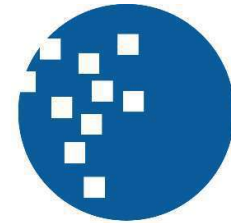


**PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK
MENGGAMBARKAN PERASAAN KEHILANGAN PADA
TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**ALEXANDER PONCO NAILULU
00000065175**

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

**PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK
MENGGAMBARKAN PERASAAN KEHILANGAN PADA
TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)**



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

Alexander Ponco Nailulu
00000065175

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Alexander Ponco Nailulu

Nomor Induk Mahasiswa : 00000065175

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

Perancangan teknik handheld untuk menggambarkan perasaan kehilangan pada tokoh adam dalam film *shattered* (2025)

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, 9 Januari 2026



(Alexander Ponco N.)

UNIVERSITA
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alexander Ponco Nailulu
NIM : 00000065175
Program Studi : Film
Judul Laporan : Perancangan Teknik Handheld Untuk
Menggambarkan Perasaan Kehilangan Pada Tokoh Adam Dalam Film
Shattered (2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) 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

Saya juga menyatakan bahwa:

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

Tangerang, 16 December 2025



(Alexander Ponco N.)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK MENGGAMBARAKAN
PERASAAN KEHILANGAN PADA TOKOH ADAM DALAM FILM
SHATTERED (2025)

Oleh

Nama : Alexander Ponco Nailulu
NIM : 00000065175
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 16 December 2025
Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Kus Sudarsono S.E., M.Sn.
1260753654130113

Penguji

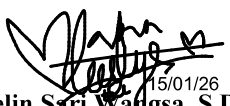

Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn, M.F.A
6050766667130323

Pembimbing


Putri Sarah Amelia, S.Sn, M.Sn.

4438768669230252

Ketua Program Studi Film


15/01/26
Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alexander Ponco Nailulu
NIM : 00000065175
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD
UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAAN KEHILANGAN PADA
TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☒ 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, 9 Januari 2026

(Alexander Ponco Nailulu)

* Centang salah satu tanpa menghapus opsi yang tidak dipilih

** 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 penciptaan ini dengan judul: Perancangan Teknik Handheld Untuk Menggambarkan Peraasaan Kehilangan Pada Tokoh Adam Dalam Film *Shattered* (2025).

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, S.sn., M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn, M.F.A., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., 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. Alden, Dea, Aiman, Allison, dan Choppin, sebagai rekan *Ducktape Production* yang telah berjuang Bersama dalam proses proyek tugas akhir film pendek *Shattered*.

semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi bagi pembaca

Tangerang, 9 January 2026



(Alexander Ponco Nailulu)

PERANCANGAN TEKNIK HANDHELD UNTUK MENGGAMBARAKAN PERASAN KEHILANGAN PADA TOKOH ADAM DALAM FILM *SHATTERED* (2025)

Alexander Ponco Nailulu

ABSTRAK

Film pendek *Shattered* (2025) menggambarkan perjuangan emosional Adam, ayah tunggal yang menghadapi kehilangan putrinya Kanaya melalui tahap penolakan dan kehilangan. Melalui teknik *handheld* perasaan kehilangan ingin digambarkan melalui ketidakstabilan yang terlihat tanpa menghilangkan kesan natural yang terjadi pada karakter Adam. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknik pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan perasaan kehilangan yang dialami tokoh Adam pada film *Shattered* (2025). Metode penelitian penciptaan ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur dengan mengkaji sumber teoritis terkait dengan perancangan pergerakan kamera pada penggunaan teknik *handheld*. Penelitian ini berfokus pada *scene 7 shot 8, 9, dan 10, scene 10 shot 1, 2, dan 3, dan scene 13 shot 1, 2, dan 3* yang akan menunjukkan penggambaran perasaan kehilangan tokoh Adam. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa perancangan pergerakan kamera *handheld* dapat menggambarkan perasan kehilangan yang dialami karakter Adam, terutama penggunaan perancangan yang memperkuat realitas dan emosional, dengan penggunaan properti sebagai acuan pergerakan *actor* dan kamera, serta titik fokus dari *framing* yang diambil dalam adegan.

Kata kunci: Teknik kamera *handheld*, Kehilangan, *framing*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***The Design of Handheld Techniques for the Depiction of Adam's
Grief in the Film Shattered (2025)***

Alexander Ponco Nailulu

ABSTRACT

The short film Shattered (2025) depicts the emotional struggle of Adam, a single father facing the loss of his daughter Kanaya through stages of denial and grief. Through handheld camera techniques, the feeling of grief is portrayed via visible instability without losing the natural impression occurring in Adam's character. This research aims to explore how handheld camera movement techniques can depict the feeling of grief experienced by the character Adam in the film Shattered (2025). The method of this creation research is qualitative with data collection techniques in the form of literature study by examining theoretical sources related to the design of camera movement in the use of handheld techniques. This research focuses on scene 7 shots 8, 9, and 10, scene 10 shot 1, 2, 3, and scene 13 shot 1, 2, and 3 which will show the depiction of the feeling of grief of the character Adam. The creation results show that the design of handheld camera movement can depict the feeling of grief experienced by the character Adam, especially the use of design that strengthens reality and emotion, with the use of props as a reference for actor and camera movement, and the focus point of the framing taken in the scene.

Keywords: *Handheld camera movement, Grief, framing*



DAFTAR ISI

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.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1 BATASAN MASALAH.....	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	2
2.1 <i>Camera Movement</i>	2
2.2 <i>Angle of View</i>	3
2.3 <i>Overlapping Method</i>	4
2.4 Rasa Kehilangan.....	4
3. METODE PENCIPTAAN	5
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	5
3.2. OBJEK PENCIPTAAN	6
3.2.1. Deskripsi Karya.....	6
3.2.2. Konsep Dasar Karya	6

3.2.3. Tahapan Kerja	7
3. Penjelasan proses pascaproduksi:	11
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12
4.1 HASIL KARYA	12
4.2 PEMBAHASAN.....	16
4.2.1 <i>Scene 7 Shot 8</i>	16
4.2.2 <i>Scene 7 shot 9 dan 10</i>	19
4.2.3 <i>Scene 10 shot 1, 2, dan 3</i>	20
4.2.4 <i>Scene 13 shot 1, 2, dan 3</i>	21
5. SIMPULAN	22
6. DAFTAR PUSTAKA	24



DAFTAR TABEL

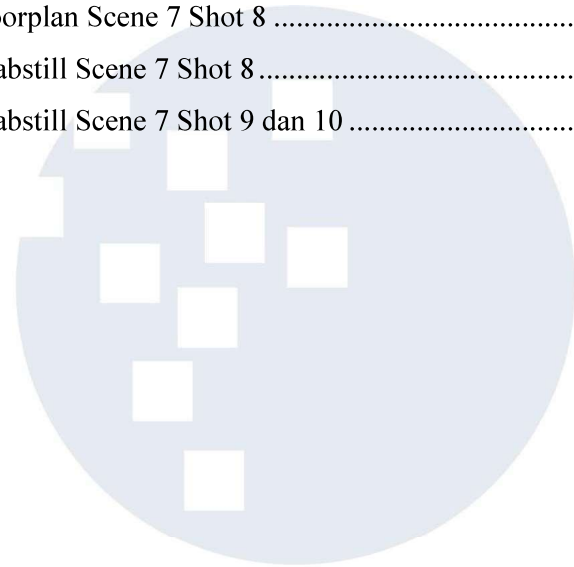
Tabel 4. 1 Hasil dan deskripsi karya	12
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Reference film Shutter Island (2010): The Truth Scene	8
Gambar 3. 2 TestCam Sony FX6 with CP3, Typoch, and sumire	9
Gambar 3. 3 Visualisasi Cadridge Scene 7 Shot 8.....	10
Gambar 3. 4 BTS Produksi day 2.....	11
Gambar 4. 1 Floorplan Scene 7 Shot 8	17
Gambar 4. 2 Grabstill Scene 7 Shot 8.....	18
Gambar 4. 3 Grabstill Scene 7 Shot 9 dan 10	19



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	25
LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic) ..	26
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	27



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA