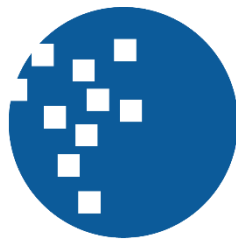


**PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA UNTUK  
MEWUJUDKAN AMBISI PADA TOKOH ASTIKA DALAM  
FILM *DI SINI JUAL MAKANAN KUCING***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Lexy Jeremy Yossey**

**0000043152**

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

**2024**

**PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA UNTUK  
MEWUJUDKAN AMBISI PADA TOKOH ASTIKA DALAM  
FILM *DI SINI JUAL MAKANAN KUCING***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana (S.Sn)

**Lexy Jeremy Yossey**

**0000043152**

PROGRAM STUDI FILM

FALKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lexy Jeremy Yossey

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043152

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA UNTUK  
MEWUJUDKAN AMBISI PADA TOKOH ASTIKA DALAM  
FILM *DI SINI JUAL MAKANAN KUCING***

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, 12 April 2024



Lexy Jeremy Yossey

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA UNTUK MEWUJUDKAN AMBISI  
PADA TOKOH ASTIKA DALAM FILM *DI SINI JUAL MAKANAN KUCING*

Oleh  
Nama : Lexy Jeremy Yossey  
NIM : 00000043152  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 14 Mei 2024  
Pukul 14.00 s/d 15.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.  
061831

Penguji



Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn.  
081872

Pembimbing



Digitally signed  
by Frans Sahala  
Moshes Rinto  
Date: 2024.05.21  
22:56:08 +0700

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.  
071226

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E. M.Sn.

0328097503

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

### KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lexy Jeremy Yossey

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043152

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA UNTUK  
MEWUJUDKAN AMBISI PADA TOKOH ASTIKA DALAM  
FILM *DI SINI JUAL MAKANAN KUCING***


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.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*.

Tangerang, 12 April 2024

  
Lexy Jeremy Yossey

\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA UNTUK MEWUJUDKAN AMBISI PADA TOKOH ASTIKA DALAM FILM *DI SINI JUAL MAKANAN KUCING*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S.Sn 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. Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., selaku Ketua Sidang
5. Dr. Teddy Hendiawan, S.Ds., M.Sn., selaku Dosen Penguji
6. Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
7. Orang Tua, Istri dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Teman-teman Acierto Visuals, Peter Soeyatno, Kimmy Lumintang, Darin Fauzi, Dhanuarji, Ronaldo Leopold, dan Atmojo Dao yang telah membantu dan bekerja sama dalam produksi film pendek *Di Sini Jual Makanan Kucing*.

9. Teman dan kerabat saya yang telah memberikan dukungan mental dan material sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 12 April 2024



Lexy Jeremy Yossey



**PENERAPAN PERGERAKAN KAMERA UNTUK  
MEWUJUDKAN AMBISI PADA TOKOH ASTIKA DALAM  
FILM *DI SINI JUAL MAKANAN KUCING***

Lexy Jeremy Yossey

**ABSTRAK**

Film sebagai audio visual memiliki pengaruh yang kuat, baik bagi pemain dan bagi penontonnya. Dalam film pendek “Di Sini Jual Makanan Kucing” penulis berperan sebagai *Director of Photography* yang tentunya memiliki peran penting, mulai dari tahapan *development* hingga pasca produksi. Penulis membahas pada penggunaan pergerakan kamera seperti *panning*, *tracking* dan *crane* untuk menunjukkan ambisi Astika dalam melakukan framing kepada Master Pepi dan pengikutnya. Dimulai dari Astika yang merancang ide liciknya hingga Astika yang memutar balikan fakta yang menjadikan komunitas Master Pepi menjadi kultus pemakan kucing. Teori yang digunakan untuk mendukung proses penciptaan karya adalah teori pergerakan kamera menurut Irving & Rea dan teori ambisi menurut Juarez. Melalui penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif dengan mengaitkan teori yang telah dikumpulkan dari berbagai buku dengan skenario yang terdapat dari film ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan ambisi pada tokoh Astika melalui pergerakan kamera dalam film *Di Sini Jual Makanan Kucing*.

**Kata kunci:** *Director of Photography*, Ambisi, Pergerakan Kamera

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



***APPLICATION OF CAMERA MOVEMENT TO REALIZE THE  
AMBITIONS OF ASTIKA'S CHARACTER IN THE FILM DI SINI***

***JUAL MAKANAN KUCING***

Lexy Jeremy Yossey

***ABSTRACT (English)***

*Films as audio visuals have a strong influence, both on the players and the audience. In the short film "Di Sini Jual Makanan Kucing" the author plays the role of Director of Photography which of course has an important role, from the development stage to post-production. The author limits the discussion to the use of camera movements such as panning, tracking and cranes to show Astika's ambition in framing Master Pepi and his followers. Starting from Astika who designed her cunning idea to Astika who distorted the facts which made the Master Pepi community a cat-eating secret. The theories used to support the process of creating works are the theory of camera movement according to Irving & Rea and the theory of ambition according to Juarez. Through this research, the method used is qualitative with theories that have been collected from various books with scenarios from this film. The aim of this research is to show the ambition of the character Astika through camera movements in the film Di Sini Jual Makanan Kucing.*

***Keywords:*** Director of Photography, Ambition, Camera Movement



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b><i>ABSTRACT (English)</i></b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	<b>2</b>
2.1. DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY.....	2
2.2. PERGERAKAN KAMERA.....	3
2.2.1 Panning.....	4
2.2.2 Tracking.....	4
2.2.3 Crane.....	4
2.3. FILM FIKSI.....	4
2.3. AMBISI.....	5
2.3.1 Ambisi Buta.....	6
2.3.2 Ambisi Ekspansi.....	6
2.3.3 Ego & Alter.....	6

<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
Deskripsi Karya.....	7
Konsep Karya.....	7
Tahapan Kerja.....	7
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>9</b>
4.1. HASIL KARYA.....	9
4.2. ANALISIS KARYA.....	12
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>19</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>21</b>

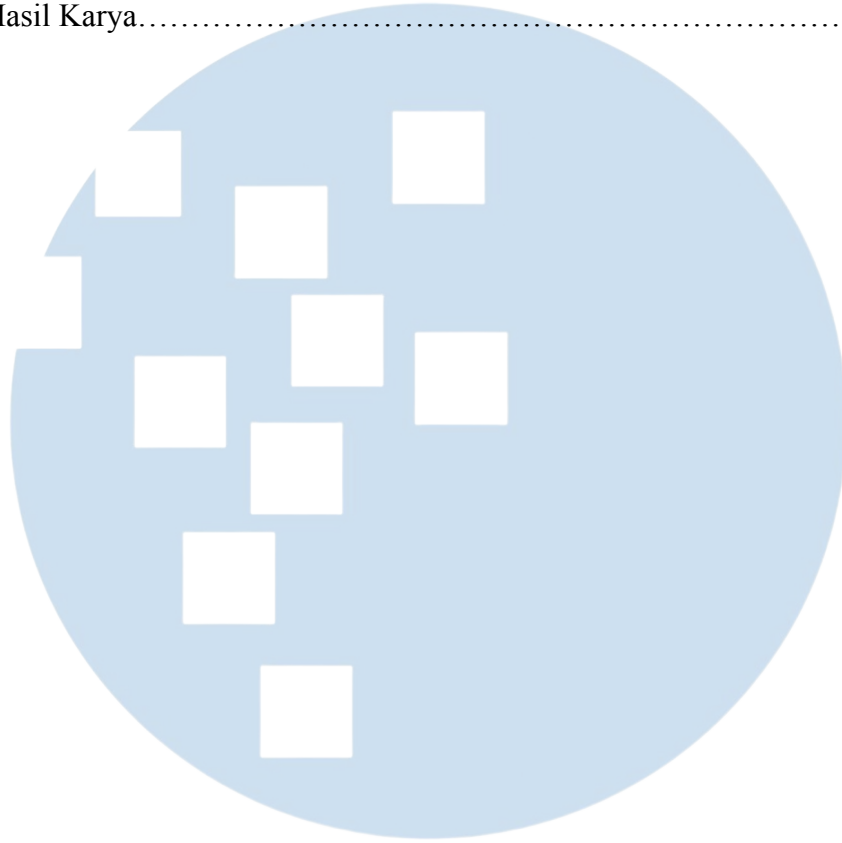


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Karya.....	9
---------------------------	---



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Refrensi Penggunaan Pergerakan Kamera <i>Panning</i> .....	8
Gambar 3.2 Refrensi Penggunaan Pergerakan Kamera <i>Tracking</i> .....	8
Gambar 3.2 Refrensi Penggunaan Pergerakan Kamera <i>Crane</i> .....	8
Gambar 4.1 <i>Floor Plan Scene 7</i> .....	12
Gambar 4.2 <i>Scene 7</i> .....	12
Gambar 4.3 <i>Floor Plan Scene 9</i> .....	13
Gambar 4.4 <i>Scene 9</i> .....	14
Gambar 4.5 <i>Floor Plan Scene 1</i> .....	15
Gambar 4.6 <i>Scene 1</i> .....	15
Gambar 4.7 <i>Floor Plan Scene 4</i> .....	16
Gambar 4.8 <i>Scene 4</i> .....	17
Gambar 4.9 <i>Floor Plan Scene 9</i> .....	18
Gambar 4.10 <i>Scene 9</i> .....	18

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI.....	23
LAMPIRAN B : FORMULIR PERJANJIAN.....	24
LAMPIRAN C : FORMULIR BIMBINGAN.....	25
LAMPIRAN D : FORMULIR TURNITIN.....	26

