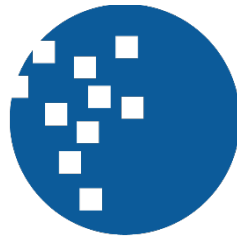


**PENGUNAAN JUKSTAPOSISI *FLICKER* UNTUK
MEMATAHKAN LOGIKA PENONTON DALAM FILM
PENDEK *SHATTERED***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Darren Chopin Santoso
00000068164

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

**PENGUNAAN JUKSTAPOSISI *FLICKER* UNTUK
MEMATAHKAN LOGIKA PENONTON DALAM FILM
PENDEK *SHATTERED***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Darren Chopin Santoso
00000068164

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini penulis,

Nama : Darren Chopin Santoso

Nomor Induk Mahasiswa : **00000068164**

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PENGUNAAN JUKSTAPOSISI *FLICKER* UNTUK MEMATAHKAN
LOGIKA PENONTON DALAM FILM PENDEK *SHATTERED*

Merupakan hasil karya penulis sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah penulis 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, penulis bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah penulis tempuh.

Tangerang, 5 December 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Darren Chopin Santoso)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Darren Chopin Santoso
NIM : 00000068164
Program Studi : Film
Judul Laporan : PENGGUNAAN JUKSTAPOSISI *FLICKER*
UNTUK MEMATAHKAN LOGIKA PENONTON DALAM FILM
PENDEK *SHATTERED*

Dengan ini penulis menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir, sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

penulis juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) penulis mengakui bahwa penulis telah menggunakan bantuan AI dalam tugas penulis baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan penulis telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya penulis sendiri

Tangerang, Senin 15 Desember 2025



(Darren Chopin Santoso)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PENGUNAAN JUKSTAPOSISI *FLICKER* UNTUK MEMATAHKAN
LOGIKA PENONTON DALAM FILM PENDEK *SHATTERED*

Oleh

Nama : Darren Chopin Santoso
NIM : 00000068164
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 15 Desember 2025
Pukul 10.00 s.d 11.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
9448763664137002

Pembimbing

**Frans Sahala Moshes Rinto, S.Ikom,
M.I.Kom.**
7336754655130103

Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds.
442772673230302

Ketua Program Studi Film

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darren Chopin Santoso
NIM : 00000068164
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PENGGUNAAN JUKSTAPOSISI
FLICKER UNTUK MEMATAHKAN LOGIKA PENONTON DALAM
FILM PENDEK *SHATTERED*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulis bersedia:

- ☒ penulis bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah penulis ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. penulis menyatakan bahwa karya ilmiah yang penulis buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ penulis 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, 5 Desember 2025



(Darren Chopin Santoso)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan ini dengan judul “PENGUNAAN JUKSTAPOSISI *FLICKER* UNTUK MEMATAHKAN LOGIKA PENONTON DALAM FILM PENDEK *SHATTERED*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., 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. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Frans Sahala Moshes Rinto, S.Ikom, M.I.Kom., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Jason Obadia, S.Sn., M.Des.Sc., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman Ducktape Production yang telah membantu merealisasikan karya terkakhir sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat kedepannya, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembacanya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Darren Chopin Santoso)

PENGUNAAN JUKSTAPOSISI *FLICKER* UNTUK MEMATAHKAN LOGIKA PENONTON DALAM FILM

PENDEK *SHATTERED*

(Darren Chopin Santoso)

ABSTRAK

Pada film *Shattered* (2025) disini penulis menggunakan transisi *flickering* sebagai elemen visual utama untuk memperjelas batas antara realitas dan halusinasi yang dialami oleh karakter utama yaitu Adam. *Flickering*, yang dijelaskan oleh Reisz & Millar (2010) serta Erlikhman et al. (2019), mampu menciptakan ilusi yaitu gangguan persepsi melalui setiap potongan gambar cepat, perubahan warna, dan ritme dari visual yang tidak stabil. Penelitian penciptaan ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana teknik tersebut dapat diterapkan dalam ketiga scene yaitu pada scene 2, 4, 10 untuk menandai distorsi realitas akibat trauma yang dialami oleh Adam di masa lalunya. Metode penciptaan juga dilakukan secara kualitatif dengan mengumpulkan data yang telah penulis buat selama proses pra produksi hingga pasca produksi, serta menerapkan *effect invert* dari setiap potongan frame 3-8 screenshot pada proses *editing* di *software Adobe Premiere Pro*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *flickering* berfungsi sebagai alat naratif yang sangat efektif untuk mengungkapkan bahwa seluruh pengalaman Adam terhadap anaknya Kanaya hanyalah halusinasi, ditunjukkan melalui pembeberan boneka sebagai objek yang sebenarnya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa *flickering* tidak hanya menjadi perangkat estetika, tetapi *flickering* disini berperan penting sebagai bahasa sinematik yang membantu penonton untuk memahami konflik psikologis dan alur cerita secara lebih jelas dan utuh.

Kata kunci: *flickering*, realitas, halusinasi, *editing* film.

THE USE OF JUCSTAPOSITION FLICKER TO BREAK THE VIEWER'S LOGIC IN THE SHORT FILM SHATTERED

(Darren Chopin Santoso)

ABSTRACT

In the film Shattered (2025), the writer uses the flickering transition as the main visual element to clarify the boundary between reality and the hallucinations experienced by the main character, Adam. Flickering, as explained by Reisz & Millar (2010) and Erlikhman et al. (2019), is capable of creating the illusion of perceptual disturbances through rapid cuts, shifts in color, and an unstable visual rhythm. This creation-based research also aims to identify how this technique can be applied in three specific scenes—Scene 2, 4, and 10—to mark the distortion of reality resulting from Adam's past trauma. The creation method was also carried out qualitatively by collecting data that I created during the pre-production to post-production process, and by applying the invert effect to every 3-8 frame screenshot cut during the editing process in Adobe Premiere Pro software. The research results also show that flickering functions as a highly effective narrative tool to reveal that Adam's entire experience with his daughter, Kanaya, was merely a hallucination, demonstrated through the revelation of a doll as the actual object. The conclusion of this study is that flickering not only serves as an aesthetic device, but it also plays a crucial role here as a cinematic language that helps the audience to understand the psychological conflict and the storyline more clearly and completely.

Keywords: flickering, reality, hallucination, film editing

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS/BATASAN MASALAH	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	2
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	7
3.2. KONSEP KARYA	7
3.3. TAHAPAN KERJA	8
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1. HASIL KARYA	13
4.2. PEMBAHASAN.....	15
5. SIMPULAN.....	18
6. DAFTAR PUSTAKA.....	19

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Karya Dokumentasi Pribadi <i>Film Shattered</i>	13
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Fractured</i> (2019)	4
Gambar 2.2 <i>Hallucination</i>	6
Gambar 2.3 Referensi <i>Visual Effect Flickering</i>	8
Gambar 2.4 Referensi <i>Visual Effect Flickering</i>	8
Gambar 3.1 <i>File Foldering</i>	10
Gambar 3.2 Penerapan <i>Effect Invert Flickering</i>	11
Gambar 3.3 <i>Online Editing</i> Transisi <i>Flickering Scene 2</i>	11
Gambar 3.4 <i>Online Editing</i> Transisi <i>Flickering Scene 4</i>	12
Gambar 3.5 <i>Online Editing</i> Transisi <i>Flickering Scene 10</i>	12
Gambar 4.1 <i>Cut to Cut</i> Transisi <i>Flickering Scene 2</i>	15
Gambar 4.2 <i>Cut to Cut</i> Transisi <i>Flickering Scene 4</i>	16
Gambar 4.3 <i>Cut to Cut</i> Transisi <i>Flickering Scene 10</i>	16
Gambar 4.4 Penerapan <i>Effect Invert</i> pada <i>Scene 2</i>	17
Gambar 4.5 Penerapan <i>Effect Invert</i> pada <i>Scene 4</i>	17
Gambar 4.6 Penerapan <i>Effect Invert</i> pada <i>Scene 10</i>	17



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil Persentase <i>Similarity</i> & AI Turnitin (20%)	20
LAMPIRAN B <i>Form</i> Bimbingan.....	21
LAMPIRAN C <i>Form</i> Perjanjian Skripsi.....	22



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA