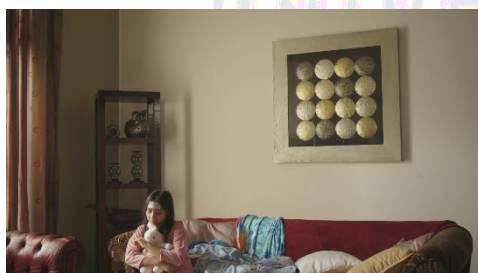
FLICKERING EFFECT TO:

Adam sedang berdialog dengan sebuah boneka yang terletak di
lemari di depannya. Ia menunjuk-nunjuk ke arah pintu dengan
ekspresi marah.

Gambar 4.4 Scene 7 : Penulisan naskah perpecahan realita Adam

Sumber: Ducktape Production

Dalam pembuatan penulisan naskah ini penulis membuat sebuah scene dimana mengungkapkan kebenaran atas realita yang selama ini penonton telah di bohongi oleh Adam akhirnya diberitahu kebenaran aslinya bahwa Adam selama ini telah hidup dalam realitanya sendiri.



Gambar 4.5 Scene 11: Perbedaan Realita Adam

Sumber : Ducktape Production

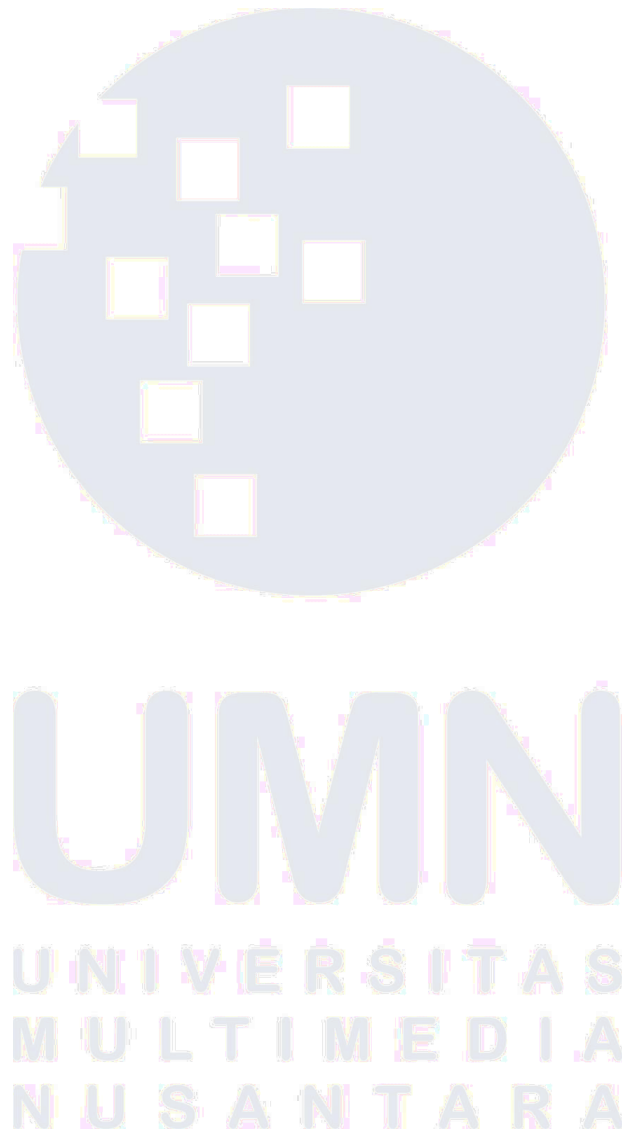


Gambar 4.6 Scene 11: Perbedaan Realita Adam

Sumber : Ducktape Production

Dari scene dapat terlihat sebuah scene pengungkapan kebenaran dari semua kebohongan realita dari karakter Adam yang telah menipu dirinya sendiri dan juga

penonton terhadap alur cerita. Pada scene ini kebohongan realita yang selama ini dibuat untuk menipu dirinya maupun penonton akhirnya terbongkar dalam alur cerita.



5. SIMPULAN

Berdasarkan proses penciptaan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa karakter Adam merupakan representasi dari arketipe *The Trickster* yang menggunakan manipulasi realitas sebagai respons terhadap trauma kehilangan. Melalui penerapan teroi tiga dimensi karakter Lajo Egri, terlihat bahwa dimensi psikologis Adam khususnya sifat menyangkal menjadi penggerak utama yang membentuk perilaku disosiatifnya. Secara spesifik terlihat dua scene kunci dalam narasi yaitu pada *scene 7*, karkater Adam mengalami perpecahan realitas melalui cermin yang mereflekskan konflik batin antara delusi buatannya dengan kenyataan. *Teori Trickster* membentuk sebuah ilusi dan membelokan kenyataan (Bryan Tillman, 2011). Pada *scene 11*, fungsi *The Trickster* memperlihatkan seluruh kebohongan realita yang telah dibangun untuk menipu diri sendiri dan penotonton.

Perancangan karakter Adam memberikan gambaran nyata mengenai kerapuhan jiwa manusia saat menghadapi kehilangan yang teramat besar. Melalui pendekatan *3D Character* Lajos Egri, terlihat bahwa tindakan manipulatif Adam bukanlah sebuah kejahatan, melainkan kerapuhan emosional seorang manusia yang mencoba bertahan hidup. Dengan demikian, perancangan karakter Adam dapat menunjukan bagaimana arketipe *The Trickster* dan dimensi psikologis Lajos Egri saling berkaitan dalam membentuk narasi yang kuat dan memberikan kedalaman emosional pada film *Shattered*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. DAFTAR PUSTAKA

- Egri, L. (2020). *The Art of Creative Writing: The Classic Guide to Writing Fiction*. Kensington.
- Katz, S. D. (2019). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Michael Wiese Productions.
- Liling, A. (2024, November 12). Penerapan Subteks kepada Karakter Protagonis Wiranto pada Film Pendek The Roots of Grief. *Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/34694/>
- Maxchael Tjandra, J. (2021). Perancangan Karakteristik Archetype Hero pada Tokoh Ramli pada Animasi 3D Pendek "Tilako". *Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/16988/>
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.
- Wibisono Darmawan, E. (2021, Agustus 24). Pengembangan Karakter dan Teknik Penyutradaraan Aktor dalam Teaser Trailer Film "Putra". *Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17582/>

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)

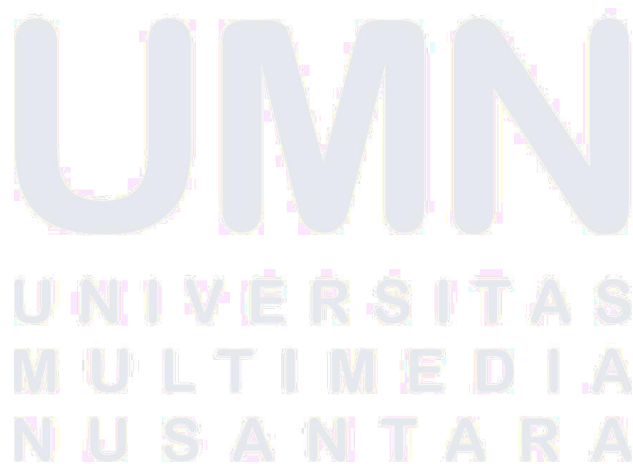
untuk turnitin

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kc.umn.ac.id Internet Source	4%
2	www.scribd.com Internet Source	1%
3	id.scribd.com Internet Source	<1%
4	marchelinaolyvia.wordpress.com Internet Source	<1%
5	ojs.umsida.ac.id Internet Source	<1%
6	repository.isi-ska.ac.id Internet Source	<1%



AI Report

We predict this text is

Human Generated

AI Probability

0%

This number is the probability that the document is AI generated, not a percentage of AI text in the document.

Plagiarism



The plagiarism scan was not run for this document. Go to gptzero.me to check for plagiarism.

untuk turnitin.pdf - 1/7/2026

Cek Yuk

1. TAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam proses penciptaan film, penulis naskah scriptwriter memiliki peran yang sangat krusial.

Lebih dari itu, seorang penulis naskah mempunyai tanggung jawab untuk memberikan sebuah kehidupan dalam cerita, membentuk karakter yang terasa nyata, dan menciptakan perjalanan emosi yang bisa dirasakan oleh siapa saja yang menonton.

Tugas utama seorang penulis naskah adalah merancang alur cerita dari awal hingga akhir.

Hal ini termasuk menentukan titik awal cerita, konflik utama, perkembangan karakter, klimaks hingga resolusi.

Penulis naskah juga bertanggung jawab dalam membangun karakter yang kuat dan menyakinkan.

Karakter tersebut harus memiliki motivasi supaya karakter tersebut yang menjalankan ceritanya bukan hanya masalah terjadi yang menjadi penjalan cerita.



