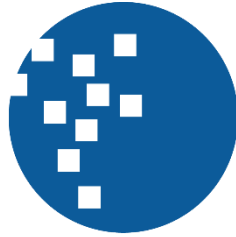


PENGGUNAAN ELEMEN DIALOG PADA GENRE KOMEDI

DALAM FILM *SWIPE KANAN*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Nathan Alvinson

0000051584

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

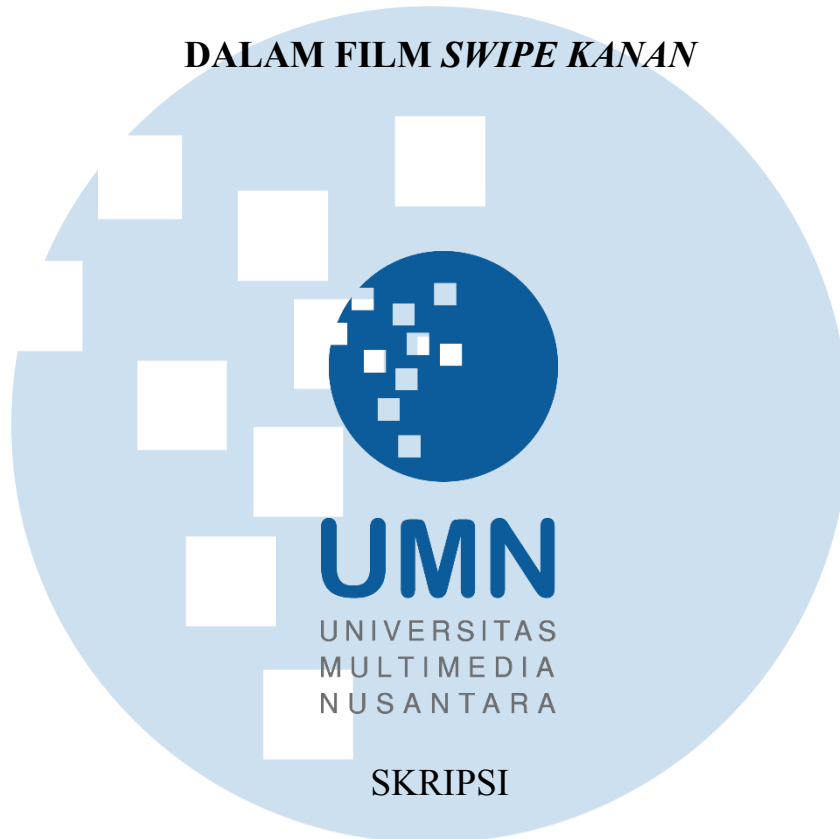
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PENGGUNAAN ELEMEN DIALOG PADA GENRE KOMEDI

DALAM FILM *SWIPE KANAN*



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nathan Alvinson

0000051584

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nathan Alvinson

Nomor Induk Mahasiswa : **00000051584**

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan/Pengkajian dengan judul:

Penggunaan Dialog Pada Genre Komedi Dalam Film *Swipe Kanan*

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, 21 Mei 2024



Nathan Alvinson

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
Penggunaan Dialog Pada Genre Komedi Dalam Film *Swipe Kanan*

Oleh
Nama : Nathan Alvinson
NIM : 00000051584
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

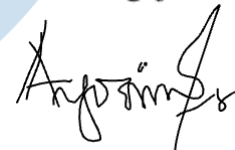
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Mei 2024
Pukul 08.00 s/d 09.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S.,
M.Sn.
0310097406

Penguji



Dr. Ni Wayan Ayu Permata Sari, S.Pd.,
M.Pd.
0328098903

Pembimbing



Dila Febriyana Rahmi, S.Ds.,
M.Comm.
083143

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2024.05.21 13:27:05
+07'00'

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nathan Alvinson

Nomor Induk Mahasiswa : **00000051584**

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PENGGUNAAN ELEMEN DIALOG PADA GENRE KOMEDI
DALAM FILM *SWIPE KANAN***

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, 07 Mei 2024


Nathan Alvinson

* 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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Penggunaan Dialog Pada Genre Komedi Dalam Film *Swipe Kanan*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Seni Jurusan Film Pada 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. Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm, sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Dr. Ni Wayan Ayu Permata Sari, S.Pd., M.Pd., sebagai Dosen penguji.
6. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S., M.Sn., sebagai Ketua sidang.
7. Orang Tua 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, 21 Mei 2024



Nathan Alvinson

PENGGUNAAN ELEMEN DIALOG PADA *GENRE* KOMEDI

DALAM FILM *SWIPE KANAN*

Nathan Alvinson

ABSTRAK

Media sosial adalah salah satu cara mendapatkan suatu hiburan dengan mudah dan dapat dilakukan di mana pun. Dengan mengunduh suatu aplikasi, kita dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk berkomunikasi dengan siapapun dan kapanpun. Salah satu aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi tersebut yaitu aplikasi mencari jodoh atau *dating apps*. Meski kehadiran media sosial saat ini dapat mempermudah kehidupan masyarakat dalam hal berkomunikasi, namun, tidak memungkinkan bahwa terdapat hal negatif dari sisi lainnya. Salah satu hal negatif dari media sosial adalah dampak dari penyalahgunaan media sosial tersebut, yaitu kasus penipuan, pelecehan seksual, bahkan pembunuhan. Melalui kasus tersebut, penulis ingin mengangkat isu tentang penyalahgunaan media sosial dalam karya film pendek. Namun, untuk memberikan sentuhan lelucon pada film dengan *genre* drama ini, penyajian film ini akan dibalut oleh unsur komedi. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan elemen-elemen dialog yang terdiri dari *Conflict*, *Twist*, dan *Endpoint* pada *genre* komedi film *Swipe Kanan*. Penulis menggunakan unsur komedi dari Kaplan dan Helitzer yaitu *element of surprise* dan *superioritas* sebagai teori pendukung yang dapat menggambarkan situasi yang diinginkan. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah studi literatur dari jurnal dan buku. Pada penelitian ini, penulis mengambil kesimpulan bahwa unsur komedi dapat diterapkan dalam elemen dialog untuk membangun komedi dalam sebuah adegan.

Kata kunci: Komedi, Dialog, Media Sosial, *Dating Apps*

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

USE OF DIALOGUE ELEMENTS IN THE COMEDY GENRE IN

THE FILM SWIPE RIGHT

Nathan Alvinson

ABSTRACT

Social media is one way to get entertainment easily and can be done anywhere. By downloading an application, we can use the application to communicate with anyone at any time. One of the applications used to communicate is dating applications. Even though the presence of social media today can make people's lives easier in terms of communication, it is impossible for there to be negative things from other sides. One of the negative things about social media is the impact of misuse of social media, namely cases of fraud, sexual harassment, and even murder. Through this case, the author wants to raise the issue of misuse of social media in short films. However, to give a touch of humor to this drama genre film, the presentation of this film will be covered with comedy elements. This research aims to apply dialogue elements consisting of Conflict, Twist, and Endpoint in the comedy genre of the film Swipe Kanan. The author uses comedy elements from Kaplan and Helitzer, namely elements of surprise and superiority as supporting theories that can describe the desired situation. The research method used by the author is literature study from journals and books. In this research, the author came to the conclusion that comedy elements can be applied in dialogue elements to build comedy in a scene.

Keywords: *Comedy, Dialog, Social Media, Dating Apps*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK	VI
<i>ABSTRACT (English)</i>	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	3
1.2. BATASAN MASALAH	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN	3
2. STUDI LITERATUR	4
2.1. TEORI UTAMA A	5
2.2. TEORI PENDUKUNG A	9
3. METODE PENCIPTAAN	11
Deskripsi Karya	11
Konsep Karya	11
Tahapan Kerja	11
4. ANALISIS	13
4.1. HASIL KARYA	13
4.2. ANALISIS KARYA	18
5. KESIMPULAN	28
6. DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR GAMBAR

Tabel 4.1 Script <i>Scene 5</i> “Swipe Kanan” Halaman 2	14
Tabel 4.2 Script <i>Scene 5</i> “Swipe Kanan” Halaman 3	14
Tabel 4.3 Script <i>Scene 5</i> “Swipe Kanan” Halaman 4	15
Tabel 4.4 Script <i>Scene 8</i> “Swipe Kanan” Halaman 6	16
Tabel 4.5 Script <i>Scene 8</i> “Swipe Kanan” Halaman 7	17
Tabel 4.6 Script <i>Scene 16</i> “Swipe Kanan” Halaman 13	18
Tabel 4.7 Script <i>Scene 5</i> “Swipe Kanan” Halaman 2	19
Tabel 4.8 Script <i>Scene 5</i> “Swipe Kanan” Halaman 2	20
Tabel 4.9 Script <i>Scene 5</i> “Swipe Kanan” Halaman 4	21
Tabel 4.10 Script <i>Scene 8</i> “Swipe Kanan” Halaman 6	22
Tabel 4.11 Script <i>Scene 8</i> “Swipe Kanan” Halaman 6	24
Tabel 4.12 Script <i>Scene 16</i> “Swipe Kanan” Halaman 13	25

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU SKRIPSI	27
LAMPIRAN B: HASIL TURNITIN	31
LAMPIRAN C: SKRIP FILM	33



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA