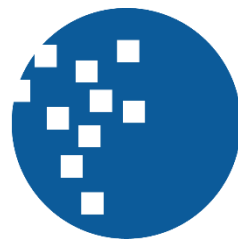


**PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* UNTUK
MENGGAMBARKAN *FLASHBACK* DALAM FILM *HYBRID*
*MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

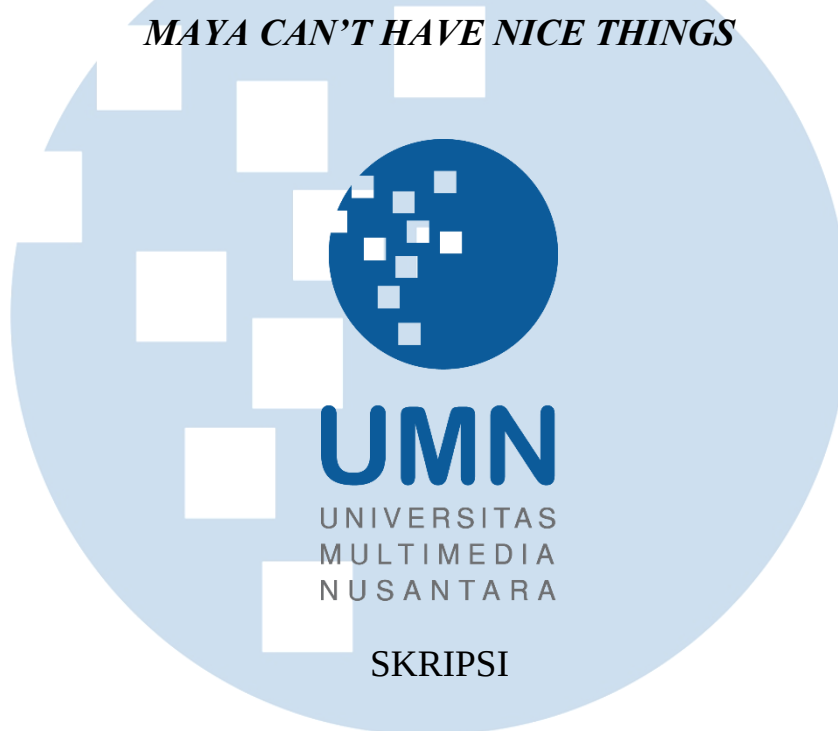
Ketut Sakti Andika

00000058036

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

**PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* UNTUK
MENGGAMBARKAN *FLASHBACK* DALAM FILM *HYBRID***

MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Ketut Sakti Andika

00000058036

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ketut Sakti Andika

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058036

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/Tugas Akhir saya yang berjudul: **PENERAPAN TEKNIK MATCH CUT UNTUK MENGGAMBARKAN FLASHBACK DALAM FILM HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 06 Desember 2024



Ketut Sakti Andika

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul

**PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* UNTUK MENGGAMBARKAN
FLASHBACK DALAM FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS***

Oleh
Nama : Ketut Sakti Andika
NIM : 00000058036
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Desember 2024
Pukul 13.00 s/d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.
0310019403

Penguji



Ari Dina Krestiwawan, S.Sos., M.Sn.
0319017602

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ketut Sakti Andika

NIM : 00000058036

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : **PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* UNTUK MENGGAMBARKAN *FLASHBACK* DALAM FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 05 Desember 2024



Ketut Sakti Andika

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: **PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* UNTUK MENGGAMBARKAN *FLASHBACK* DALAM FILM *HYBRID MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS*** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana 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. Andrey Andoko, 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 pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Ari Dina Krestiwani, S.Sos., M.Sn., sebagai Dosen Penguji Sidang yang telah meluangkan waktu untuk menguji sidang tesis ini.
6. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds., selaku Ketua Sidang yang telah meluangkan waktu dalam sidang tesis ini.
7. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan hikmat dalam pengerjaan tesis ini.
8. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

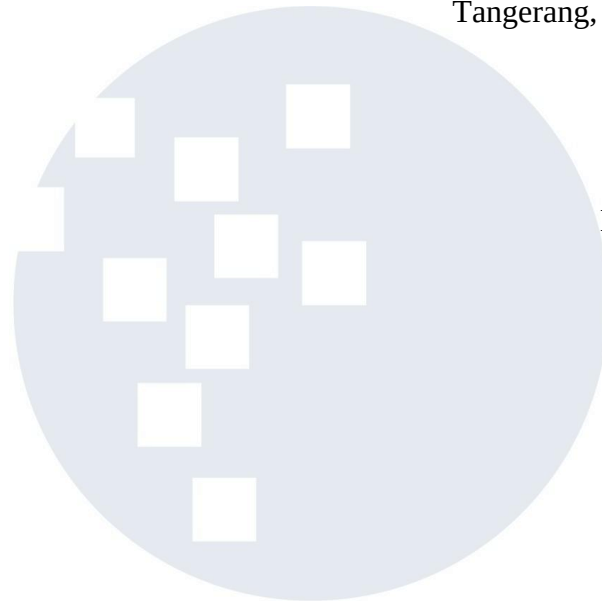
9. Semua teman-teman yang telah memberikan semangat dan solusi kepada penulis dalam pengerjaan tesis ini.

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

Tangerang, 06 Desember 2024



Ketut Sakti Andika



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PENERAPAN TEKNIK *MATCH CUT* UNTUK
MENGGAMBARKAN *FLASHBACK* DALAM FILM *HYBRID*
*MAYA CAN'T HAVE NICE THINGS***

Ketut Sakti Andika

ABSTRAK

Industri film selalu berkembang bersamaan dengan kemajuan teknologi dan perubahan selera pada penonton. Untuk dapat menggabungkan teknologi dengan perubahan zaman, pembuat film bekerja sama dalam membuat sebuah film dan melalui tahapan pra produksi, produksi dan *post* produksi. Salah satu peran penting yang bekerja di balik layar setelah masa produksi sebuah film adalah *editor*. Seorang *editor* film bertanggung jawab untuk melakukan proses *editing* gambar dan suara yang diambil selama proses produksi menjadi sebuah cerita. Dalam *editing*, terdapat beberapa teknik dengan fungsinya sesuai kebutuhan dalam film. Salah satunya adalah teknik *match cut*. *Match cut* merupakan suatu teknik *editing* yang menjaga kontinuitas dan menjadikannya satu buah *shot* yang berkesinambungan. Dalam penelitian ini, penulis sebagai *editor* menggunakan teori *editing* elemen *match cut* yang bertujuan untuk menggambarkan *flashback* dalam film pendek *Maya Can't Have Nice Things*. Analisis yang akan dilakukan penulis hanya terbatas pada *scene* 2A ke 3A, 2C ke 3C, dan 2D ke 3D. Berdasarkan hasil analisis bab 4, penulis menemukan beberapa elemen *match cut* yaitu, *frame match*, *action match* dan juga *lighting* dan *color match* yang berhasil menggambarkan *flashback* di *scene-scene* tertentu. Dalam penelitian ini, teknik *match cut* dapat memperlihatkan kontinuitas antar *scene* dan informasi yang ingin disampaikan dalam *flashback* juga tetap tersampaikan dengan jelas.

Kata kunci: *Editing, flashback, match cut*

**APPLICATION OF THE MATCH CUT TECHNIQUE TO
DEPICT FLASHBACK IN THE HYBRID FILM MAYA CAN'T
HAVE NICE THINGS**

Ketut Sakti Andika

ABSTRACT (English)

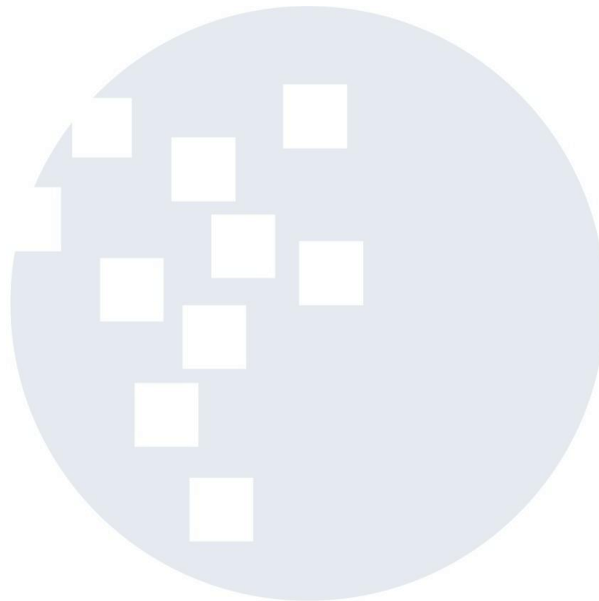
*The film industry has always evolved alongside advancements in technology and changes in audience preferences. To integrate technology with the times, filmmakers collaborate to create a film through stages of pre-production, production, and post-production. One of the key roles behind the scenes after a film's production phase is the editor. A film editor is responsible for editing the footage and sound captured during production into a cohesive story. Within the editing process, there are several techniques used depending on the needs of the film. One of these techniques is the match cut. A match cut is an editing technique that maintains continuity and creates a seamless shot transition. In this study, the author, as the editor, applies the match cut editing theory to represent a flashback in the short film *Maya Can't Have Nice Things*. The analysis will be limited to scenes 2A to 3A, 2C to 3C, and 2D to 3D. Based on the analysis in Chapter 4, the author identifies several match cut elements, including frame match, action match, and lighting and color match, which effectively convey the flashback in certain scenes. In this study, the match cut technique demonstrates continuity between scenes while also ensuring that the information in the flashback is clearly communicated.*

Keywords: *Editing, flashback, match cut*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN.....	3
2.2. <i>EDITING</i>	3
2.2.1 <i>CONTINUITY EDITING</i>	4
2.3. <i>MATCH CUT</i>	5
2.3.1 <i>ELEMENT OF MATCH CUT</i>	5
2.4. <i>FLASHBACK</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1 DESKRIPSI KARYA.....	8
3.2 KONSEP KARYA.....	8
3.3 TAHAPAN KERJA.....	8
4. ANALISIS.....	9
4.1. HASIL KARYA	9
4.2. ANALISIS KARYA.....	11
4.2.1 <i>FRAMING MATCH CUT</i> PADA SCENE 2A KE 3A.....	11
4.2.2 <i>ACTION MATCH CUT</i> PADA SCENE 2C KE 3C.....	13

4.2.3 <i>LIGHTING</i> DAN <i>COLOR MATCH CUT</i> PADA <i>SCENE 2D</i> KE 3D	14
4.2.4 <i>FLASHBACK</i> PADA <i>SCENE 3A</i> , <i>3C</i> , DAN <i>3D</i>	15
5. KESIMPULAN.....	16
6. DAFTAR PUSTAKA.....	17



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

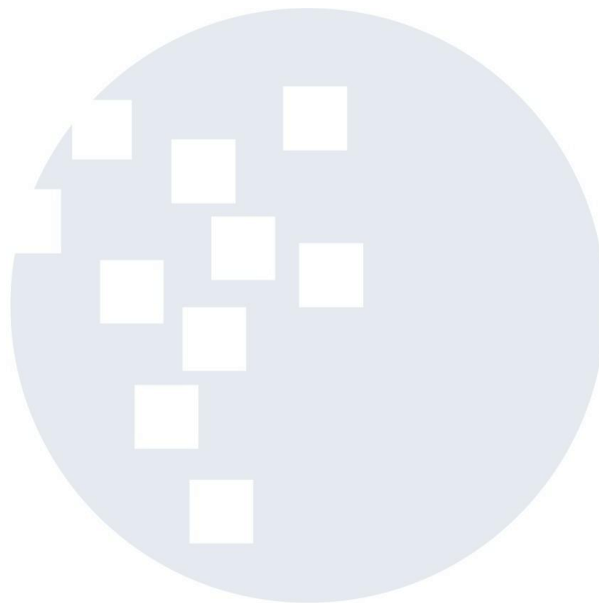
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Axis of action</i>	5
Gambar 2.2 <i>Diagram overlap of action</i> Dmytryk.....	6
Gambar 2.3 Urutan waktu <i>linier</i>	7
Gambar 2.4 Urutan waktu <i>flashback</i>	7
Gambar 4.1 <i>Match cut scene</i> 2A ke 3A.	10
Gambar 4.2 <i>Match cut scene</i> 2C ke 3C.....	10
Gambar 4.3 <i>Match cut scene</i> 2D ke 3D.	10
Gambar 4.4 <i>Framing match scene</i> 2A ke 3A.....	12
Gambar 4.5 <i>Screenshot overlap scene</i> 2A ke 3A.....	13
Gambar 4.6 <i>Action match scene</i> 2C ke 3C.....	13
Gambar 4.7 <i>Screenshot overlap scene</i> 2C ke 3C.	14
Gambar 4.8 <i>Lighting & color match scene</i> 2D ke 3D.....	15
Gambar 4.9 <i>Screenshot overlap scene</i> 2D ke 3D.....	15
Gambar 4.10 Struktur <i>flashback</i> yang digunakan penulis.	16



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: PENGECEKAN TURNITIN	19
LAMPIRAN B: KS 3	20



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA