

**PENERAPAN *FRAMING* DAN *HANDHELD* UNTUK
MENGGAMBARKAN *PROXIMATE PROCESS* KARAKTER
DAUD DALAM FILM PENDEK *MARDIKA***



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Nyoman Wisma Wijanaradyota
00000071161**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PENERAPAN *FRAMING* DAN *HANDHELD* UNTUK
MENGGAMBARKAN *PROXIMATE PROCESS* KARAKTER
DAUD DALAM FILM PENDEK *MARDIKA***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Nyoman Wisma Wijanaradyota

00000071161

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nyoman Wisma Wijanaradyota

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071161

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi Penciptaan saya yang berjudul:

Penerapan *Framing* Dan *Handheld* Untuk Menggambarkan *Proximate Process* Karakter Daud Dalam Film Pendek *Mardika*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Nyoman Wisma Wijanaradyota

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
Penerapan *Framing* dan *Handheld* untuk Menggambarkan *Proximate Process*
Karakter Daud dalam Film Pendek *Mardika*

Oleh

Nama : Nyoman Wisma Wijanaradyota
NIM : 00000071161
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 18 Desember 2025
Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom.
7336754655130103

Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.
1533753654130132

Pembimbing


Putri Sarah Amelia, M.Sn.
4438768669230252

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyoman Wisma Wijanaradyota
NIM : 00000071161
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Penerapan Framing dan Handheld untuk
Menggambarkan *Proximate Process* Karakter Daud
dalam Film Pendek *Mardika*

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, 19 Desember 2025

(Nyoman Wisma Wijanaradyota)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi tugas akhir penulis yang berjudul “Penerapan *Framing* dan *Handheld* untuk Menggambarkan *Proximate Process* Karakter Daud dalam Film Pendek *Mardika*” dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun demi memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar sarjana Seni pada Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan terima kasih kepada:

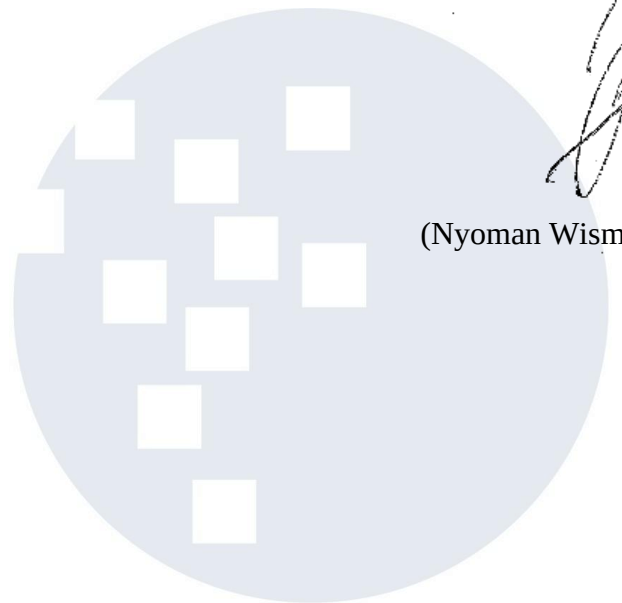
1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Putri Sarah Amelia, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang meningkatkan kualitas karya melalui diskusi serta evaluasi.
6. Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman dari ADEPTLAB yang telah berjuang bersama sejak awal perkuliahan hingga dapat menyelesaikan proyek tugas akhir *Mardika* (2025).
9. Teman-teman pemeran dan kru di Ambon, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan pada saat produksi yang diberikan dengan sepenuh hati.

Dengan demikian, semoga tulisan ini dapat menunjukkan perspektif baru serta inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Nyoman Wisma Wijanaradyota)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PENERAPAN *FRAMING* DAN *HANDHELD* UNTUK
MENGGAMBARKAN *PROXIMATE PROCESS* KARAKTER
DAUD DALAM FILM PENDEK *MARDIKA***

Nyoman Wisma Wijanaradyota

ABSTRAK

Film merupakan media seni yang mampu menerjemahkan kondisi psikologis karakter melalui bahasa gambar. Hal tersebut memungkinkan penonton merasakan ketegangan emosional yang dialami tokoh dalam cerita. Dalam hal ini, sinematografi melalui teknik *framing* dan pergerakan kamera *handheld* menjadi elemen krusial untuk memperkuat penggambaran agresi seorang karakter. Teknik ini menciptakan kesan realitas dan ketidakstabilan yang dipadukan dengan *General Aggression Model*, menjelaskan *proximate process* yang membagi proses agresi melalui tahapan *inputs*, *routes*, dan *outcomes*. Tekanan situasi konflik memicu seseorang bereaksi impulsif, mulai dari gejala emosi dan pikiran hingga tindakan fisik. Penelitian ini menerapkan *framing* dan *handheld* dalam menggambarkan agresi karakter Daud dalam film pendek *Mardika*. Berfokus pada adegan konfrontasi di mana Daud mengalami provokasi verbal yang berujung pada kekerasan. Hasilnya menunjukkan bahwa kombinasi *framing* yang menegaskan dominasi lawan dan *handheld* yang semakin tidak stabil mampu memvisualisasikan eskalasi agresi Daud. Pergerakan kamera tersebut menghubungkan provokasi eksternal dengan keputusan impulsif karakter dalam meresponi situasi konflik.

Kata kunci: *framing*, *handheld*, agresi, film pendek

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**APPLICATION OF FRAMING AND HANDHELD TO
VISUALIZE DAUD'S PROXIMATE PROCESS IN THE SHORT
FILM MARDIKA**

Nyoman Wisma Wijanaradyota

ABSTRACT

Film is an art medium that can translate a character's psychological state through visual language. This allows the audience to feel the emotional tension experienced by the characters in the story. In this case, cinematography uses framing techniques and handheld camera movements as crucial elements to visualize a character's aggression. These techniques create a sense of reality and instability combined with the General Aggression Model, explains about the proximate process which divides the aggression process into inputs, routes, and outcomes stages. The pressure of a conflict situation triggers impulsive reactions, ranging from emotional and mental turmoil to physical actions. This research applies framing and handheld techniques to depict the aggression of the character Daud in the short film Mardika. It focuses on a confrontation scene where Daud faces verbal provocation that leads to violence. The results show that the combination of framing that emphasizes the opponent's dominance and increasingly unstable handheld movements can visualize the escalation of Daud's aggression. These camera movements connect external provocation with the character's impulsive decision to respond to the conflict situation.

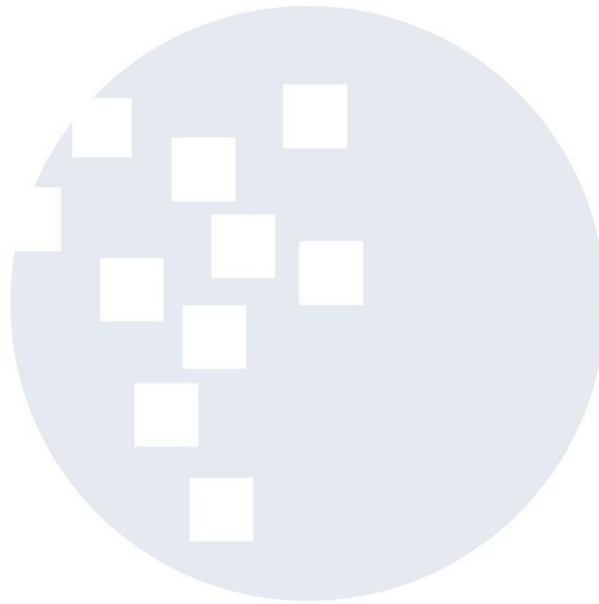
Keywords: *framing, handheld, aggression, short film*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	2
2.1. <i>FRAMING</i>	2
2.1. 1 <i>FRAMING SIZE</i>	4
2.1. 2 <i>FRAMING ANGLE</i>	5
2.2. <i>HANDHELD</i>	6
2.2.1 <i>TYPES OF CAMERA MOVEMENT</i>	7
2.2.2 <i>MOTIVATED VS. UNMOTIVATED MOVEMENT</i>	8
2.3. <i>PROXIMATE PROCESS</i>	8
3. METODE PENCIPTAAN	10
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	10
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	11
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1. HASIL KARYA	13
4.2. ANALISIS KARYA	17
4.2.1 SHOT 6.....	17
4.2.2 SHOT 8.....	18
4.2.3 SHOT 9.....	20
4.2.4 SHOT 10.....	21

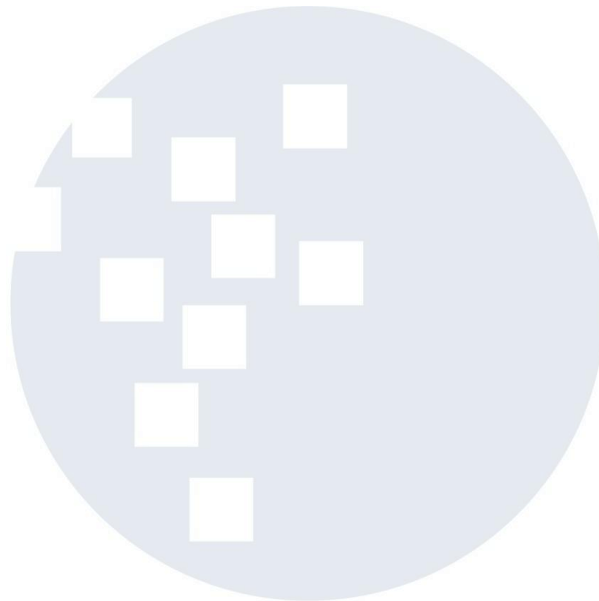
5. KESIMPULAN	23
6. DAFTAR PUSTAKA	24



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Deskripsi hasil karya. Sumber : Dokumentasi penulis.	14
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

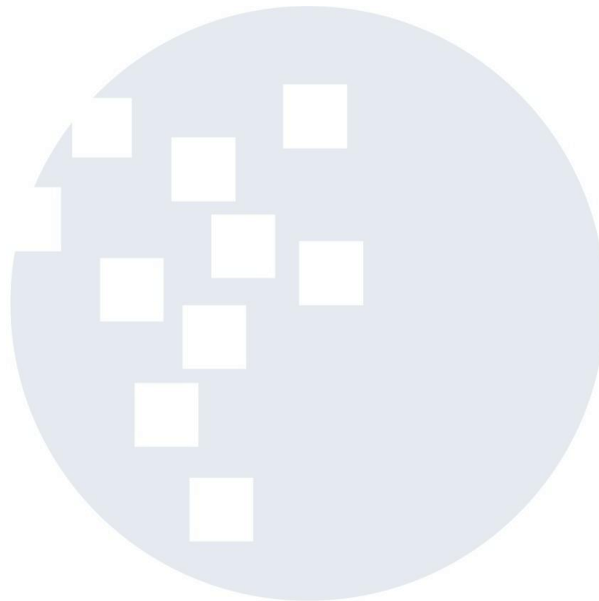
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Jean Baptiste di tengah <i>frame</i> . Sumber : <i>Perfume: The Story of a Murderer</i> (2006).....	3
Gambar 2. 2. <i>Framing size</i> . Sumber : Christopher J. Bowen, 2018.....	4
Gambar 2. 3 <i>Framing angle</i> . Sumber : Kelly Gordon Brine, 2020.	5
Gambar 2.4. Jenis-jenis pergerakan kamera. Sumber : Blain Brown, 2021.	7
Gambar 2. 5. <i>The General Aggresion Model</i> . Sumber : Anderson & Bushman, 2002.....	9
Gambar 3. 1. Skema perancangan. Sumber : Dokumentasi Penulis.	11
Gambar 4. 1. <i>Straight-on angle</i> , shot 6. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).	17
Gambar 4. 2. Porsi <i>framing</i> , shot 6. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).....	17
Gambar 4. 3. Daud di tengah <i>frame</i> , shot 8. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).....	18
Gambar 4. 4. Daud membalas provokasi, shot 8. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).....	19
Gambar 4. 5. <i>Over the shoulder</i> Mack dan gengnya, shot 8. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).	19
Gambar 4. 6. Mack dan gengnya, shot 9. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).....	20
Gambar 4. 7. Eskalasi konflik, shot 10. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).	21
Gambar 4. 8. <i>Track in</i> Daud memutuskan untuk mendorong, shot 10. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).	21
Gambar 4. 9. <i>Panning</i> Mack memukul Daud, shot 10. Sumber: <i>Mardika</i> (2025).21	



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	26
LAMPIRAN B Form Bimbingan.....	28
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	29



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA