

**MEMBANGUN MOTIVASI TOKOH UTAMA DENGAN
MENGUNAKAN ADEGAN KILAS BALIK DALAM PENCIPTAAN
SKENARIO FILM “FEEDBACK”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Ihza Affikri Awwal
NIM: 2011078032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul : **MEMBANGUN MOTIVASI TOKOH UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN ADEGAN KILAS BALIK DALAM PENCIPTAAN SKENARIO FILM "FEEDBACK"**

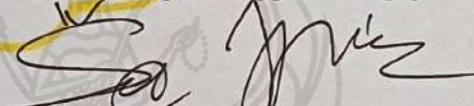
diajukan oleh **Ihza Affikri Awwal**, NIM 2011078032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 April 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



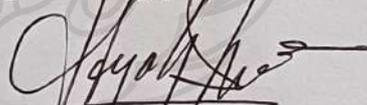
Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIDN 0009026906

Pembimbing II/Anggota Penguji



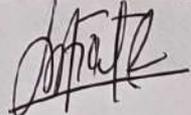
Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0008088604

Cognate/Penguji Ahli



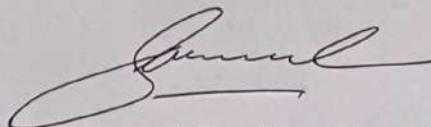
Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto S.Kom., MT.
NIP 19801016 200501 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ihza Affikri Awwal

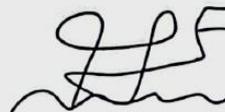
NIM : 2011078032

Judul Skripsi : Membangun Motivasi Tokoh Utama Dengan Menggunakan
Adegan Kilas Balik dalam Penciptaan Skenario Film “Feedback”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 10 April 2025
Yang Menyatakan,



Ihza Affikri Awwal
NIM 2011078032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ihza Affikri Awwal

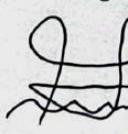
NIM : 2011078032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Membangun Motivasi Tokoh Utama Dengan Menggunakan Adegan Kilas Balik dalam Penciptaan Skenario Film “Feedback”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 10 April 2025
Yang Menyatakan,




Ihza Affikri Awwal
NIM 2011078032

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur yang mendalam, penulis berterima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa karena masih diberi napas, kehidupan, dan harapan untuk tetap hidup dan berjuang. Berbagai tantangan hidup hadir dalam kehidupan, namun semangat, pemecahan masalah kreatif, dan bantuan orang sekitar bisa menyelesaikan ini semua.

Karya tulis skripsi yang berjudul “Membangun Motivasi Tokoh Utama dengan Menggunakan Adegan Kilas Balik dalam Penciptaan Skenario Film *Feedback*” akhirnya berhasil terselesaikan dengan baik. Tahun 2024 dan sepertiga durasi tahun 2025 telah menjadi saksi dari proses panjang penulisan skripsi ini. Perbaikan demi perbaikan hadir untuk menjadikan tulisan ini lebih baik lagi, maka dari itu penulis ingin memberikan terima kasih sebesar-besarnya dalam penyelesaian skripsi ini kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa.
2. Bapak Bambang Harianto dan Ibu Musyarafatul Zahroh selaku orang tua.
3. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
5. Kepala Jurusan Televisi, Dr. Samuel Gandang Gunanto S.Kom., MT.
6. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
7. Dosen pembimbing I, Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum, dan dosen pembimbing II, Sazkia Noor Anggraini, S.Sn., M.Sn.
8. Dosen penguji ahli, Dyah Arum Retnowati, S.Sn., M.Sn.

9. Semua dosen prodi Film dan Televisi.
10. Teman lama, Dylan Hilal Alwaasy.
11. Teman-teman satu angkatan kampus FTV 20.
12. Teman-teman dari Jogja Pump It Up Community.
13. Teman-teman lama SMA Negeri 1 Dampit.
14. Fotocopy X Copy Centre.
15. Semua orang yang membantu saya, yang luput dari penyebutan.

Skripsi ini sudah tercetak dan berada dalam rak perpustakaan, namun masih belum sempurna. Penulis meminta maaf jika ada kesalahan dalam kata-kata maupun metodologinya. Penulis berharap akan ada perbaikan dan penyempurnaan keberlanjutan dari skripsi ini melalui karya tulis lainnya. Penulis juga berharap dari skripsi ini, siapapun yang membaca akan terinspirasi dan berkarya kreatif untuk kebaikan semua manusia.

Terima kasih telah membaca. Jangan lupa untuk bahagia. Jangan lupakan sahabat terbaik Anda dalam hidup.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Naratif	7
2. Plot.....	7
3. <i>Temporal order</i>	11
4. Tokoh.....	12
5. Objektif Tokoh.....	15
6. Motivasi Tokoh.....	16
7. Tahapan Penulisan Skenario.....	17
B. Tinjauan Karya	19
1. <i>Citizen Kane</i>	19
2. <i>Frieren : Beyond Journey's End</i>	22
3. <i>One Piece (Netflix)</i>	25
BAB III METODE PENCIPTAAN	28
A. Objek Penciptaan.....	28
1. Objek Formal	28
2. Objek Material	28
3. Hubungan Objek Material dan Formal	39
B. Metode Penciptaan	40
1. Konsep Karya	40

2.	Desain Produksi	55
C.	Proses Perwujudan Karya.....	56
1.	Menentukan ide.....	56
2.	Menentukan tema.....	56
3.	Melakukan riset.....	57
4.	Membuat tokoh utama	58
5.	Membuat tujuan tokoh	58
6.	Menentukan langkah-langkah tujuan.....	59
7.	Halangan mencapai tujuan.....	59
8.	Membuat <i>treatment</i>	60
9.	Membuat skenario.....	60
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A.	Ulasan Karya	61
1.	Motivasi Tokoh Utama	61
2.	Adegan Kilas Balik sebagai Pembangun Motivasi Tokoh Utama.....	70
B.	Penerapan Struktur Tiga Babak dalam Skenario <i>Feedback</i>	80
C.	Pembahasan Reflektif	82
BAB V	PENUTUP.....	87
A.	Simpulan.....	87
B.	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

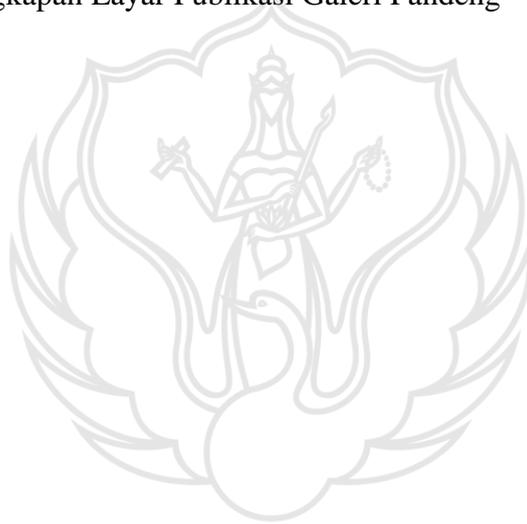
Gambar 2.1: Penjelasan paradigma struktur dramatik Syd Field.....	9
Gambar 2.2: Poster film <i>Citizen Kane</i> . Sumber : HA.com	20
Gambar 2.3: Poster anime <i>Frieren : Beyond Journey's End</i>	22
Gambar 2.4: Poster <i>Series One Piece</i>	25
Gambar 3.1: Penerapan alur <i>Feedback</i> ke dalam paradigma struktur dramatik	53
Gambar 4.1: Scene 1 – Bahasa visual kesepian Yoga di Kafe Lasswell	62
Gambar 4.2: Scene 4 – Kesepian Yoga melalui raut muka emosi	63
Gambar 4.3: Scene 115 – Yoga mengatakan bahwa dirinya merasa kesepian	63
Gambar 4.4: Scene 9 – Yoga sedih melihat prestasi ketiga temannya (bagian 1) .	64
Gambar 4.5: Scene 9 – Yoga sedih melihat prestasi ketiga temannya (bagian 2) .	65
Gambar 4.6: Scene 9 – <i>Sticky notes</i> Yoga.....	65
Gambar 4.7: Scene 83 – Pernyataan Ibu HRD ke Yoga	66
Gambar 4.8: Scene 109 – Yoga merasa terpuruk ke karir Eka	67
Gambar 4.9: Scene 125 - Yoga merasa terpuruk ke karir Kuby	67
Gambar 4.10: Scene 2 – Janji ketiga temannya kepada Yoga di masa lalu	68
Gambar 4.11: Scene 47 – Yoga mengingatkan Kuby akan janji masa lalunya	69
Gambar 4.12: Scene 75 - Yoga mengingatkan Eka akan janji masa lalunya.....	69
Gambar 4.13: Scene 61 – Adegan janji Kuby ke Yoga	72
Gambar 4.14: Scene 16 – Brian ingin tahu arti <i>feedback</i> ke Yoga	73
Gambar 4.15: Scene 37 – Testimoni penampilan acara Kuby	74
Gambar 4.16: Scene 47 – Yoga mempertanyakan kembali janji Kuby	74
Gambar 4.17: Scene 74 – Adegan Eka memberi janji kepada Yoga	75
Gambar 4.18: Scene 64 – Kedatangan Yoga dan Kuby ditolak oleh Eka.....	76
Gambar 4.19: Scene 67 – Yoga memberitahu ke Kuby tentang Eka.....	77
Gambar 4.20: Scene 112 – Adegan Nadine memberi janji ke Yoga	78
Gambar 4.21: Scene 106 – Yoga melihat Nadine menjadi model iklan	78
Gambar 4.22: Scene 109 – Yoga melihat headphone milik Nadine	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Tabel penyusunan alur linear <i>Feedback</i>	43
Tabel 3.2: Tabel penyusunan alur nonlinear <i>Feedback</i>	48
Tabel 4.1: Tabel struktur tiga babak skenario <i>Feedback</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form 1-7
- Lampiran 2. Cover Buku Panduan dan Skenario *Feedback*
- Lampiran 3. Poster *Potrait* Skenario *Feedback*
- Lampiran 4. Poster *Landscape* Skenario *Feedback*
- Lampiran 5. Poster *Square* Skenario *Feedback*
- Lampiran 6. Tangkapan Layar Wawancara dengan Dylan di Whatsapp
- Lampiran 7. Dokumentasi Ujian Sidang Skripsi Tugas Akhir
- Lampiran 8. Dokumentasi Seminar
- Lampiran 9. Notulensi Acara Seminar
- Lampiran 10. Poster Publikasi Media Sosial
- Lampiran 11. Daftar Pengunjung
- Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Seminar
- Lampiran 13. Tangkapan Layar Publikasi Galeri Pandeng



ABSTRAK

Ilmu komunikasi menjadi ilmu yang menjelaskan komunikasi yang efektif berdasarkan teori akademis. Salah satu teorinya adalah *feedback*, tentang pentingnya komunikasi dua arah agar terjadinya komunikasi yang efektif. Pentingnya ilmu komunikasi ini diwujudkan dengan cara membuat skenario yang menggunakan adegan kilas balik sebagai pembangun motivasi tokoh utama untuk mengatasi rasa kesepian karena kurangnya komunikasi yang berkualitas. Konsep penciptaan ini dibentuk melalui skema bahwa adegan kilas balik dibentuk untuk membangun motivasi. Motivasi menciptakan alasan tokoh utama untuk menggerakkan cerita kepada apa yang dituju berupa objektif. Penyusunan cerita dilakukan dengan memanipulasi urutan waktu yang disebut *temporal order* agar sesuai dengan kaidah struktur tiga babak yang mengandung struktur dramatik. Adegan kilas balik memundurkan urutan waktu di tengah plot untuk menjelaskan pembangunan motivasi tokoh utama dari tiada menjadi ada. Skenario *Feedback* berhasil dirancang dengan memanipulasi *temporal order* yang menciptakan konsep alur maju mundur dan nonlinear sebanyak 145 scene. Hasil penciptaan ini diharapkan bisa menambahkan referensi keilmuan penciptaan skenario berdasarkan teori *temporal order* dan motivasi tokoh utama, serta menciptakan kesadaran tentang pentingnya ilmu komunikasi, persahabatan, dan isu kesepian sosial.

Kata kunci: motivasi, tokoh utama, adegan kilas balik

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Komunikasi mengajarkan tentang teori komunikasi secara akademis untuk menciptakan cara berkomunikasi yang efektif dan tepat sasaran. Mempelajari ilmu komunikasi menurut Mulyana (2015:xii) penting untuk menghindari kegagalan dalam kehidupan dan karir.

Kegagalan tersebut berupa adanya orang yang kurang memahami esensi dari komunikasi. Beberapa orang sering merasa pandai dalam berkomunikasi secara praktik, namun secara teori justru itu salah. Banyak orang yang memahami bahwa komunikasi adalah pandai berbicara, namun yang terjadi sebenarnya adalah banyak pendengar yang tidak suka dengan kehadirannya yang terlalu banyak berbicara. Padahal secara teori, komunikasi bukan didefinisikan sebagai pandai berbicara, namun keefektifan menyampaikan pesan kepada penerimanya. Ketimpangan pemahaman antara praktik dan teori komunikasi menjadi alasan utama kenapa ilmu komunikasi perlu diketahui semua orang.

Salah satu materi Ilmu Komunikasi yang mendapat perhatian untuk dibahas adalah teori model komunikasi karya Wilbur Schramm, yang dikutip dari Civikly (1974:6-13). Dalam model komunikasi sebelumnya, komunikasi didefinisikan sebagai interaksi satu arah. Pengirim pesan memberi pesan ke penerima pesan. Dalam teori Schramm ini, definisi komunikasi berkembang

menjadi kegiatan berinteraksi secara dua arah. Pengirim pesan memberi pesan ke penerima pesan. Penerima pesan mengirimkan respon atas pesan yang diterima kepada pengirim pesan sebagai bentuk umpan balik atau *feedback*.

Masih banyak orang yang belum memahami pentingnya merespon pesan yang dikirim oleh pengirim pesan. Alih-alih komunikasi diupayakan berjalan secara dua arah, kebanyakan orang berkomunikasi sebatas satu arah saja. Pengirim pesan memberikan pesan kepada penerima pesan, namun penerima pesan tidak memberikan umpan balik kepada sang pengirim pesan.

Contoh yang terjadi adalah fenomena seseorang yang lupa tidak merespon pesan daring dari temannya sendiri. Kelupaan ini disebabkan pesan daring dari teman tertumpuk oleh pesan yang lain, sehingga pesan dari teman terdesak ke bawah, hingga tidak terlihat oleh tampilan teratas pesan. Alih-alih berusaha membalas pesan daring temannya ini saat ada waktu luang, pengguna justru lebih memilih untuk melakukan hal yang lain seperti menggulir konten sosial media.

Fenomena ini disebabkan oleh dua hal. Pertama, masih banyak orang yang belum memahami pentingnya *feedback* untuk mewujudkan komunikasi yang efektif. Kedua, ini disebabkan atensi manusia di zaman saat ini semakin menurun. Manusia modern menerima banyak informasi melalui beragam sosial media, sehingga manusia bingung memprioritaskan otak dan pikirannya untuk berfokus kepada hal yang relevan (Simon, 1992:3).

Sosial media mampu mendistraksi pengguna agar lebih terbujuk untuk membuka aplikasinya daripada memfokuskan diri kepada dunia nyata dan

pertemanannya. Pengguna memberikan atensi penuhnya kepada sosial media, namun pesan dari teman yang tenggelam di bawah antrean menjadi tidak diperhatikan. Pengguna lebih memfokuskan diri untuk melihat kehidupan sosial orang lain yang di luar relasi pertemanan dunia nyata (Ghifari et al., 2021:2).

Komunikasi dua arah tidak terjadi ketika manusia pengirim pesan merasa pesannya kurang mendapatkan respon dari yang lain. Ini yang menciptakan perasaan bahwa orang lain meninggalkan dan menolaknya. Sang pengirim pesan merasa kesepian karena orang lain kurang memberikan umpan balik tentang kehadirannya, sedangkan orang lain lebih berfokus kepada urusan diri sendiri dan sosial media daripada merespon teman dekatnya. Survei mencatat bahwa kesepian memicu efek berbahaya dari kesehatan melebihi dampak merokok, memicu alzheimer, menurunkan imun, dan pemikiran bunuh diri (Fardghassemi & Joffe, 2022:7-10, Tiwari, 2013:320).

Pentingnya memberikan respon umpan balik kepada teman terdekat perlu diperhatikan. Komunikasi tanpa umpan balik ternyata mempengaruhi rasa kesepian yang dialami manusia. Kesepian merupakan fenomena yang bukan sekadar merusak kebahagiaan semata, namun bisa merusak kesehatan mental yang secara langsung berpengaruh terhadap kesehatan fisik.

Skripsi penciptaan ini akan menciptakan sebuah skenario dengan latar belakang fenomena kesepian dan kurangnya komunikasi timbal balik. Penciptaan skenario berjudul *Feedback* merupakan sebuah cara penyampaian pesan secara bercerita melalui medium film panjang untuk memberi arti

pentingnya umpan balik. Memahami urgensi dari komunikasi umpan balik ini bisa diceritakan melalui representasi keadaan tokoh utama yang bernama Yoga.

Yoga diceritakan mempunyai tiga sahabat setia saat menjalani kuliah pada Jurusan Ilmu Komunikasi. Sayangnya, mereka semua berpisah karena mengejar impiannya masing-masing. Yoga masih belum menemukan impiannya dan ingin meminta bantuan ke temannya. Yoga teringat bahwa sebelumnya ketiga sahabat ini telah berjanji untuk membantu Yoga dalam keadaan apapun. Anehnya mereka semua seolah lupa akan janji tersebut. Yoga perlu mendatangi mereka ke dunia nyata untuk menunaikan janji masa lalunya, karena jika berkomunikasi di dunia maya, mereka kurang responsif.

Skenario ini mempunyai kekhasan menyajikan cerita melalui sudut pandang ilmu komunikasi. Hal ini disesuaikan dengan para tokoh yang ada di skenario ini merupakan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi.

Penciptaan skenario ini diharapkan membawa kontribusi untuk mewujudkan hubungan pertemanan yang lebih berkualitas dan mendalam. Cara untuk mewujudkannya adalah dengan meningkatkan komunikasi dua arah dan timbal balik. Penerapannya bisa dimulai dari pemahaman komunikasi efektif dua arah melalui teori *feedback*, kemudian dilanjutkan dengan merespon pesan daring temannya sesegera mungkin, serta memprioritaskan hubungan pertemanan di dunia nyata daripada distraksi sosial media yang tidak begitu relevan.

B. Rumusan Penciptaan

Adegan kilas balik merupakan penuturan suatu peristiwa yang terjadi di waktu sebelum kejadian peristiwa saat ini. Adegan kilas balik digunakan untuk membangun motivasi tokoh utama dari ketiadaan menjadi ada untuk kebutuhan penceritaan adegan masa kini. Plot dalam skenario *Feedback* menjadi nonlinear dengan memanipulasi *temporal order* cerita untuk menghubungkan langkah-langkah tokoh utama mencapai tujuannya pada latar waktu saat ini dan bagaimana motivasi tokoh utama itu terbentuk melalui adegan kilas balik. Motivasi tokoh utama berkaitan dengan janji yang diikrarkan ketiga temannya di masa lalu untuk saling membantu dalam hal apapun. Komunikasi yang efektif adalah solusi dari perasaan kesepian yang dialami tokoh utama.

Rumusan penciptaan skenario ini adalah bagaimana adegan kilas balik diterapkan untuk membangun motivasi tokoh utama?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah:

1. Menerapkan adegan kilas balik dalam penciptaan skenario.
2. Membangun motivasi tokoh utama dalam narasi skenario.
3. Mewujudkan skenario film *Feedback*.
4. Menemukan korelasi antara adegan kilas balik dengan motivasi tokoh utama.

Adapun manfaat dari penciptaan karya ini adalah:

1. Menambah referensi skenario yang menerapkan adegan kilas balik dan *temporal order* untuk keilmuan film dan televisi.
2. Jika skenario ini menjadi bentuk film dan ditayangkan ke khalayak, diharapkan bisa mengetahui bahwa ilmu komunikasi mempunyai manfaat yang bagus jika diterapkan ke masyarakat umum.
3. Berkontribusi menciptakan hubungan persahabatan yang saling setia, tulus, dan saling membantu.

