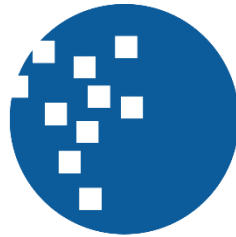


**PERANCANGAN *DIRECTOR'S TREATMENT* UNTUK
MENCIPTAKAN KONTRAS KARAKTER DALAM FILM *THE
HOUSE OF LOST AND FOUND***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Rizky Hanum Kresna Putra

00000057865

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

**PERANCANGAN *DIRECTOR'S TREATMENT* UNTUK
MENCIPTAKAN KONTRAS KARAKTER DALAM FILM *THE
HOUSE OF LOST AND FOUND***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Rizky Hanum Kresna Putra

00000057865

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rizky Hanum Kresna Putra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057865

Program studi : Film

Skripsi dengan judul :

PERANCANGAN *DIRECTOR'S TREATMENT* UNTUK MENCIPTAKAN
KONTRAS KARAKTER DALAM FILM *THE HOUSE OF LOST AND FOUND*

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, 28 Mei 2025



(Rizky Hanum Kresna Putra)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN *DIRECTOR'S TREATMENT* UNTUK MENCIPTAKAN
KONTRAS KARAKTER DALAM FILM *THE HOUSE OF LOST AND FOUND*

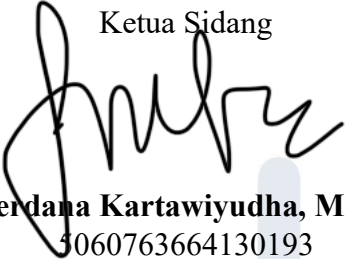
Oleh

Nama : Rizky Hanum Kresna Putra
NIM : 00000057865
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

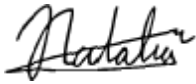
Telah diujikan pada hari Senin, 02 Juni 2025
Pukul 15.00 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Perdana Kartawiyudha, M.Sn.
3060763664130193

Penguji


Natalia Depita, M.Sn.
9558769670230263

Pembimbing


Putri Sarah Amelia, S.Sn., M.Sn.
4438768669230252

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono S.E, M.Sn.

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Hanum Kresna Putra
NIM : 00000057865
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Director's Treatment* untuk
Menciptakan Kontras Karakter dalam Film *The House of Lost and Found*

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, 03 Juni 2025



(Rizky Hanum Kresna Putra)

* 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 atas selesainya penulisan skripsi penciptaan dengan judul “Perancangan *Director’s Treatment* untuk Menciptakan Kontras Karakter dalam Film *The House of Lost and Found*” dilakukan untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa adanya bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E, 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. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh kru yang terlibat dalam proses pembuatan film *The House of Lost and Found*.
7. Teman-teman dan seluruh rekan tim saya yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Adila yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat baik berupa informasi maupun inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 28 Mei 2025



(Rizky Hanum Kresna Putra)

**PERANCANGAN *DIRECTOR'S TREATMENT* UNTUK
MENCIPTAKAN KONTRAS KARAKTER DALAM FILM *THE
HOUSE OF LOST AND FOUND***

(Rizky Hanum Kresna Putra)

ABSTRAK

Sebuah film memiliki makna dan pesan kepada penonton. Ada banyak jenis pesan yang dapat disampaikan, salah satunya berdasarkan cerminan kehidupan nyata. Salah satu *treatment* yang dapat dimanfaatkan oleh sutradara untuk memperkuat karakter adalah melalui visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pendekatan visual yang digunakan untuk memperkuat perbedaan karakter dari Raka dan Bima yang dirancang memiliki dua kepribadian yang berbeda. Penulis menggunakan teori konsep visual dari Kocka dan teori karakter yang membahas kontras karakter oleh Seger. Penulis menerapkan kedua teori tersebut pada *scene* 6 dan 7 untuk memperlihatkan penerapan *camera movement* untuk menciptakan kontras karakter Raka dan Bima. Penerapan *camera movement* Raka menggunakan *static* dan *moving shot* yang dinamis untuk menggambarkan kepribadiannya yang tenang, sedangkan Bima menggunakan *handheld* untuk menggambarkan kepribadiannya yang terburu-buru dan emosional. Penulis dapat menyimpulkan bahwa kontras karakter dapat diciptakan melalui *camera movement* yang memvisualisasikan psikologis karakter sesuai dengan kepribadiannya.

Kata kunci: *director treatment*, kontras karakter, konsep visual

***DESIGNING DIRECTOR'S TREATMENT TO CREATE
CHARACTER CONTRAST IN THE FILM THE HOUSE OF
LOST AND FOUND***

(Rizky Hanum Kresna Putra)

ABSTRACT

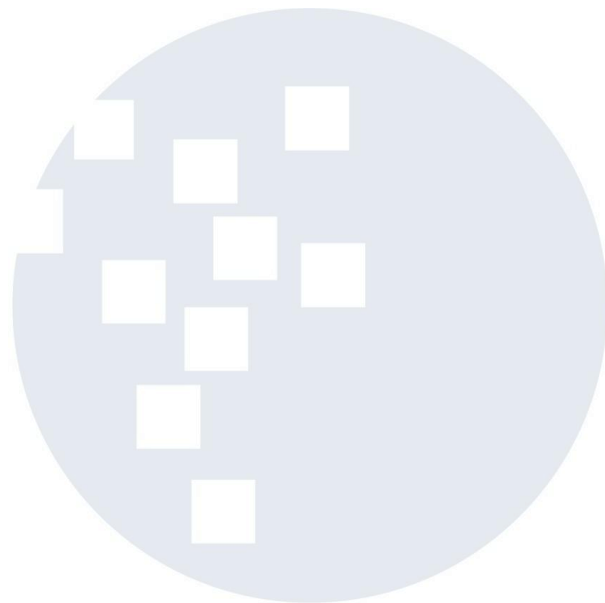
A film that has meaning and a message to the audience. There are many types of messages that can be delivered, one of which is based on a reflection of real life. One treatment that can be used by the director to strengthen the character is through visuals. This research aims to analyze the visual approach used to strengthen the differences in the characters of Raka and Bima who are designed to have two different personalities. The author uses the visual concept theory from Kocka and the character theory that discusses character contrast by Seger. The author applies both theories to scenes 6 and 7 to show the application of camera movement to create the contrast of the characters of Raka and Bima. The application of Raka's camera movement uses static and dynamic moving shots to describe his calm personality, while Bima uses handheld to describe his hasty and emotional personality. The author can conclude that character contrast can be created through camera movement that visualizes the character's psychology according to his personality.

Keywords: *director treatment, contrast character, visual concept*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. KONSEP VISUAL	3
2.1.1. <i>Handheld</i>	4
2.1.2. <i>Static</i>	5
2.1.3. <i>Moving Shot</i>	5
2.2. KARAKTER.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1. Deskripsi Karya	8
3.2. Konsep Karya.....	8
3.3. Tahapan Kerja.....	9
3.3.1. Pra produksi	9
3.3.2. Produksi.....	11
4. ANALISIS.....	13
4.1. HASIL KARYA	13
4.2. ANALISIS KARYA.....	14
4.2.1. Penerapan <i>Camera Movement</i> pada Kontras Karakter di <i>Scene 6</i>	14
4.2.2. Penerapan <i>Camera Movement</i> pada Kontras Karakter di <i>Scene 7</i>	16
5. KESIMPULAN.....	19

6. DAFTAR PUSTAKA.....	20
------------------------	----

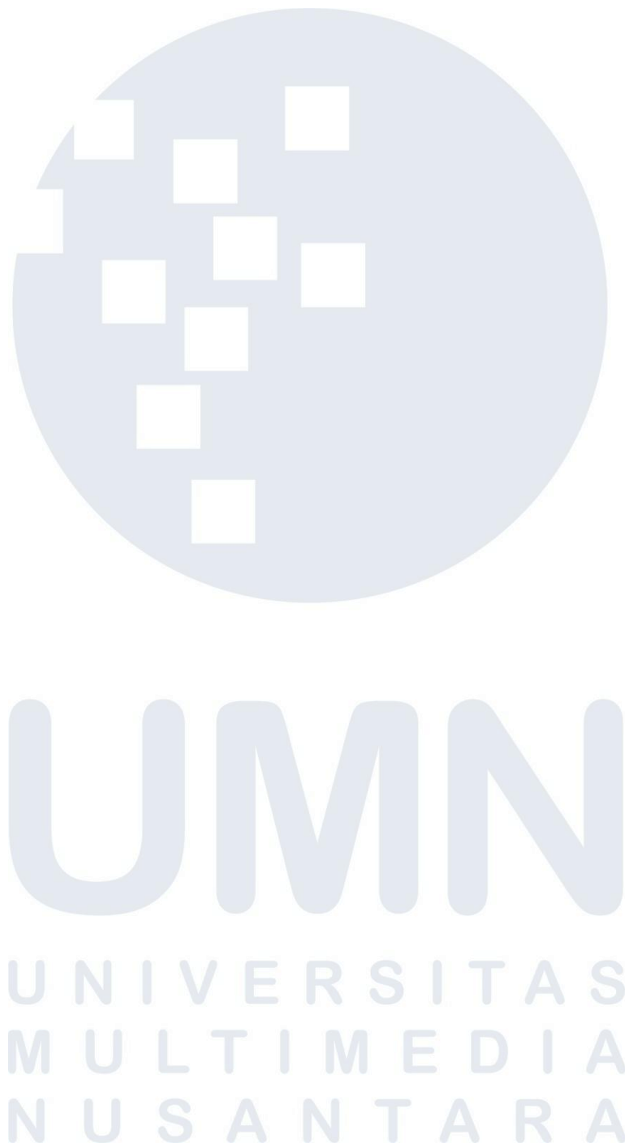


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

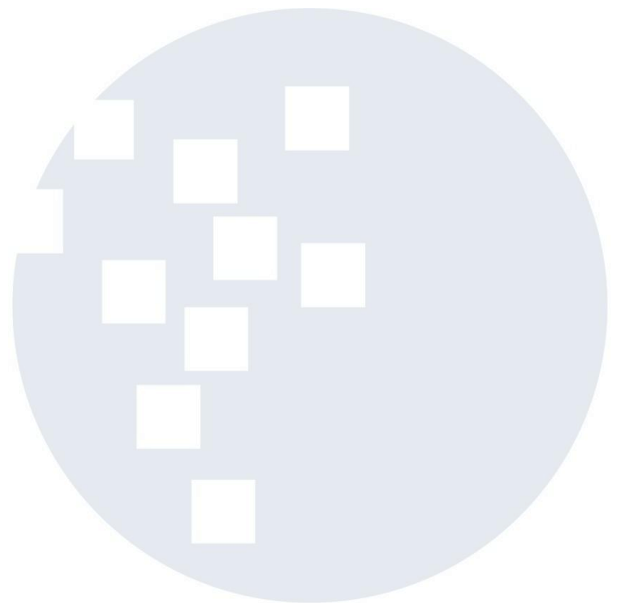
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Three-dimensional Character</i>	9
Tabel 4.2 Perancangan <i>Camera Treatment</i>	13



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	21
LAMPIRAN B Form bimbingan	23
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	24



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA