

**PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN  
KETAKUTAN JOJO DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT***

***NUGROHO***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Ewaldo Soesanto**

**00000045486**

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

**2024**

**PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN  
KETAKUTAN JOJO DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT***

***NUGROHO***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Ewaldo Soesanto**

**00000045486**

UMN

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ewaldo Soesanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045486

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN KETAKUTAN JOJO 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, 2 Mei 2024

UMMA



(Ewaldo Soesanto)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul  
PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN KETAKUTAN JOJO  
DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT NUGROHO*

Oleh  
Nama : Ewaldo Soesanto  
NIM : 00000045486  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei  
Pukul 15.00 s/d 16.00 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed  
by Jason Obadiah  
Date: 2024.05.16  
05:27:09 +07'00'

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.  
0316018501

Penguji



Digitally signed by  
Bisma Fabio Santabudi  
Date: 2024.05.15  
20:05:15 +07'00'

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.  
0301027504

Pembimbing



Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.  
0310019403

Ketua Progam Studi Film

Kus Sudarsono S.E, M.Sn.  
0328097503

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

### KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ewaldo Soesanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045486

Program Studi : Film

Jenjang : S2 / S1 / D3

Judul Karya Ilmiah :

#### **PENERAPAN JUMP CUT UNTUK MEMBANGUN KETAKUTAN JOJO 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, 2 Mei 2024

  
(Ewaldo Soesanto)

\* 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 Karya Seni ini dengan judul: “PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN KETAKUTAN JOJO DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT NUGROHO*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi 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. Bapak Kus Sudarsono S.E, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bapak Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas skripsi yang saya buat.
6. Bapak Jason Obadiyah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Ketua Sidang yang sudah memberi arahan dan masukan pada saat proses sidang.
7. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Tangerang, 2 Mei 2024



(Ewaldo Soesanto)



# **PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN KETAKUTAN JOJO DALAM FILM *PANGKAS RAMBUT***

***NUGROHO***

Ewaldo Soesanto

## **ABSTRAK**

Teknik *jump cut* menciptakan perubahan yang tiba-tiba dalam kontinuitas aslinya dan bertujuan untuk memicu respons emosional, kognitif, atau fisiologis. Secara umum pada *editing*, teknik *jump cut* sering digunakan untuk merangkai struktur cerita yang menarik sesuai dengan persyaratan pada *jump cut*. Penelitian ini menggunakan teknik *jump cut* untuk membangun ketakutan korban *bullying* verbal dalam film pendek berjudul *Pangkas Rambut Nugroho*. Ketakutan seseorang merupakan respon emosional yang ada pada seseorang terhadap rangsangan eksternal. Penyebab ketakutan seseorang dapat melalui *bullying*. *Bullying* dibagi menjadi beberapa bagian yaitu salah satunya *bullying* verbal. *Bullying* verbal adalah tindakan intimidasi melalui verbal secara terus-menerus, contohnya melakukan rasisme. Pada penelitian ini, ketakutan Jojo terjadi karena rasisme dengan perbedaan warna kulit dan mata sipit. Teknik *jump cut* diterapkan pada *scene* 6 yaitu pangkas rambut sebagai puncak masalah dampak dari *bullying* verbal. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa teknik *jump cut* dalam konteks ini bisa membangun emosi ketakutan sebuah karakter.

**Kata kunci:** film pendek, *jump cut*, ketakutan, *bullying*

U M N  
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

***Application of Jump Cut to Build Jojo's Fear in the  
Movie Pangkas Rambut Nugroho***

Ewaldo Soesanto

***ABSTRACT (English)***

*The jump cut technique creates sudden changes in its original continuity and aims to trigger emotional, cognitive, or physiological responses. Generally in editing, the jump cut technique is often used to craft an engaging story structure in accordance with the requirements of jump cuts. This research utilizes the jump cut technique to instill fear in victims of verbal bullying in a short film titled "Pangkas Rambut Nugroho". Fear is an emotional response to external stimuli. One cause of someone's fear can be through bullying. Bullying is categorized into several types, one of which is verbal bullying. Verbal bullying is the act of intimidation through verbal means, such as racism. In this study, Jojo's fear occurs due to racism involving differences in skin color and slanted eyes. The jump cut technique is applied to scene 6, which is the haircut scene, representing the climax of the impact of verbal bullying. The research results indicate that the jump cut technique in this context can build the emotion of fear in a character.*

***Keywords:*** short film, jump cut, fear, bullying

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>1. LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH .....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN .....	2
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. <i>JUMP CUT</i> .....	3
2.2. KETAKUTAN MANUSIA .....	4
2.3. <i>BULLYING</i> .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>7</b>
3.1. DESKRIPSI KARYA .....	7
3.2. KONSEP KARYA .....	7
3.3. TAHAPAN KERJA .....	7
<b>4. ANALISIS .....</b>	<b>12</b>
4.1. HASIL KARYA .....	12
4.2. ANALISIS KARYA .....	12
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>16</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Filename</i> dalam <i>Folder DAY 1 2024039</i> .....	8
Gambar 3.2 <i>Filename</i> dalam <i>Folder DAY 2 2024310</i> .....	9
Gambar 3.3 <i>Filename</i> dalam <i>Folder AUDIO</i> .....	9
Gambar 3.4 <i>Filename</i> dalam <i>Folder 20240309_MemoirFilms</i> .....	9
Gambar 3.5 <i>Filename</i> dalam <i>Folder DAY 1 20240310 &amp; DAY 2 20240310</i> .....	10
Gambar 4.1 <i>Script scene 6</i> .....	13
Gambar 4.2 <i>Scene 6 shot 1,2,3,4</i> .....	13
Gambar 4.3 <i>Scene 6 shot 5,6,7,8,9</i> .....	14
Gambar 4.4 <i>Scene 6 shot 18,19</i> .....	15



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGAJIAN .....	19
LAMPIRAN B: FORMULIR PERJANJIAN .....	20
LAMPIRAN C: FORMULIR BIMBINGAN .....	21
LAMPIRAN D: PENGECEKAN TURNITIN .....	22



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA