

ANALISIS dan PENERAPAN 10 KARAKTERISTIK FILM HOLLYWOOD

PADA FILM ANIMASI SERIES “OWARI NO SERAPH”

SKRIPSI

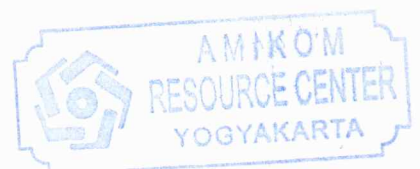


disusun oleh

Lucky Liquida

15.11.8657

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



ANALISIS dan PENERAPAN 10 KARAKTERISTIK FILM HOLLYWOOD

PADA FILM ANIMASI SERIES “OWARI NO SERAPH”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Lucky Liquida

15.11.8657

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS dan PENERAPAN 10 KARAKTERISTIK FILM HOLLYWOOD PADA FILM ANIMASI SERIES "OWARI NO SERAPH"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lucky Liquida

15.11.8657

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 April 2019

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS dan PENERAPAN 10 KARAKTERISTIK FILM HOLLYWOOD PADA FILM ANIMASI SERIES “OWARI NO SERAPH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lucky Liquida

15.11.8657

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal
11 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom
NIK. 190302047

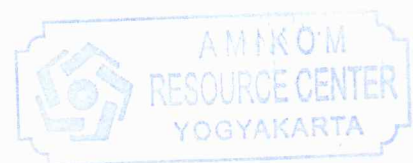


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

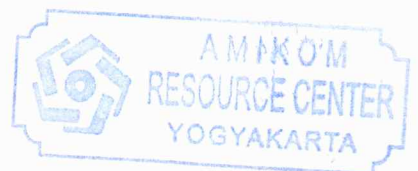
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 April 2019



Lucky Liquida

NIM. 15.11.8657



MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung.”(QS. Ali ‘Imran, 200).



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang saya cintai Alm. Bapak Sabandono dan Ibu Endang Murwati atas segala doa, dukungan, dan nasihat yang tiada henti.
2. Kakak-kakak saya Murti Ayuti Poory, Ghozali Nur Cahyo, Deska Intana Riski, dan Yeyen Arianti yang selalu mendukung saya dalam segala bentuk hal.
3. Ponakan tercinta Hanan Adyatama Prasraya yang selalu membuat saya tertawa dengan tingkahnya.

Dan saya tak lupa ucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu dan pikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Teman-teman Kupluk Production (Frisca Yolandita, Heru Kuswanto, Prima Ega Adi Permana, Ervin Mardiansyah, Avif Gayuh Pribadi) yang telah memberi dukungan dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Teman-teman lainnya (Galih Mayagustina, Rani Rizki Tajriani, Arini Mauluddina, Yolanda Putri Clarissa)
4. Keluarga Selimut Tetangga Lama dan teman-teman saya yang tidak bisa saya tulis satu persatu, saya ucapkan terimakasih.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur selalu kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas segala karunia, rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul **“Analisis dan Penerapan 10 karakteristik film Hollywood pada film animasi series "Owari no Seraph"”**.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak atas segala dukungan, bantuan, bimbingan serta pengarahan yang telah diberikan kepada penulis. Ucapan terimakasih, penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberi fasilitas kemudahan dalam berbagai urusan selama penulis menempuh studi dan menyelesaikan skripsi
2. Ibu Krisnawati, Ssi, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen penguji, segenap dosen dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Skripsi ini jauh dari kata sempurna, itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Kritik dan saran yang membangun guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 26 April 2019



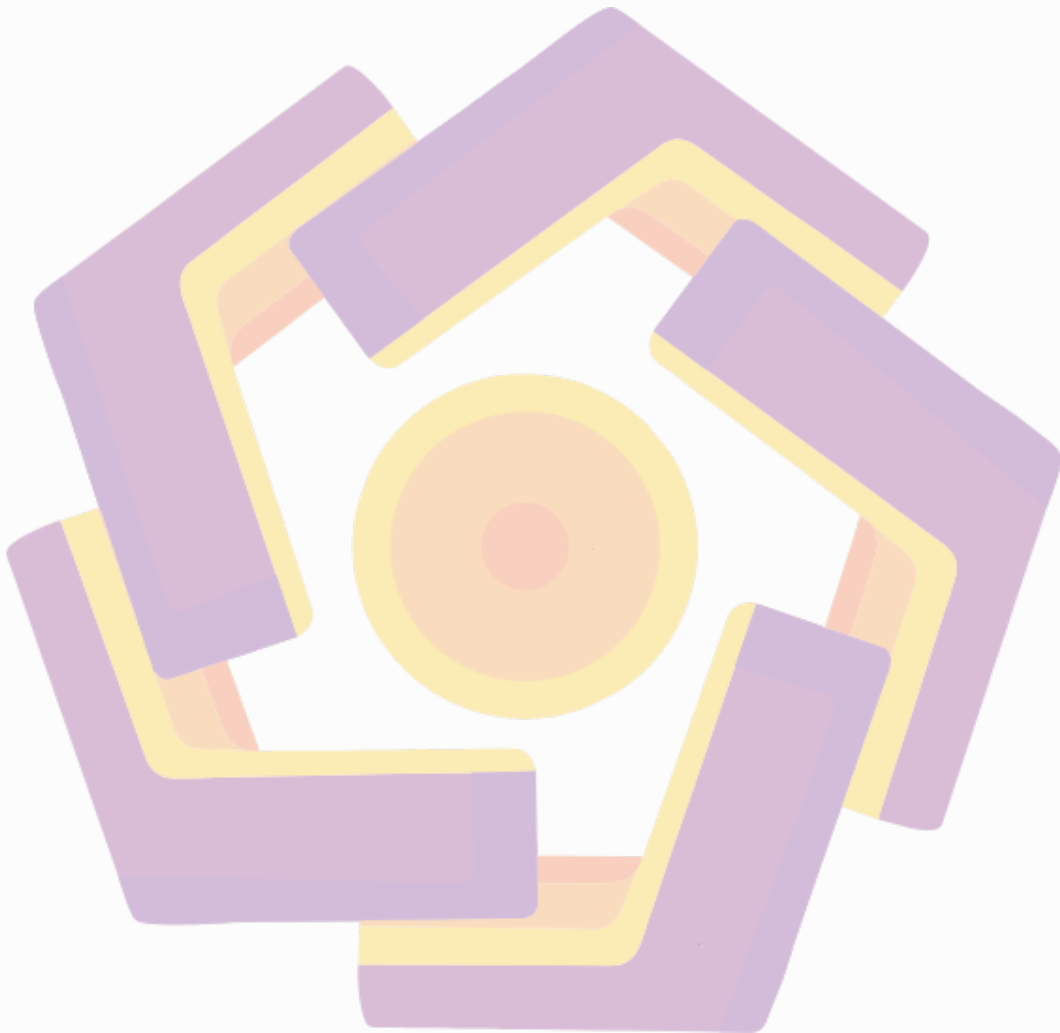
Lucky Liquida

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| COVER | i |
| COVER | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xivi |
| INTISARI | xvi |
| <i>ABSTRACK</i> | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Metode Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.5.2 Metode Alur Penelitian | 4 |
| 1.5.3 Metode Analisis | 4 |
| 1.5.4 Evaluasi | 5 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 Dasar Teori | 8 |
| 2.2.1 Pengertian Film | 8 |
| 2.2.2 Pengertian Animasi | 8 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| 2.2.3 | Pengertian Anime..... | 9 |
| 2.2.4 | Pengertian Karakter | 10 |
| 2.2.5 | Pengertian Naskah Cerita..... | 10 |
| 2.3 | 10 Pola Dasar Karakteristik..... | 10 |
| 2.3.1 | Pahlawan (<i>Hero</i>)..... | 11 |
| 2.3.2 | Pembimbing (<i>Mentor</i>)..... | 11 |
| 2.3.3 | Bayangan (<i>Shadow</i>)..... | 11 |
| 2.3.4 | Penjaga Ambang Batas (<i>Threshold Guardian</i>)..... | 12 |
| 2.3.5 | Pemicu (<i>Herald</i>)..... | 13 |
| 2.3.6 | Siluman (<i>Shapersifter</i>)..... | 13 |
| 2.3.7 | Sekutu (<i>Ally</i>)..... | 14 |
| 2.3.8 | Penghibur (<i>Trickster</i>)..... | 14 |
| 2.3.9 | Orang Tua (<i>Parent</i>)..... | 14 |
| 2.3.10 | Anak (<i>Child</i>)..... | 15 |
| 2.4 | Pengolahan Data Kuesioner..... | 15 |
| 2.4.1 | Skala Likert..... | 15 |
| 2.4.2 | Menentukan Interval..... | 16 |
| 2.4.3 | Rumus Presentase..... | 17 |
| BAB III | ANALISIS dan PERANCANGAN | 18 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 18 |
| 3.2 | Analisis Masalah | 19 |
| 3.3 | Metode Penelitian..... | 20 |
| 3.4 | Pengenalan Tokoh..... | 20 |
| 3.5 | Analisis Karakter Tokoh per Episode | 29 |
| BAB IV | HASIL dan PEMBAHASAN | 49 |
| 4.1 | Hasil Analisis | 49 |
| 4.2 | Pembahasan..... | 54 |
| 4.2.1 | Naskah Cerita..... | 54 |
| 4.2.2 | Desain Karakter | 56 |
| 4.2.3 | Adegan 10 Pola Dasar Karakteristik..... | 62 |
| 4.3 | Evaluasi..... | 69 |

| | |
|---------------------|----|
| BAB V PENUTUP | 73 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 73 |
| 5.2 Saran..... | 73 |
| Daftar Pustaka..... | 75 |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Karakteristik tokoh episode 1 | 30 |
| Tabel 3.2 Karakteristik tokoh episode 2 | 32 |
| Tabel 3.3 Karakteristik tokoh episode 3 | 33 |
| Tabel 3.4 Karakteristik tokoh episode 4 | 35 |
| Tabel 3.5 Karakteristik tokoh episode 5 | 37 |
| Tabel 3.6 Karakteristik tokoh episode 6 | 38 |
| Tabel 3.7 Karakteristik tokoh episode 7 | 40 |
| Tabel 3.8 Karakteristik tokoh episode 8 | 41 |
| Tabel 3.9 Karakteristik tokoh episode 9 | 43 |
| Tabel 3.10 Karakteristik tokoh episode 10 | 44 |
| Tabel 3.11 Karakteristik tokoh episode 11 | 46 |
| Tabel 3.12 Karakteristik tokoh episode 12 | 48 |
| Tabel 4.1 Hasil analisis karakter <i>season</i> 1 | 49 |
| Tabel 4.2 Hasil analisis karakter <i>season</i> 2 | 50 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Yoichiro Hyakuya | 21 |
| Gambar 3.2 Shinoa Hiragi | 22 |
| Gambar 3.3 Yoichi Satome | 23 |
| Gambar 3.4 Kimizuki Shiho | 24 |
| Gambar 3.5 Mitsuba Sangu | 25 |
| Gambar 3.6 Guren Ichinose | 26 |
| Gambar 3.7 Mikaela Hyakuya | 27 |
| Gambar 3.8 Ferid Bathory | 28 |
| Gambar 3.9 Krul Tepes | 29 |
| Gambar 3.10 Raja Garam | 29 |
| Gambar 3.11 Screenshot adegan episode 1 | 30 |
| Gambar 3.12 Screenshot adegan episode 2 | 31 |
| Gambar 3.13 Screenshot adegan episode 3 | 33 |
| Gambar 3.14 Screenshot adegan episode 4 | 34 |
| Gambar 3.15 Screenshot adegan episode 5 | 36 |
| Gambar 3.16 Screenshot adegan episode 6 | 38 |
| Gambar 3.17 Screenshot adegan episode 7 | 39 |
| Gambar 3.18 Screenshot adegan episode 8 | 41 |
| Gambar 3.19 Screenshot adegan episode 9 | 42 |
| Gambar 3.20 Screenshot adegan episode 10 | 44 |
| Gambar 3.21 Screenshot adegan episode 11 | 45 |
| Gambar 3.22 Screenshot adegan episode 12 | 47 |
| Gambar 4.1 Naskah cerita | 54 |
| Gambar 4.2 Karakter tokoh Addent | 56 |
| Gambar 4.3 Karakter tokoh Tabita | 57 |
| Gambar 4.4 Karakter tokoh Akane | 57 |
| Gambar 4.5 Karakter tokoh Makoto | 58 |
| Gambar 4.6 Karakter tokoh Kureto | 58 |
| Gambar 4.7 Karakter tokoh Ryota | 59 |
| Gambar 4.8 Karakter tokoh Shinya | 59 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.9 Karakter tokoh Zeldris | 60 |
| Gambar 4.10 Karakter tokoh Rossa | 61 |
| Gambar 4.11 Karakter tokoh siluman srigala putih | 61 |
| Gambar 4.12 Adegan pahlawan/ <i>hero</i> | 62 |
| Gambar 4.13 Adegan pembimbing/ <i>mentor</i> | 63 |
| Gambar 4.14 Adegan bayangan/ <i>shadow</i> | 64 |
| Gambar 4.15 Adegan penjaga ambang batas/ <i>threshold guardian</i> | 64 |
| Gambar 4.16 Adegan pemicu/ <i>herald</i> | 65 |
| Gambar 4.17 Adegan siluman/ <i>shapershifter</i> | 66 |
| Gambar 4.18 Adegan sekutu/ <i>ally</i> | 67 |
| Gambar 4.19 Adegan penghibur/ <i>trickster</i> | 67 |
| Gambar 4.20 Adegan orangtua/ <i>parent</i> | 68 |
| Gambar 4.21 Adegan anak/ <i>child</i> | 69 |
| Gambar 4.22 Bidang pekerjaan responden | 69 |
| Gambar 4.23 Bidang yang diambil responden | 70 |
| Gambar 4.24 Tanggapan responden dalam membuat naskah | 70 |
| Gambar 4.25 Evaluasi 10 pola dasar karakteristik pada naskah cerita | 71 |
| Gambar 4.26 Evaluasi pemahaman pada karakteristik | 71 |

INTISARI

Sebagai salah satu tayangan film, film animasi sering melampaui atau menentang batas-batas realita dunia nyata. Negara Barat banyak memproduksi film-film animasi yang dikenal tidak hanya di Amerika tetapi juga di dunia, sehingga gaya animasinya mendominasi animasi Barat. Adapun animasi dari negara Jepang atau biasa disebut dengan anime, anime Jepang pun memiliki gaya khas tersendiri yang berbeda dengan animasi Barat. Daya tarik pada film animasi terletak pada naskah cerita, sedangkan daya tarik pada anime terletak pada gambar karakternya. Namun bagi penonton karakter tokoh yang mencolok dalam film animasi akan menarik perhatian penonton. Sifat karakter yang membuat jalan cerita lebih bebas dan menarik yaitu terdapat 10 pola dasar karakteristik. 10 pola dasar karakteristik diantaranya pahlawan (hero), pembimbing (mentor), bayangan (shadow), sekutu (ally), pemicu (herald), penghalang (threshold guardian), penghibur (trickster), siluman (shapeshifter), orangtua (parent), anak (child). Alasan peneliti memilih anime Jepang “Owari No Seraph” karena anime memiliki gaya khas dan daya tarik yang berbeda dengan film animasi Barat maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian 10 pola dasar karakteristik pada anime Jepang “Owari No Seraph”.

Pada skripsi ini, peneliti menganalisis 10 pola dasar karakteristik pada anime Jepang “Owari No Seraph” serta menerapkan 10 pola dasar karakteristik ke dalam naskah cerita yang dibuat peneliti. Peneliti menganalisis dengan cara mengenali tokoh yang akan dianalisis, menganalisis karakter tokoh per episode, hasil analisis, dan melakukan penerapan ke dalam naskah cerita yang di buat peneliti. Metode analisis yang digunakan yaitu metode kualitatif.

Penerapan yang dihasilkan berbentuk naskah cerita, tokoh, serta adegan yang terdapat 10 pola dasar karakteristik, bahwa 10 pola dasar karakteristik merupakan konsep dasar yang diperlukan untuk memahami tujuan atau fungsi karakter dalam naskah cerita. Walaupun terdapat perbedaan diantara anime dan animasi, anime series Jepang “Owari No Seraph” terdapat 10 pola dasar karakteristik hollywood.

ABSTRACT

As one of the film shows, animated films often go beyond or oppose the realities of reality. Many Western countries produce animated films that are known not only in America but also in the world, so that the animation style dominates western animation. As for animations from Japan or commonly called anime, Japanese anime also has its own distinctive style that is different from Western animation. The appeal of animated films lies in the story script, while the appeal of the anime lies in the image of the character. But for the audience the striking character in the animated film will attract the attention of the audience. Character traits that make the storyline more free and interesting, there are 10 characteristic archetypes. 10 characteristic archetypes include heroes (heroes), mentors (mentors), shadows (shadow), allies (ally), herald (barrier), barrier (threshold guardian), entertainers (trickster), stealth (shapeshifter), parents (parent), child (child). The reason researchers chose the Japanese anime "Owari No Seraph" because anime has a distinctive style and appeal that is different from Western animated films therefore researchers are interested in conducting research on 10 characteristic basic patterns in Japanese anime "Owari No Seraph".

In this thesis, researchers analyzed 10 basic characteristic patterns in the Japanese anime "Owari No Seraph" and applied 10 characteristic archetypes into the story script made by researchers. The researcher analyzes by recognizing the figures to be analyzed, analyzing the character of the characters per episode, the results of the analysis, and applying it to the story script that is made by the researcher. The analytical method used is a qualitative method.

The resulting application takes the form of story scripts, characters, and scenes that have 10 characteristic basic patterns, that 10 characteristic archetypes are the basic concepts needed to understand the character's purpose or function in story texts. Despite the differences between anime and animation, the Japanese anime series "Owari No Seraph" has 10 characteristic patterns of Hollywood.