

**PENERAPAN *SMASH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN *MOOD*  
BAHAGIA DALAM FILM “DI SINI JUAL MAKANAN  
KUCING” (2023)**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**Atmojo Selestinus Dao**

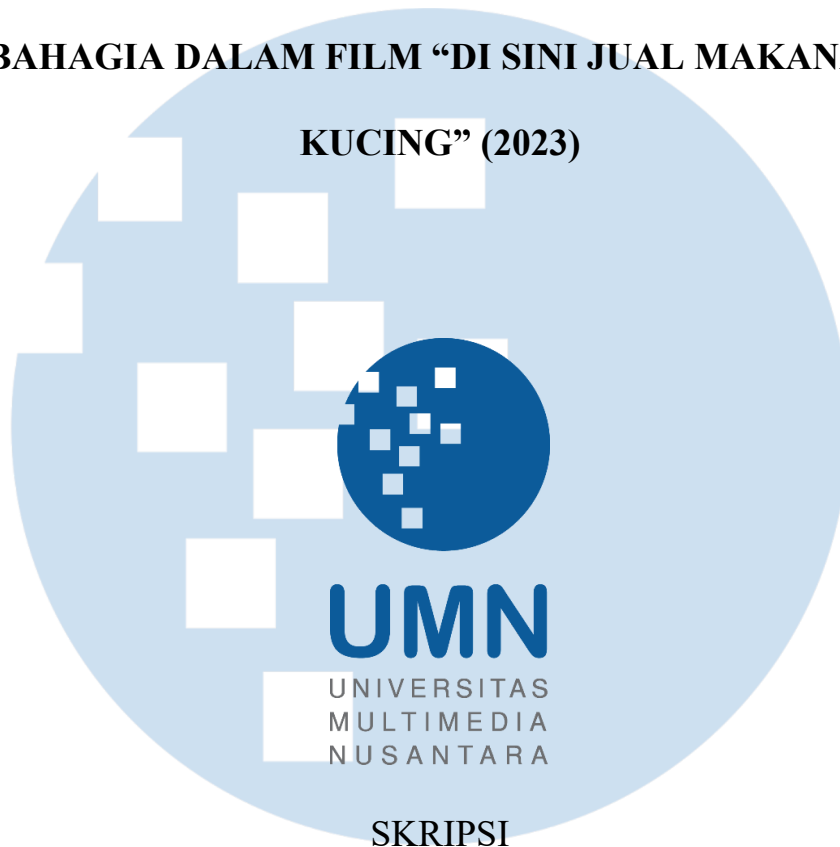
**00000045714**

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

**PENERAPAN *SMASH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN *MOOD***

**BAHAGIA DALAM FILM “DI SINI JUAL MAKANAN**

**KUCING” (2023)**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Atmojo Selestinus Dao**

**00000045714**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Atmojo Selestinus Dao

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045714

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

**PENERAPAN *SMASH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN *MOOD***

**BAHAGIA DALAM FILM “DI SINI JUAL MAKANAN**

**KUCING” (2023)**

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, 10 April 2023



(ATMOJO SELESTINUS DAO)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
PENERAPAN SMASH CUT UNTUK MENCIPTAKAN MOOD BAHAGIA  
DALAM FILM “DI SINI JUAL MAKANAN KUCING” (2023)

Oleh  
Nama : Atmojo Selestinus Dao  
NIM : 00000045714  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 2 Mei 2024  
Pukul 08.00 s/d 09.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed  
by Jason Obadiah  
Date: 2024.05.15  
15:00:29 +07'00'

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

Penguji



Digitally signed  
by Frans Sahala  
Moshes Rinto  
Date: 2024.05.15  
13:04:03 +07'00'

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

Pembimbing



Digitally signed by  
Bisma Fabio Santabudi  
Date: 2024.05.14  
00:06:58 +07'00'

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

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Atmojo Selestinus Dao

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045714

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PENERAPAN SMASH CUT UNTUK MENCIPTAKAN MOOD BAHAGIA  
DALAM FILM “DI SINI JUAL MAKANAN KUCING” (2023)**

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, 6 Mei 2024

  
(Atmojo Selestinus Dao)

\* 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 *Smash Cut* untuk Menciptakan *Mood* Bahagia dalam Film *Di Sini Jual Makanan Kucing* (2023)” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S.Sn. Jurusan Film Pada Seni 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., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu atas terselesainya tesis ini.
5. Jason Obadiah, S.Sn.,M.Des.Sc. sebagai Ketua Sidang dan Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom. sebagai Dosen Penguji yang telah menilai penulisan tesis ini.
6. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Peter, Kimmy, Lexy, Aji, Leo, sebagai keluarga Acierto yang berjuang bersama penulis dari awal sampai akhir proses proyek independen.

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

Tangerang, 6 Mei 2024



(Atmojo Selestinus Dao)

# **PENERAPAN *SMASH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN *MOOD***

## **BAHAGIA DALAM FILM “DI SINI JUAL MAKANAN**

### **KUCING” (2023)**

(Atmojo Selestinus Dao)

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertuliskan mengenai penerapan *smash cut* untuk menciptakan *mood* bahagia dalam film komedi “Di Sini Jual Makanan Kucing” (2023). Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *smash cut* dari Christopher J. Bowen dan syarat *mood* kebahagiaan oleh David Bordwell. Penulis juga menggunakan karya terdahulu yang telah dibuat di semester enam dalam rangka MBKM: proyek independen. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab permasalahan bagaimana penerapan *smash cut* untuk menciptakan *mood* bahagia dalam film “Di Sini Jual Makanan Kucing”. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan mengaitkan teori yang telah dikumpulkan dari berbagai buku dengan skenario yang terdapat dari film Di Sini Jual Makanan Kucing. Penulis melakukan analisis berdasarkan 2 skenario yang terfokus pada penciptaan *mood* bahagia melalui *smash cut* sebagai jembatannya. Berdasarkan hasil penelitian, teori *smash cut* efektif untuk membantu penulis membuat jembatan antara 2 *shot* untuk menciptakan *mood* yang bahagia.

**Kata kunci:** *smash cut, editing, mood, Di Sini Jual Makanan Kucing*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

***THE IMPLEMENTATION OF SMASH CUT TO CREATE A  
HAPPY MOOD IN THE FILM “DI SINI JUAL MAKANAN  
KUCING” (2023)***

(Atmojo Selestinus Dao)

***ABSTRACT (English)***

*This research discusses the implementation of smash cut to create a happy mood in the comedy film "Di Sini Jual Makanan Kucing" (2023). The theories utilized in this study are the smash cut theory by Christopher J. Bowen and the criteria for happiness mood by David Bordwell. The author also incorporates previous work created during the sixth semester as part of the Independent Project Course (MBKM). In this research, a qualitative method is employed, linking theories gathered from various books with the screenplay found in the film "Di Sini Jual Makanan Kucing." The author conducts analysis based on two scenarios focused on creating a happy mood through smash cut as the bridge. Based on the research findings, the smash cut theory is effective in assisting the author in creating a bridge between two shots to generate a happy mood.*

***Keywords:*** *smash cut, editing, mood, Di Sini Jual Makanan Kucing*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

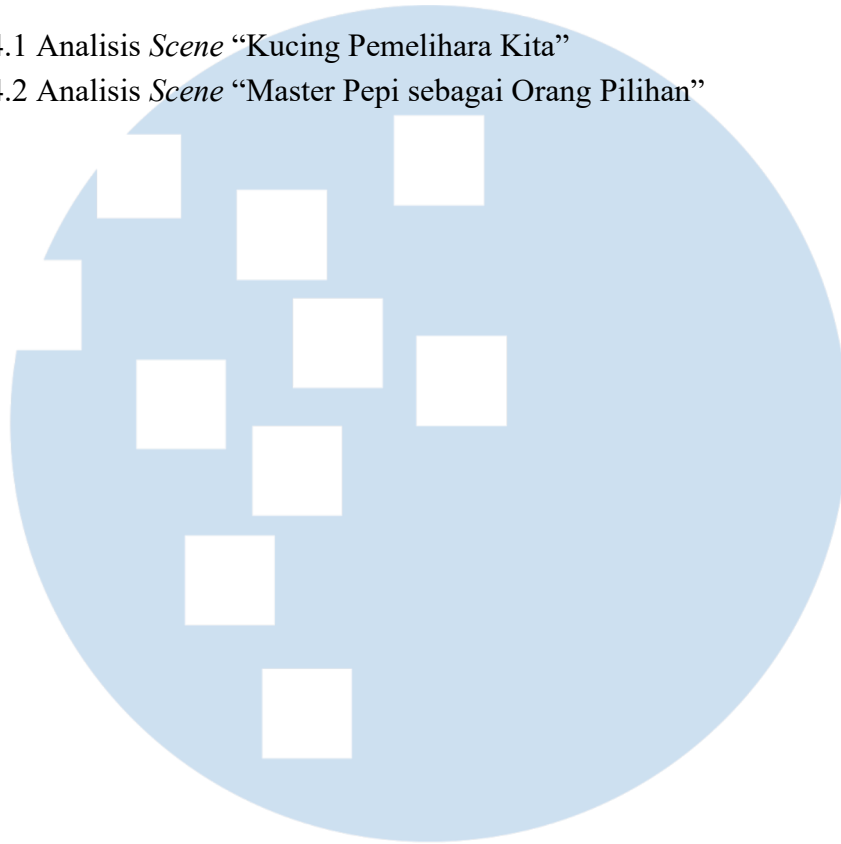


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT (English)</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xii</b>
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR	2
2.1. <i>SMASH CUT</i>	2
2.2. <i>EDITING FOR COMEDY</i>	3
2.3. <i>MOOD</i>	4
3. METODE PENCIPTAAN	6
DESKRIPSI KARYA	6
KONSEP KARYA	6
TAHAPAN KERJA	7
4. ANALISIS	10
4.1. HASIL KARYA	10
4.2. ANALISIS IMPLEMENTASI SMASH CUT PADA SCENE “KUCING PEMELIHARA KITA”	11
4.3. ANALISIS IMPLEMENTASI SMASH CUT PADA SCENE “MASTER PEPI SEBAGAI ORANG PILIHAN”	14
5. KESIMPULAN	16
6. DAFTAR PUSTAKA	17

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis <i>Scene</i> “Kucing Pemelihara Kita”	12
Tabel 4.2 Analisis <i>Scene</i> “Master Pepi sebagai Orang Pilihan”	15



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan <i>smash cut</i> pada film komedi	3
Gambar 2.2 <i>Rule of Three</i>	4
Gambar 3.1 Catatan <i>editor</i> pada <i>script draft</i> : 12/05/2023 adegan “Kucing Pemelihara Kita”	9
Gambar 3.2 Catatan <i>editor</i> pada <i>script draft</i> : 12/05/2023 adegan “Master Pepi sebagai Orang Pilihan”	9
Gambar 4.1 Adegan percakapan Raka dengan Astika	12
Gambar 4.2 Adegan Master Pepi menjual makanan kucing	12
Gambar 4.3 Adegan Raka membantah Astika	14
Gambar 4.4 Adegan Master Pepi makan bersama anggota-anggota kultusnya	14

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI	21
LAMPIRAN B: FORMULIR PERJANJIAN	22
LAMPIRAN C: FORMULIR BIMBINGAN	23
LAMPIRAN D: PENGECEKAN TURNITIN	24

