

**MEMPERKUAT TIGA DIMENSI KARAKTER TOKOH UTAMA
DENGAN MENGGUNAKAN MEKAP KARAKTER PADA FILM
“HAJAR!!!”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh:
Tammy Restian Martadiani
NIM: 1810919032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

MEMPERKUAT TIGA DIMENSI KARAKTER TOKOH UTAMA DENGAN MENGUNAKAN MEKAP KARAKTER PADA FILM "HAJAR!!!"

diajukan oleh **Tammy Restian Martadiani**, NIM 1810919032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIDN 0006057806

Pembimbing II/Anggota Penguji



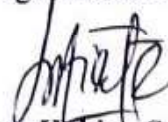
Heri Nugroho, M.Sn.
NIDN 0502058803

Cognate/Penguji Ahli



Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.
NIDN

Koordinator Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edrial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TAMMY RESTIAN MARTADIANTI

NIM : 1810919032

Judul Skripsi : MEMPERKUAT TIGA DIMENSI KARAKTER TOKOH
UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN MEKAP
KARAKTER PADA FILM “HAJAR!!!”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 20 Juni 2025
Yang Menyatakan,

Tammy Restian Martadianti
1810919032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TAMMY RESTIAN MARTADIANTI

NIM : 1810919032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **MEMPERKUAT TIGA DIMENSI KARAKTER TOKOH UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN MEKAP KARAKTER PADA FILM “HAJAR!!!”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 20 Juni 2025
Yang Menyatakan,




Tammy Restian Martadianti

1810919032

"Because the dawn right before the sun rises is the darkest. "

-BTS

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan tugas akhir penciptaan karya seni dengan judul “*Memperkuat Tiga Dimensi Karakter Tokoh Utama dengan Menggunakan Mekap Karakter pada Film Hajar!!!*” dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana (S-1) di Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan karya dan penulisan tugas akhir ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Allah SWT. atas nikmat dan karunianya yang telah diberikan.
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Sn., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi S-1 Film Dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., selaku Penguji Ahli.
6. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku dosen Pembimbing 1.
7. Heri Nugroho, M.Sn., selaku dosen Pembimbing 2.
8. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku dosen wali.

9. Dian Herdiansyah dan Ukon Kawangi, selaku orang tua yang selalu mendoakan anaknya.
10. Wishal Atala Yaziz, selaku adik yang cerewet tapi diam-diam paling perhatian.
11. Ilham Syah Maulana dan Pandu Wisesa, sebagai teman kolektif dalam pembuatan karya seni film “HAJAR!!!”.
12. Ilham Syah Maulana, terima kasih sudah sabar dan selalu ada di setiap tahap tugas akhir ini.
13. Rosaniati, teman sejak kecil yang selalu ada dalam segala musim.
14. Dinda Putri Anjani dan Giannina Trixie Lapian, terima kasih udah bareng-bareng ngelewatin masa kuliah dengan segala dramanya. Kalian bagian terbaik dari proses ini.
15. Tinderjoy, terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dan momen-momen seru yang tak terlupakan selama masa kuliah. Kalian salah satu hal terbaik yang terjadi dalam perjalanan ini.
16. BTS, terima kasih telah memberikan kekuatan melalui musik dan kata-kata yang selalu mengingatkan saya untuk tidak menyerah dalam mengejar cita-cita. Kehadiran kalian dalam perjalanan ini sangat berarti bagi saya.
17. Seluruh kerabat kerja, baik kru dan pemain yang sudah terlibat dalam proses penciptaan karya seni film “HAJAR!!!”.
18. Seluruh pihak yang turut membantu melalui dukungan alat dan fasilitas tertentu.

19. Keluarga Besar Mahasiswa Film Dan Televisi Angkatan 2018. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang selalu terasa.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi siapa pun yang membaca maupun mengkaji, khususnya dalam pengembangan seni mekap karakter di dunia perfilman. Segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan sangat dihargai sebagai bahan refleksi dan penyempurnaan di masa mendatang.

Yogyakarta, 11 Juni 2025

Hormat saya,

Tammy Restian Martadiani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	
HALAMAN PERNYATAAN.....	
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN PENCIPTAAN.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Tiga Dimensi Karakter.....	6
a. Dimensi Fisiologis.....	6
b. Dimensi Sosiologis.....	7
c. Dimensi Psikologis.....	8
2. Mekap.....	9
a. Mekap Karakter.....	10
1. Mekap Korektif.....	13
2. Mekap Efek.....	13
3. Mekap Prostetik.....	14
3. Karakter.....	14
4. Tokoh Utama.....	17
5. Naratif.....	21
B. Tinjauan Karya.....	23
1. Orphan.....	24
a. Sinopsis.....	24
b. Analisis Isi Film.....	25
c. Relevansi terhadap Skripsi.....	26
2. Joker.....	27
a. Sinopsis Singkat.....	27

b. Analisis Isi Film.....	28
c. Relevansi terhadap Skripsi.....	29
3. Ready or Not.....	30
a. Sinopsis Singkat.....	30
b. Analisis Isi Film.....	31
c. Relevansi terhadap Skripsi.....	32
BAB III.....	34
METODE PENCIPTAAN.....	34
A. Objek Penciptaan.....	34
B. Metode Penciptaan.....	35
1. Konsep Karya.....	35
a. Karakter Utama: Siti Hajar.....	36
1. Dimensi Fisiologis.....	36
2. Dimensi Sosiologis.....	38
3. Dimensi Psikologis.....	39
b. Mekap Karakter.....	40
1. Mekap Korektif.....	42
2. Mekap Efek.....	43
3. Mekap Prostetik.....	43
2. Desain Produksi.....	47
C. Proses Perwujudan Karya.....	47
1. Pra produksi.....	47
a. Analisis Naskah.....	48
b. Riset dan Referensi.....	49
c. Penyusunan Kerabat Kerja.....	50
d. Rapat Produksi.....	51
e. Reading Pemain.....	52
f. Eksplorasi.....	53
1. Sculpting.....	55
2. Molding.....	56
3. Casting.....	57
g. Tes Mekap.....	60
2. Produksi.....	63
3. Pascaproduksi.....	64
BAB IV.....	65
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Deskripsi Karya Akhir.....	65

B. Analisis Penerapan Konsep dan Teori dalam Karya.....	66
1. Pengenalan Karakter.....	66
2. Menunjukkan Kondisi Fisik Karakter Akibat Konflik.....	70
a. Scene 10.....	70
b. Scene 11.....	72
c. Scene 13.....	74
d. Scene 16.....	76
3. Mekap sebagai Petunjuk Temporal.....	78
C. Pembahasan Reflektif.....	80
BAB V.....	83
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Poster Film Orphan.....	24
Gambar 2.2, 2.3, 2.4.....	25
Gambar 2.5- 2.6.....	26
Gambar 2.7 Poster Film Joker.....	27
Gambar 2.8- 2.9.....	28
Gambar 2.10, 2.11, 2.12, 2.13.....	29
Gambar 2.14 Poster Film Ready or Not.....	30
Gambar 2.15, 2.16.....	31
Gambar 2.17, 2.18.....	32
Gambar 3.1 Desain Tato Hajar.....	38
Gambar 3.2 dan 3.3 Screenshoot anatomi otot.....	41
Gambar 3.4 Screenshot anatomi otot.....	42
Gambar 3.5 Screenshot Naskah scene 1 Hajar!!!.....	44
Gambar 3.6 Screenshot Naskah scene 14 Hajar!!!.....	45
Gambar 3.7 Screenshot Naskah scene 15 Hajar!!!.....	46
Gambar 3.8 Screenshot Naskah scene 16 Hajar!!!.....	46
Gambar 4.1 Eksplorasi tipe darah.....	54
Gambar 4.2 Proses molding.....	57
Gambar 4.3 Proses casting.....	58
Gambar 4.4 Proses pembuatan prostetik.....	59
Gambar 4.5, 4.6.....	60
Gambar 4.7, 4.8, 4.9.....	61
Gambar 4.10, 4.11, 4.12.....	62
Gambar 4.13, 4.14, 4.15, 4.16.....	62
Gambar 5.1, 5.2.....	67
Gambar 5.1, 5.2, 5.3, 5.4.....	67
Gambar 5.5.....	68
Gambar 5.6, 5.7.....	68
Gambar 5.8.....	69
Gambar 5.9, 5.10, 5.11, 5.12.....	70
Gambar 5.13.....	71
Gambar 5.14, 5.15.....	71
Gambar 5.16.....	72
Gambar 5.17, 5.18.....	74
Gambar 5.19, 5.20.....	74
Gambar 5.21, 5.22.....	75
Gambar 5.23, 5.24.....	76

Gambar 5.25.....	77
Gambar 5.26, 5.27.....	77
Gambar 5.28, 5. 29.....	78
Gambar 5.30.....	79
Gambar 5.31, 5.32, 5.33.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penyusunan Kerabat Kerja Hajar!!!.....	50
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN FOTO *BEHIND THE SCENE*

LAMPIRAN POSTER TUGAS AKHIR

LAMPIRAN *FORM* I-VII

LAMPIRAN DOKUMENTASI SIDANG 4 JUNI 2025

LAMPIRAN POSTER UNDANGAN SEMINAR DAN *SCREENING*

LAMPIRAN *RUNDOWN* ACARA

LAMPIRAN BUKU TAMU ACARA

LAMPIRAN DOKUMENTASI *SCREENING*

LAMPIRAN NOTULENSI

LAMPIRAN SURAT KETERANGAN TELAH *SCREENING*

LAMPIRAN *SCREENSHOT* PUBLIKASI GALERI PANDENG

**LAMPIRAN *SCREENSHOT* PUBLIKASI *SCREENING* DI MEDIA
SOSIAL**

LAMPIRAN DESAIN PRODUKSI

LAMPIRAN NASKAH

ABSTRAK

Film fiksi *HAJAR!!!* mengeksplorasi penggunaan mekap karakter dan prostetik sebagai strategi visual untuk membangun karakterisasi tokoh utama melalui pendekatan tiga dimensi karakter: fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Unsur-unsur visual seperti luka keloid, tato, dan efek darah digunakan untuk memperkuat latar belakang tokoh, mempertegas kondisi emosional, serta memperjelas status sosial dalam alur cerita. Mekap karakter tidak sekadar estetika, tetapi menyatu dengan dramaturgi sebagai media naratif. Penelitian ini menganalisis bagaimana elemen mekap karakter, seperti luka keloid, tato, dan prostetik, digunakan untuk memperkuat tiga dimensi karakter Siti Hajar secara visual dalam narasi film. Desain mekap disusun untuk mencerminkan kondisi fisiologis, sosiologis, dan psikologis tokoh, serta diujicobakan melalui eksplorasi bahan prostetik alternatif yang lebih efisien secara biaya namun tetap mendukung kebutuhan alur cerita dan kontinuitas visual adegan. Temuan utama dari penciptaan ini menunjukkan bahwa mekap dalam film fiksi mampu memperkaya dimensi naratif melalui lapisan visual yang imersif. Karakter utama tampil lebih kuat, konsisten, dan hidup—baik secara emosional maupun estetis. Pendekatan ini membuka ruang baru bagi tata rias film di Indonesia sebagai bagian integral dari bahasa visual dan konstruksi identitas karakter.

Kata kunci: mekap karakter, prostetik, tiga dimensi karakter, naratif visual, film fiksi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam dunia perfilman, mekap karakter bukan hanya sekadar alat kosmetik untuk mempercantik tampilan pemain, melainkan elemen visual penting yang mampu membentuk dan menyampaikan identitas seorang tokoh. Mekap menjadi bahasa visual yang membantu penonton memahami siapa karakter itu, dari mana ia berasal, dan apa yang sedang atau telah ia alami, bahkan sebelum karakter tersebut mengucapkan sepatah kata pun. Dalam konteks film fiksi, terutama yang memuat konflik emosional dan aksi fisik seperti *Hajar!!!*, kehadiran mekap karakter berfungsi lebih dari sekadar estetika—ia menjadi bagian dari narasi itu sendiri.

Film *Hajar!!!* mengangkat kisah perjuangan seorang ibu, Siti Hajar, yang berusaha menyelamatkan anaknya dari penculikan. Perjalanan tokoh utama yang penuh dengan konflik fisik dan batin menjadi ruang yang tepat untuk mengeksplorasi kekuatan mekap dalam membentuk karakter. Melalui luka keloid, tato, efek darah, hingga tampilan wajah yang mengalami perubahan akibat kondisi emosional, film ini mencoba menyampaikan kisah tokohnya lewat lapisan visual yang kaya dan penuh makna.

Pendekatan utama dalam penciptaan ini menggunakan konsep tiga dimensi karakter yang dikemukakan oleh Lajos Egri, yaitu fisiologis (aspek fisik seperti

bentuk tubuh, kondisi wajah, luka, dan bekas trauma), sosiologis (latar belakang sosial, lingkungan tempat tokoh tumbuh, hingga simbol-simbol identitas seperti tato), dan psikologis (kondisi batin, motivasi, serta konflik internal yang tercermin dalam ekspresi visual tokoh). Ketiga dimensi ini diterjemahkan secara visual melalui desain mekap yang mendetail dan strategis, disesuaikan dengan perkembangan karakter sepanjang alur cerita.

Film *Hajar!!!* dipilih sebagai objek penciptaan karena menghadirkan karakter utama perempuan yang kuat secara fisik dan emosional, namun juga memiliki luka batin dan masa lalu yang kompleks. Dalam film bergenre aksi-drama ini, tantangan utama adalah menciptakan tampilan karakter yang tidak hanya meyakinkan, tapi juga mampu berbicara—menyampaikan narasi personal tokoh melalui setiap goresan luka, percikan darah, dan mekap. *Hajar!!!* menawarkan ruang eksplorasi mendalam tentang bagaimana trauma dan ketahanan karakter dapat divisualisasikan melalui mekap.

Permasalahan utama dalam penciptaan ini adalah bagaimana mekap karakter dapat digunakan secara spesifik untuk memperkuat tiga dimensi karakter, bukan hanya sebagai elemen estetika. Dalam film *Hajar!!!*, mekap tidak sekadar memperindah tampilan tokoh, tetapi menjadi media visual yang mampu menyampaikan siapa karakter itu, apa latar belakang hidupnya, serta bagaimana perkembangan emosionalnya sepanjang cerita. Setiap elemen mekap—dari luka, tato, hingga efek darah—memiliki fungsi naratif yang memperkuat identitas

tokoh. Dengan pendekatan ini, mekap hadir sebagai bagian dari penceritaan visual yang menyatu dengan dramaturgi film, bukan sekadar pelengkap tampilan luar.

B. Rumusan Penciptaan

Penciptaan karya film *Hajar!!!* berangkat dari ketertarikan terhadap bagaimana mekap karakter bisa punya peran lebih dari sekadar tampilan visual, terutama dalam membentuk karakter yang kuat, emosional, dan relevan secara naratif. Mekap disini ditujukan untuk memperkuat tiga dimensi karakter—fisiologis, sosiologis, dan psikologis—melalui pendekatan visual yang menyatu dengan perjalanan tokoh.

Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana mekap karakter dapat digunakan secara efektif untuk memperkuat tiga dimensi karakter utama dalam film *Hajar!!!*, khususnya dalam menyampaikan kondisi fisik tokoh, latar sosial, serta tekanan psikologis yang membentuk perjalanan emosional karakter tanpa bergantung pada eksposisi dialog.

Rumusan masalah tersebut mencakup beberapa aspek yang menjadi fokus eksplorasi dalam proses penciptaan ini, yaitu: bagaimana mekap karakter dalam film *Hajar!!!* dirancang dan diaplikasikan untuk secara efektif memperkuat aspek fisik, psikologis, dan sosiologis dari karakter utama; bagaimana penggunaan elemen-elemen seperti luka keloid, tato, dan efek darah dapat menunjang dan mempertegas tiga dimensi karakter tersebut, tanpa harus dijelaskan lewat dialog.

Rumusan masalah ini penting dijawab agar hasil penciptaan tidak hanya menampilkan visual yang menarik, tapi juga bisa berkontribusi secara nyata dalam membangun kedalaman karakter melalui mekap sebagai bagian dari bahasa visual film.

C. Tujuan

Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menerapkan desain mekap karakter secara strategis dalam membangun karakterisasi tokoh utama pada film *Hajar!!!*, dengan pendekatan tiga dimensi karakter yang mencakup aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Mekap dalam konteks ini tidak hanya digunakan untuk menunjang tampilan luar tokoh, tetapi juga berfungsi sebagai bagian dari narasi visual yang terhubung langsung dengan dramaturgi dan perkembangan karakter.

Secara khusus, tujuan dari penciptaan ini adalah:

1. Menciptakan dan mengaplikasikan desain mekap karakter pada tokoh utama dalam film *Hajar!!!* dengan fokus pada penguatan tiga dimensi karakter, agar setiap tampilan visual mencerminkan identitas, latar sosial, dan kondisi emosional tokoh.
2. Menganalisis dampak dan kontribusi mekap karakter terhadap pendalaman serta penegasan aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis dalam struktur narasi film.

3. Mengembangkan material prostetik alternatif yang lebih terjangkau, mudah diracik, dan dapat diperoleh dari bahan-bahan yang tersedia di sekitar kita, tanpa mengurangi efektivitas visual yang dibutuhkan dalam produksi.

D. Manfaat

Penciptaan ini diharapkan bisa memberi manfaat secara konseptual maupun praktis. Dari sisi konseptual, karya ini dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan mekap karakter di film, khususnya yang berfokus pada penceritaan karakter lewat pendekatan tiga dimensi: fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Dari sisi praktis, penciptaan ini bisa menjadi inspirasi bagi penata rias, sutradara, dan mahasiswa film dalam mengeksplorasi mekap sebagai alat visual yang bukan cuma memperkuat tampilan luar, tapi juga membantu menyampaikan perjalanan emosional dan identitas karakter secara lebih mendalam, terutama dalam konteks film fiksi Indonesia.