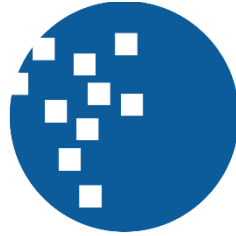


**PENERAPAN *FRAME WITHIN A FRAME* DALAM  
PEMBENTUKAN KARAKTER DALAM FILM *PANGKAS*  
*RAMBUT NUGROHO***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Aaron Zefanya Sinaga**

**00000045335**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PENERAPAN *FRAME WITHIN A FRAME* DALAM  
PEMBENTUKAN KARAKTER DALAM FILM *PANGKAS***

***RAMBUT NUGROHO***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

**Aaron Zefanya Sinaga**

**00000045335**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aaron Zefanya Sinaga

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045335

Program studi : FILM

Skripsi dengan judul: PENERAPAN *FRAME WITHIN A FRAME* DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT NUGROHO* 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, <<Tanggal Sidang>>



(Aaron Zefanya Sinaga)

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 dengan judul

PENERAPAN *FRAME WITHIN A FRAME* DALAM PEMBENTUKAN  
KARAKTER DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT NUGROHO*

Oleh  
Nama : Aaron Zefanya Sinaga  
NIM : 00000045335  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni & Desain

Telah diujikan pada hari 7 Mei 2024,  
Pukul 15.00 s/d 16.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by  
Kus Sudarsono  
Date: 2024.05.20  
14:23:55 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn  
0328097503

Penguji

Kemal Hasan, S.T., M.Sn.  
0303016705

Pembimbing

Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.  
0324026407

Ketua Prodi Film



Digitally signed by  
Kus Sudarsono  
Date: 2024.05.20  
14:24:15 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn  
0328097503

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aaron Zefanya Sinaga

Nomor Induk Mahasiswa : **00000045335**

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PENERAPAN *FRAME WITHIN A FRAME* DALAM PEMBENTUKAN  
KARAKTER DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT NUGROHO*** Menyatakan

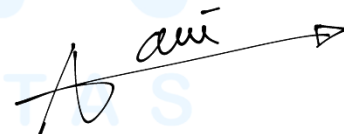
dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

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, 7 May 2024



Aaron Zefanya Sinaga

\* 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 *FRAME WITHIN A FRAME* DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT NUGROHO*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Fakultas Seni & 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, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. M. Cahya Mukya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Imam Khanafi, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, 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

  
(Aaron Zefanya Sinaga)

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

**PENERAPAN *FRAME WITHIN A FRAME* DALAM  
PEMBENTUKAN KARAKTER DALAM FILM PANGKAS**

**RAMBUT NUGROHO**

Aaron Zefanya Sinaga

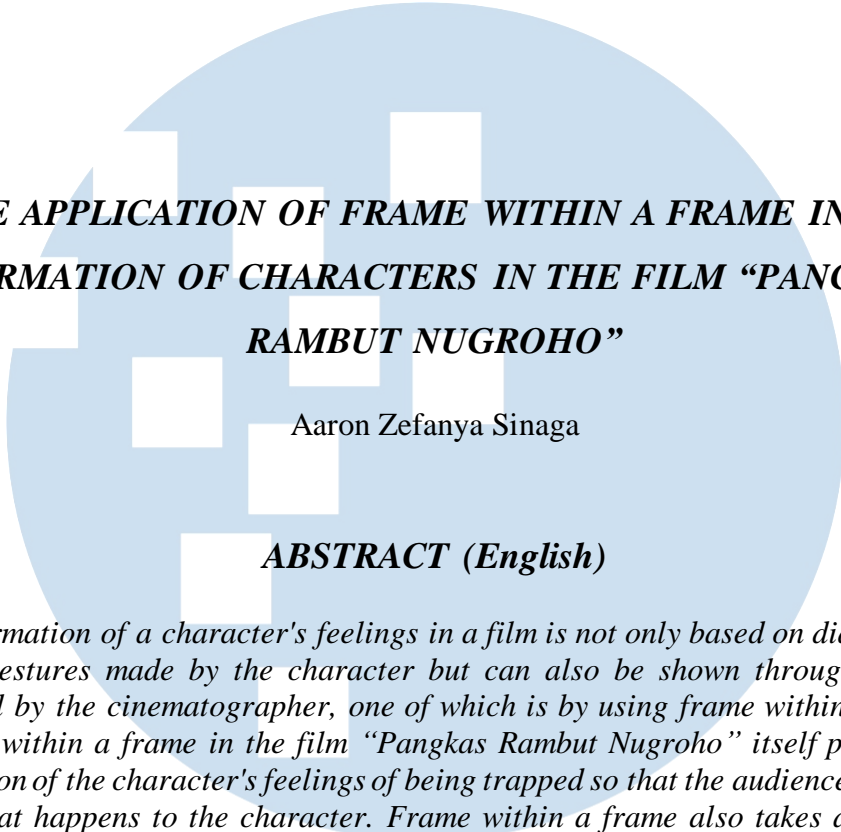
**ABSTRAK**

Pembentukan suatu perasaan karakter dalam film tidak hanya berdasarkan dialog atau gestur tubuh yang dilakukan oleh karakter tetapi bisa juga melalui visual yang dibuat oleh sinematografer. Suatu perasaan dapat ditunjukkan, salah satunya dengan menggunakan *frame within a frame*. *Frame within a frame* pada film *Pangkas Rambut Nugroho* sendiri memberikan penggambaran akan perasaan karakter yang terjebak sehingga penonton dapat mengetahui apa yang terjadi padanya. *Frame within a frame* juga mengambil suatu *point of view* yang memberikan suatu pandangan tersendiri kepada karakter. Pengambilan suatu *point of view* juga berperan dengan siapa yang ingin difokuskan pada film ini.

**Kata kunci:** *frame within a frame*, *point of view*, perasaan

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



***THE APPLICATION OF FRAME WITHIN A FRAME IN THE  
FORMATION OF CHARACTERS IN THE FILM “PANGKAS  
RAMBUT NUGROHO”***

Aaron Zefanya Sinaga

***ABSTRACT (English)***

*The formation of a character's feelings in a film is not only based on dialogue or body gestures made by the character but can also be shown through visuals created by the cinematographer, one of which is by using frame within a frame. Frame within a frame in the film “Pangkas Rambut Nugroho” itself provides a depiction of the character's feelings of being trapped so that the audience can find out what happens to the character. Frame within a frame also takes a point of view which gives a character its own view. Taking a point of view also plays a role in who the film wants to focus on.*

***Keywords:*** *frame within a frame, point of view, feeling*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

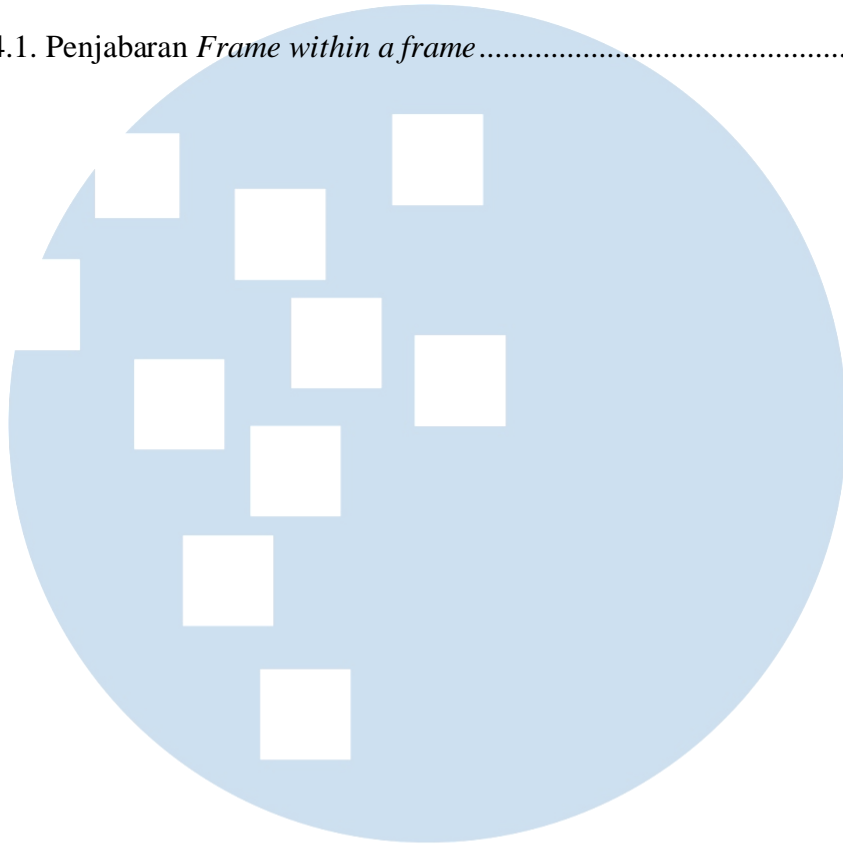


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>1. LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	1
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	2
<b>2. STUDI LITERATUR</b> .....	<b>2</b>
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	2
2.2. TEORI UTAMA .....	2
2.3. TEORI PENDUKUNG.....	3
<b>3. METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>5</b>
Deskripsi Karya .....	5
Konsep Karya .....	5
Tahapan Kerja.....	6
<b>4. ANALISIS</b> .....	<b>10</b>
4.1. HASIL KARYA .....	10
4.2. ANALISIS KARYA .....	13
<b>5. KESIMPULAN</b> .....	<b>20</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>22</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Penjabaran *Frame within a frame* .....11



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Penggunaan <i>Frame within a Frame</i> dalam Film <i>Aftersuns</i> .....	7
Gambar 4.1. Scene 1 shot 1.....	13
Gambar 4.2. Scene 1 shot 2 .....	14
Gambar 4.3. Scene 1 shot 3 .....	15
Gambar 4.4. Scene 5 shot 1 .....	16
Gambar 4.5. Scene 5 shot 2 .....	17
Gambar 4.6. Scene 5 shot 5 .....	18
Gambar 4.7. Scene 6 shot 9 .....	19
Gambar 4.8. Scene 6 shot 15 .....	20

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1 .....	24
LAMPIRAN KS 2 .....	25
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN .....	26
LAMPIRAN HASIL TURNITIN.....	27

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA