

**VISUALISASI POLITEISME MITOLOGI YUNANI
KUNO DALAM GIM VIDEO *FINAL FANTASY XIV***



PENGAJIAN

Oleh:

Gusti Rien Nurulita

NIM 1812843021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

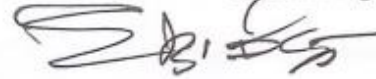
**VISUALISASI POLITEISME MITOLOGI YUNANI
KUNO DALAM GIM VIDEO *FINAL FANTASY XIV***



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Seni Murni
2024

Tugas Akhir Pengkajian Karya Seni berjudul: **VISUALISASI POLITEISME MITOLOGI YUNANI KUNO DALAM GIM VIDEO FFXIV** diajukan oleh Gusti Rien Nurulita, NIM 1812843021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



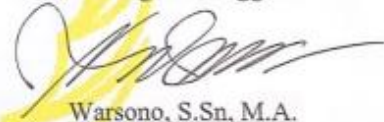
Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP 19600408 198601 1 001/ NIDN 0008046003

Pembimbing II



Nadiyah Tunikmah, S.Sn., M.A.
NIP 19790412 200604 2 001/ NIDN 0012047906

Cognate/Anggota



Warsono, S.Sn., M.A.
NIP 197605092003121001/ NIDN 0009057603

Ketua Jurusan/ Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miffahul Munir, M.Hum
NIP 19760104 200912 1 001/ NIDN 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Solahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

i

i

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gusti Rien Nurulita
NIM : 1812843021
Program Studi : Seni Murni
Judul Pengkajian Tugas Akhir : Visualisasi Politeisme Mitologi Yunani Kuno
Dalam Gim Video *Final Fantasy XIV*

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir skripsi (pengkajian) yang saya buat ini benar-benar asli karya saya sendiri, bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya skripsi ini saya buat berdasarkan kajian langsung di laangan sebagai referensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil salinan, maka saya menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian surat pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan kesadaran dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Hormat saya,

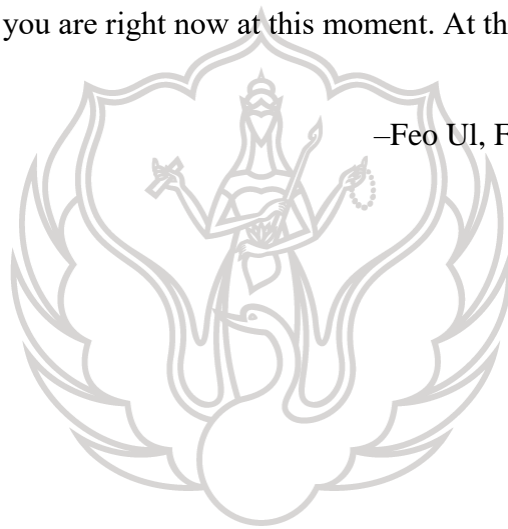
Yogyakarta 19 Juni 2024



Gusti Rien Nurulita

NIM 1812843021

“My dear, beloved sapling. You are lost—confused—and have precious little time to gather your wits. Stand very, very still. Think not of where you need to go, but where you are right now at this moment. At this time, in this place...”

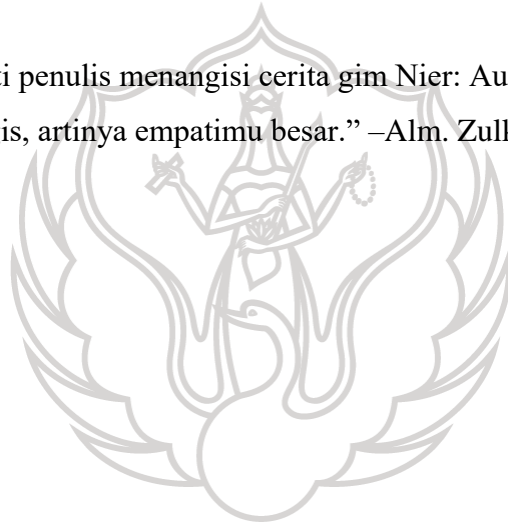


—Feo Ul, FFXIV: Shadowbringers

PERSEMBAHAN

Untuk Alm. Papa, AKBP Zulkifli Zubir S.H, M.H., pendukung nomor satu saya dan skripsi ini, yang selalu ingin saya makan enak dan tepat waktu, yang selalu resah jika saya sakit sedikit saja, yang rela saya telat lulus asalkan saya tidak tinggal sendirian pada masa pandemi, yang tidak menertawakan saya ketika saya menangis cerita gim Nier: Automata, melainkan memuji saya karena dapat berempati dengan cerita tersebut. Untuk Alm. Papa yang selalu mendukung hobi dan minat saya, yang selalu berinteraksi dengan saya bahkan pada saat saya merasa paling rendah walaupun tidak tau harus bagaimana. Untuk Papa yang pergi terlalu cepat.

(Ketika mendapati penulis menangis cerita gim Nier: Automata) “Tidak apa jika menangis, artinya empatimu besar.” –Alm. Zulkifli Zubir, ayah penulis



KATA PENGANTAR

Tugas Akhir pengkajian karya seni dengan judul “Visualisasi Politeisme Mitologi Yunani Kuno Dalam Gim Video Final Fantasy XIV” diselesaikan sebagai syarat kelulusan Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Dengan tulus ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih banyak atas kritik, saran, dan bimbingan yang telah diberikan, yang juga menginspirasi saya untuk dapat menulis lebih baik lagi.
2. Nadiyah Tunnikmah S, Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas kritik dan saran serta bimbingan yang sangat membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
3. Warsono S.Sn., M.A selaku Cognate ujian tugas akhir. Terima kasih atas kritik dan saran yang telah diberikan.
4. Dr. Miftahul Munir M.Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Muhamad Solahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, M.Sn selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Untuk keluarga di rumah, Alm. Papa, Mama, Abang, Kakak, dan kucing penulis Jombie yang kelucuannya menyemangati penulis dalam menyelesaikan penelitian. Serta keluarga besar dan besan yang telah menunjukkan dukungan.
8. Mabes (Makan Besar) APT Sewon, Ge, Abder, Pak Adam, Sevin, Nopal, Tama, dan Aya. Terutama Ge selaku teman sekamar yang selalu mendukung penulis setiap waktu, serta Nopal dan Aya yang juga mengikuti ujian skripsi pada waktu yang sama.

9. Kepada teman-teman bermain saya di FFXIV yang sudah saya anggap keluarga sendiri, yaitu Rava, Pak Ajul, dan Jje, juga semua anggota statik dan FC EUY. Kepada Illyia yang menginspirasi penulis untuk melakukan penelitian terhadap FFXIV.
10. Para pemain FFXIV yang telah menyebarkan dan mengisi angket penelitian untuk melengkapi data penelitian ini.
11. Enciodes, Hoshiguma, Estinien, Zephirin, Themis, Hades, dan Hephaistos, juga karakter fiksi lain yang penulis sukai dan menjadi penyemangat selama dilakukannya penelitian ini.
12. Mifun, Rani, Mimiw, Kunnyan, Cheesu, Dr. Aeritas Yaoitio, Ryn, Yuchab, Piganee, Saru, Ohna, serta teman-teman internet lainnya dari twitter, instagram, dan facebook.
13. Teman-teman SMA Pipi, Uyun, Amin, dan Ujair.
14. Warung makan Pinkan, Geprek Ayam Sawah, Kharisma Bahari Avika, Batagor Belakang ISI, dan Esteh Indonesia.
15. Yoshida Naoki selaku produsen dan direktur FFXIV, Masayoshi Soken sebagai komposer lagu untuk FFXIV, dan Natsuko Ishikawa sebagai salah satu penulis FFXIV. Ketiga seniman tersebut telah menciptakan gim video yang menggugah hati penulis sebegitu rupanya sehingga dilakukanlah penelitian ini.
16. Dosen-dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
17. Pak Satpam Perpustakaan ISI Yogyakarta yang begitu ramah dan selalu menyemangati penulis ketika berkunjung ke perpustakaan.
18. Berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian ini.

Demikian ucapan terima kasih ini disampaikan kepada pihak yang telah disebutkan, juga kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan. Penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Rien

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	3
D. METODE PENELITIAN.....	4
1. Populasi dan Sampel	4
2. Metode Pengumpulan Data	6
3. Metode Analisis Data	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
B. LANDASAN TEORI.....	12
1. Seni Media.....	12
2. Politeisme dalam Mitologi Yunani Kuno.....	18