LAMPIRAN B Form bimbingan

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : RAFAEL JOVANNO ALDEN BAGASKARA
NIM : 0000071751
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Natalia Depita, S.Sn., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	11 September 2025	09:00	bimbingan judul dan juga story film untuk TA	03 Desember 2025 16:44
2	15 September 2025	13:00	Pemberian Script dan pitch deck terbaru dan revisi latar belakang melalui email	03 Desember 2025 16:44
3	18 September 2025	14:05	Pengirim draft script 2 dan revisi bab 1 dan bab 2 teori penyutradaraan	04 Desember 2025 15:54
4	23 September 2025	10:05	Revisi bab 2 : perubahan teori	04 Desember 2025 15:54
5	29 Oktober 2025	14:00	Pembahasan flow saat produksi dan pembahasan bab 1 - 2 untuk kelanjutan skripsi dan juga Ks4	04 Desember 2025 15:54
6	25 Oktober 2025	16:04	Pengecekan seluruh bab sampe bab 4 by notes docs	04 Desember 2025 15:54
7	03 Desember 2025	14:05	Bimbingan bab 4 dan bab 5	04 Desember 2025 15:54
8	15 November 2025	13:18	Pembahasan latar belakang dan juga judul skripsi	04 Desember 2025 15:54



KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN

Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : *(NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)*

NAMA	Rafael Jovanno Alden Bagaskara
NIM	00000071752
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	Rafael.jovanno@student.umn.ac.id
ALAMAT	Allogio barat 7 no 11
NO. TELP / HP	082298993191
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Natalia Depita, M.Sn.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: *(Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)*

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Lecture Theatre

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.



Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

Rafael Jovanno Alden Bagaskara

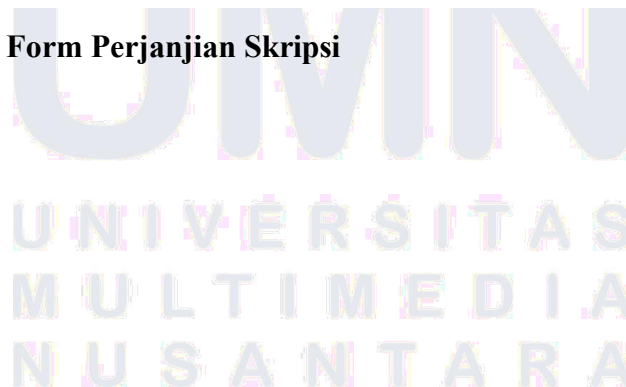
**Form Bimbingan Skripsi
Program Studi Film
Semester Gasal 2025/2026**



Nama : RAFAEL JOVANNO ALDEN BAGASKARA
NIM : 00000071751
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Natalia Depita, S.Sn., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	11 September 2025	09:00	bimbingan judul dan juga story film untuk TA	03 Desember 2025 16:44
2	15 September 2025	13:00	Pemberian Script dan pitch deck terbaru dan revisi latar belakang melalui email	03 Desember 2025 16:44
3	18 September 2025	14:05	Pengirim draft script 2 dan revisi bab 1 dan bab 2 teori penyutradaraan	04 Desember 2025 15:54
4	23 September 2025	10:05	Revisi bab 2 : perubahan teori	04 Desember 2025 15:54
5	29 Oktober 2025	14:00	Pembahasan flow saat produksi dan pembahasan bab 1 - 2 untuk kelanjutan skripsi dan juga Ks4	04 Desember 2025 15:54
6	25 Oktober 2025	16:04	Pengecekan seluruh bab sampe bab 4 by notes docs	04 Desember 2025 15:54
7	03 Desember 2025	14:05	Bimbingan bab 4 dan bab 5	04 Desember 2025 15:54
8	15 November 2025	13:18	Pembahasan latar belakang dan juga judul skripsi	04 Desember 2025 15:54

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi



KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini kami sekelompok melakukan pengajuan kelompok skripsi penciptaan :

INDIVIDU / KELOMPOK	KELOMPOK	
NAMA PRODUKSI	DUCKTAPE PRODUCTION	
JENIS ANIMASI / FILM	FILM	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000075539	Amadea Regina Rumenser	Manajemen Perekrutan Kru Eksternal oleh Produser untuk Mencapai Sinergi Tim dalam Produksi Film <i>Shattered</i> (2025)
00000071751	Rafael Jovanno Alden Bagaskara	Archetype The Caregiver Sebagai Landasan Psikologis Karakter Adam dalam Mengalami Skizofrenia pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000065175	Alexander Ponco Nailulu	Penerapan Sinematografi dalam Memvisualisasikan Gangguan Emosional Karakter Adam pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000067848	Allison Gressia Chaniago	Peran Setting dan Properti dalam Merepresentasikan <i>Five Stages of Grief</i> pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000069532	Aiman Radithya Putra Agung Purwantoro	Perancangan Sound Design Sebagai Rasa Cemas dengan Karakter Adam pada Film <i>Shattered</i> (2025)
00000068164	Darren Chopin Santoso	Penggunaan Teknik Editing Efek <i>Flicker</i> pada Film <i>Shattered</i> (2025) dalam Membangun Suasana Ketidakpastian

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA