

**MEMPERKUAT KONFLIK KARAKTER UTAMA
MELALUI PENGGUNAAN RITME LAMBAT
DALAM *EDITING* FILM FIKSI “ANAK JERPAH”**

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



Disusun oleh:

Bagas Wahyu Pratama

NIM: 2011106032

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

2025

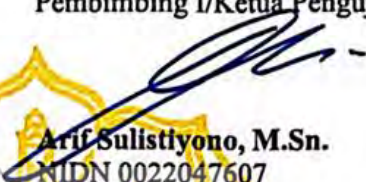
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

MEMPERKUAT KONFLIK KARAKTER UTAMA MELALUI PENGGUNAAN RITME LAMBAT DALAM *EDITING* FILM FIKSI “ANAK JERAPAH”

diajukan oleh **Bagas Wahyu Pratama**, NIM 2011106032, 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 05 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

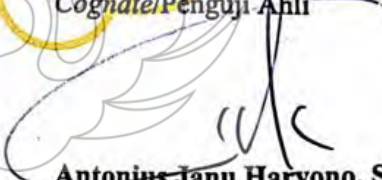
Pembimbing I/Ketua Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIDN 0022047607

Pembimbing II/Anggota Penguji


Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.
NIDN 0021088203

Cognate/Penguji Ahli


Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020018807

Koordinator Program Studi Film dan Televisi


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

Ketua Jurusan Televisi


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


**Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP-19670203 199702 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Bagas Wahyu Pratama

NIM 2011106032

Judul Skripsi Memperkuat Konflik Karakter Utama Melalui Penggunaan Ritme
Lambat Dalam *Editing* Film Fiksi “Anak Jerapah”

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 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Bagas Wahyu Pratama
2011106032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Bagas Wahyu Pratama
NIM 2011106032

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 **Memperkuat Konflik Karakter Utama Melalui Penggunaan Ritme Lambat Dalam Editing Film Fiksi “Anak Jerapah”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin 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.

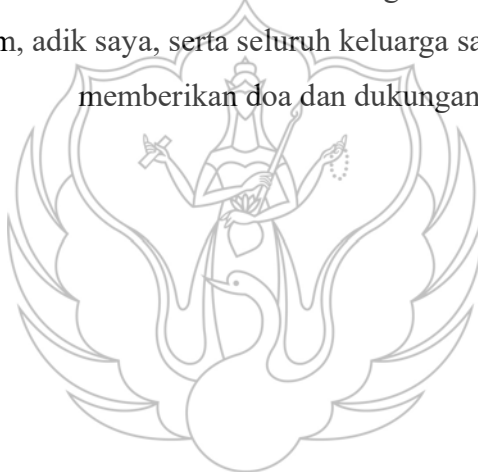
Dibuat di Yogyakarta
Pada tanggal 10 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Bagas Wahyu Pratama
2011106032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, Ibu Murni dan Bapak M. Khilman Salim, adik saya, serta seluruh keluarga saya di rumah yang selalu memberikan doa dan dukungan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa dan Maha Pemberi Berkah, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dan penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir penciptaan karya fiksi film pendek ini dibuat berdasarkan skripsi berjudul “Memperkuat Konflik Karakter Utama Melalui Penggunaan Ritme Lambat Dalam *Editing* Film Fiksi “Anak Jerapah”. Segala proses pengerjaan tugas akhir mulai dari perencanaan, produksi film, *editing*, hingga penulisan skripsi ini telah berhasil dilaksanakan karena dukungan, bantuan, serta kebaikan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Televisi.
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn, selaku Koordinator program Studi Film dan Televisi.
5. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum, selaku dosen pembimbing akademik.
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I.
7. Gregorius Arya Dhipayana, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II.
8. Ibu Murni dan Bapak M. Khilman Salim, selaku kedua orang tua.
9. Adik dan seluruh keluarga besar saya.
10. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia;
11. Ilham Bagus Mahendra selaku teman kolektif untuk film tugas akhir.
12. Rupa Rupa Films dan seluruh sponsor produksi.
13. Seluruh kru dan pemain produksi film “Anak Jerapah”
14. Seluruh teman-teman Film dan Televisi angkatan 2020.

15. Desty Nur Fitria atas bantuan, dukungan, dan semangatnya.
16. Mas Nadif, Icha, Ibnu, Faris, Iqbal, Wahyu, Asmara, Sasa, Bayu, Tegar, Nuel, Alif, Bang Zidan, dan teman-teman lainnya.
17. Teman-teman Crazyone Films dan HAI Studio, Mas Helmi, Mas Komeng, Mas Said, Mas Risqi.
18. Teman-teman Aftertake Post Production, Mas Akhmad Fesdi Anggoro, Mba Yuyun, Mba Rimandha Tasya Febriliani, Mas Arya Sweta, Mas Naradhipa, Mas Afis, Bang Ridho, Mas Ambon, Mas Deden, Mas Tegar Dyon, Bang Yono, Mas Aziz, Mba Nisa, Bang Edo, Mas Rangga, Mba Juni, Mas Oka, Mba Bitu.
19. Semua pihak yang terlibat dalam perjalanan akademik penulis selama di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari kekurangan dan kesalahan yang mungkin terdapat dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis menerima saran dan kritik untuk semakin menyempurnakan tugas akhir ini. Besar harapan agar terciptanya karya seni dan karya tulis ini menginspirasi teman-teman semua yang ingin berkarya dan berekreasi di bidang perfilman untuk menciptakan karya film yang lebih baik dan berarti.

Yogyakarta, 10 Mei 2025



Bagas Wahyu Pratama

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Film	5
2. Editing	6
3. Ritme Editing	7
4. Konflik	19
5. Karakter Utama	21
6. Emosi	22
7. Struktur Dramatik	23
B. Tinjauan Karya	26
BAB III METODE PENCIPTAAN	34
A. Objek Penciptaan	34
B. Metode Penciptaan.....	43
1. Konsep Karya.....	43
2. Desain Produksi	49

C. Proses Perwujudan Karya.....	50
BAB IV PEMBAHASAN.....	57
A. Ulasan Karya	57
B. Pembahasan Reflektif	99
BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Freytag's Pyramid</i>	24
Gambar 2. 2 Poster film "Our Little Sister"	26
Gambar 2. 3 Potongan film "Our Little Sister"	28
Gambar 2. 4 Poster film "Monster"	29
Gambar 2. 5 Potongan film "Monster"	30
Gambar 2. 6 Poster film "Dancing Color"	31
Gambar 2. 7 Poster film "Dancing Color"	33
Gambar 3. 1 Potongan naskah <i>scene</i> 02	44
Gambar 3. 2 Potongan naskah <i>scene</i> 10	46
Gambar 3. 3 Potongan naskah <i>scene</i> 18	48
Gambar 3. 4 Foto rapat pra-produksi	50
Gambar 3. 5 <i>Assembly cut</i> dilakukan oleh <i>assistant editor</i>	51
Gambar 3. 6 <i>Timeline edit assembly cut</i> "Anak Jerapah"	51
Gambar 3. 7 <i>Editing offline</i> bersama sutradara	53
Gambar 3. 8 <i>Editing offline</i> "Anak Jerapah"	54
Gambar 3. 9 <i>Timeline editing piclock</i> "Anak Jerapah"	55
Gambar 3. 10 Proses audio <i>mixing</i> film "Anak Jerapah"	56
Gambar 4. 1 <i>Breakdown scene</i> "Anak Jerapah"	57
Gambar 4. 2 <i>Breakdown scene</i> setelah pasca produksi	58
Gambar 4. 3 Skema <i>scene</i> 12 dan 19 setelah diperbaiki	59
Gambar 4. 4 Adegan awal <i>scene</i> 12	59
Gambar 4. 5 Adegan <i>scene</i> 19 ditambahkan <i>flashback scene</i> 12 akhir	59
Gambar 4. 6 Skema <i>scene</i> 15 setelah diperbaiki	60
Gambar 4. 7 Adegan <i>scene</i> 15 yang telah ditambahkan montase	60
Gambar 4. 8 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 01	63
Gambar 4. 9 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 02	66
Gambar 4. 10 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 03 dan 04	69
Gambar 4. 11 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 07 dan 08	74
Gambar 4. 12 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 09	77
Gambar 4. 13 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 10	81
Gambar 4. 14 Ruth terlihat semakin kalut setelah membaca pesan dari Susan	81
Gambar 4. 15 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 12	85
Gambar 4. 16 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 13	86
Gambar 4. 17 <i>Screenshot timeline editing scene</i> 15	91
Gambar 4. 18 Ruth memperhatikan genangan air, ekspresinya terlihat sedih, terlihat Ruth berdiri di pinggir persimpangan jalan.	92

Gambar 4. 19 Perubahan ekspresi Ruth	95
Gambar 4. 20 <i>Screenshot timeline editing scene 19</i>	98
Gambar 4. 21 Perubahan ekspresi Ruth setelah melihat mainan jerapah	98



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel analisis rangkaian peristiwa "Eksposisi"	36
Tabel 3. 2 Tabel analisis rangkaian peristiwa "Rising Action"	40
Tabel 3. 3 Tabel analisis rangkaian peristiwa "Climax"	41
Tabel 3. 4 Tabel analisis rangkaian peristiwa "Falling Action - Resolution"	42
Tabel 3. 5 Tabel analisis rangkaian peristiwa <i>scene</i> 02.....	45
Tabel 3. 6 Tabel analisis rangkaian peristiwa <i>scene</i> 10.....	47
Tabel 3. 7 Tabel analisis rangkaian peristiwa <i>scene</i> 18.....	48
Tabel 4. 1 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 01	62
Tabel 4. 2 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 02	66
Tabel 4. 3 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 03 dan 04	69
Tabel 4. 4 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 05A, 05C, dan 06A.....	71
Tabel 4. 5 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 07 dan 08	73
Tabel 4. 6 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 09	76
Tabel 4. 7 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 10	80
Tabel 4. 8 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 11	83
Tabel 4. 9 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 12	84
Tabel 4. 10 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 12	86
Tabel 4. 11 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 15	90
Tabel 4. 12 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 16	93
Tabel 4. 13 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 17	94
Tabel 4. 14 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 18	95
Tabel 4. 15 Susunan <i>shot</i> pada <i>scene</i> 19	97

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form I – VII
- Lampiran 2. Sekenario Film “Anak Jerapah”
- Lampiran 3. Desain Produksi
- Lampiran 4. Susunan *Credit* Kru Film “Anak Jerapah”
- Lampiran 5. Foto Produksi Film “Anak Jerapah”
- Lampiran 6. Desain Poster
- Lampiran 7. *Grabstill* Film
- Lampiran 8. Dokumentasi Sidang Skripsi
- Lampiran 9. Surat Keterangan *Screening*
- Lampiran 10. Undangan *Screening*
- Lampiran 11. Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 12. *Screenshot* Publikasi di Galeri Pandeng
- Lampiran 13. *Screenshot* Publikasi di Sosial Media
- Lampiran 14. Daftar Kehadiran *Screening*
- Lampiran 15. Resume *Screening*
- Lampiran 16. Biodata Penulis

ABSTRAK

Film “Anak Jerapah” menceritakan tentang Ruth seorang penjaga *playground* anak-anak yang sedang mengalami masalah keuangan sebagai konsekuensi biaya pendaftaran kerjanya di Jakarta. Di tengah kesulitannya, Ruth dihadapkan dengan tanggung jawab dari ayahnya, Tono, untuk mengurus Krisna, adik tirinya. Ruth harus memilih antara pergi mengejar karirnya atau menolong dan mengurus anak itu. Ruth mengalami konflik internal dan eksternal yang muncul akibat tekanan situasi serta dilema yang harus dihadapinya. Konflik ini menjadi inti dari perjalanan emosional Ruth dalam film, membentuk ketegangan dan mendorong perkembangan cerita secara keseluruhan.

Penerapan ritme lambat dilakukan untuk memberi ruang pada ekspresi karakter dan memperdalam momen emosional terhadap konflik yang dialami Ruth. Ritme lambat diterapkan dengan memanfaatkan aspek-aspek *editing* seperti *pacing* dan *timing*. Jeda antara potongan, memperpanjang durasi *shot*, serta penempatan *cutting point* yang tepat, dirancang untuk menciptakan intensitas emosional, memungkinkan ekspresi dan gestur karakter utama terlihat lebih jelas.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan ritme lambat pada *editing* film “Anak Jerapah” berperan penting untuk membentuk dinamika emosional yang terjadi dan memperkuat konflik dalam cerita. Melalui ritme lambat, memberikan ruang bagi ekspresi emosional karakter utama untuk berkembang secara lebih jelas. Hal ini dapat menampilkan perasaan kebimbangan, rasa tertekan, dan ketegangan yang dialami secara lebih baik. Ritme lambat mampu memperjelas dinamika emosional karakter utama dan memperkuat konflik yang dihadapinya sepanjang film.

Kata kunci: *editing*, ritme lambat, konflik karakter utama

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film “Anak Jerapah” bercerita tentang Ruth, seorang penjaga *playground* anak-anak, yang terkendala kekurangan uang untuk biaya pendaftaran kerjanya di Jakarta. Di tengah kesulitannya, ayahnya, Tono, tiba-tiba datang dan memintanya untuk merawat Krisna, adik tirinya dari ibu yang berbeda. Permintaan Tono membuat Ruth bimbang, terjebak antara dendam terhadap ayahnya dan kebutuhan akan uang yang dijanjikan. Hubungannya dengan adik tirinya awalnya yang membuat dirinya kesal, hingga sebuah insiden membuat Ruth kehilangan pekerjaan dan uang yang ia butuhkan. Namun, Ruth mulai merasakan empati terhadap adiknya, membuatnya dihadapkan pada dilema besar, mengejar mimpinya atau memilih untuk tetap tinggal dan merawat adiknya.

Konflik karakter utama dalam film ini menjadi penting karena menjadi salah satu pendorong utama dalam film. Konflik karakter utama ini berasal dari dalam diri karakter, pergulatan emosi, dan dilema yang dihadapinya. Serta konflik eksternal yang berasal dari tekanan lingkungan, aksi karakter lain, dan rangkaian situasi yang memperumit keadaan karakter utama. Pada eksposisi diperkenalkan Ruth yang dihadapkan dengan keterbatasan biaya untuk pendaftaran pekerjaan di Jakarta. Konflik mulai muncul ketika Ruth diminta oleh ayahnya untuk merawat adik tirinya, keadaan yang sulit dan perasaan dendam terhadap ayahnya membuatnya engga mengurus adik tirinya. Namun ayahnya menjanjikan sejumlah uang kepada dirinya, membuat konflik dalam

diri Ruth, menciptakan ketegangan awal yang menjadi dasar untuk konflik selanjutnya. Pada bagian *rising action* konflik Ruth semakin meningkat, konfliknya dengan Krisna yang membuatnya tidak menyukainya. Ruth menaruh rasa tidak suka kepada Krisna akibat kejadian di tempat kerjanya. Konflik terus meningkat ketika Ruth mengetahui bahwa ayahnya telah menipunya. Hal ini memaksanya mengambil keputusan sulit untuk mencuri uang di tempat kerjanya yang pada titik tertingginya membuat Ruth di pecat dari pekerjaannya. Pada bagian *climax* eskalasi dramatik mencapai puncaknya ketika Ruth yang mulai empati kepada Krisna namun dihadapkan dengan dilema terbesar yang membuatnya harus memilih untuk tetap pergi ke Jakarta atau tetap tinggal dan merawat Krisna. Semua hal tersebut termasuk ke dalam konflik yang dialami karakter utama sepanjang film ini. Penyampaian yang kuat terkait konflik dan emosi ini menjadi elemen kunci pada film ini. Konflik yang dialami Ruth menjadi elemen utama dalam membentuk ketegangan dramatik dalam film.

Penggunaan konsep ritme lambat dalam *editing* menjadi sangat penting dalam film “Anak Jerapah”. Ritme lambat difokuskan dalam pembentukan emosi dan konflik, konsep ini mengutamakan penyampaian emosi dari setiap konflik yang dialami sebagai unsur dalam membentuk ketegangan. Konflik karakter utama menjadi salah satu faktor pendorong utama dalam film ini yang menentukan alur dan perkembangan karakter utama. Oleh karena itu sangat penting untuk menggunakan ritme lambat dalam *editing* untuk menekankan setiap emosi, memberikan ruang untuk meresapi keadaan emosional karakter

utama, dan membangun atmosfer yang mendukung intensitas konflik yang terjadi.

Penerapan ritme lambat dilakukan melalui teknik *editing* seperti memperpanjang durasi *shot* untuk memberikan penekanan pada ekspresi dan bahasa tubuh Ruth. Teknik ini digunakan untuk menekankan situasi serta tekanan emosional yang dirasakan oleh karakter utama. Selain itu, jeda dalam potongan dan percakapan akan memberikan ruang bagi momen-momen reflektif yang terjadi, memungkinkan untuk lebih memahami ekspresi dan gerak-gerik karakter dengan lebih jelas. *Pacing* lambat digunakan untuk memperpanjang durasi ketegangan yang dirasakan karakter utama. Dengan fokus terhadap ketegangan konflik yang dirasakan karakter utama, penerapan ritme lambat membantu menjaga intensitas emosi dan lebih berfokus pada sudut pandang yang dirasakan karakter utama, sehingga dapat memahami perasaan karakter utama dengan lebih baik. Penerapan ritme lambat akan membuat film menjadi lebih kuat dalam penekanan ketegangan konflik, kompleksitas emosi, serta dilema yang dihadapi karakter utama.

B. Rumusan Penciptaan

Peristiwa filmis yang terjadi pada karakter utama menciptakan konflik yang mempengaruhi perjalanan dan perkembangan emosi karakter utama sepanjang film. Upaya memperkuat konflik tersebut akan meningkatkan eskalasi dan ketegangan dramatik yang terjadi. Oleh karenanya dilakukan metode untuk memperkuat konflik melalui ritme lambat dalam *editing* yang akan difokuskan kepada setiap peristiwa, situasi, dan emosi karakter utama sebagai penekanan

konflik dalam film ini. Berdasarkan uraian latar belakang di atas menghasilkan rumusan masalah penciptaan terkait bagaimana ritme lambat pada *editing* dapat memperkuat konflik karakter utama pada *editing* film “Anak Jerapah”?.

C. Tujuan dan Manfaat

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari penciptaan karya berjudul “Memperkuat Konflik Karakter Utama Melalui Penggunaan Ritme Lambat Dalam *Editing* Film Fiksi “Anak Jerapah”:

1. Tujuan

- a. Menciptakan film fiksi dengan menggunakan konsep ritme lambat dalam *editing* untuk membantu menyampaikan emosi karakter utama dalam film.
- b. Mengeksplorasi penggunaan ritme lambat pada *editing* sebagai penekanan situasi dan emosi karakter utama untuk memperkuat konflik.

2. Manfaat

- a. Memberikan tontonan pada masyarakat tentang pentingnya sebuah ikatan dalam keluarga.
- b. Menjadi sumber referensi kepada penonton tentang penggunaan konsep ritme lambat dalam *editing* film.