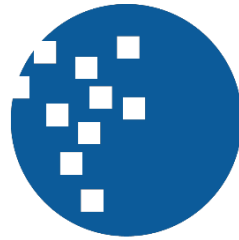


PENERAPAN *STAGING* UNTUK MEMVISUALISASIKAN

TRANSFORMASI KARAKTER SIU DALAM FILM

THE COLOR ANG.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Louise Clifferd

00000075822

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

**PENERAPAN *STAGING* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
TRANSFORMASI KARAKTER SIU DALAM FILM
*THE COLOR ANG.***



SKRIPSI

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

LOUISE CLIFFERD

00000075822

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : LOUISE CLIFFERD

Nomor Induk Mahasiswa 00000075822

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PENERAPAN *STAGING* UNTUK MEMVISUALISASIKAN TRANSFORMASI KARAKTER SIU DALAM FILM *THE COLOR ANG*

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, Januari 2026



(Louise Clifferrd)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Louise Clifferrd
NIM : 00000075822
Program Studi : Film
Judul Laporan : Penerapan Staging untuk Memvisualisasikan
Transformasi Karakter Siu dalam Film *The Color Ang*

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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025



(Louise Clifferrd)

HALAMAN PENGESAHAN

Film Pendek dengan judul

PENERAPAN *STAGING* UNTUK MEMVISUALISASIKAN TRANSFORMASI KARAKTER SIU DALAM FILM *THE COLOR ANG*

Oleh

Nama : Louise Cliffard

NIM : 00000075822

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 15 Desember 2025

Pukul 11.00 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Perdana Kartawiyudha, M.Sn.

5060763664130193

Penguji



Digitally signed by
Petrus D Sitepu
Date: 2026.01.06
12:48:26 +0700

Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom.

9553764665130202

Pembimbing



Putri Sarah Amelia, M.Sn.

4438768669230252

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Edelin Sari
Wangsa

Date: 2026.01.07

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

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Louise Clifferrd
NIM : 00000075822
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Penerapan *Staging* Untuk
Memvisualisasikan Transformasi Karakter
Siu Dalam Film *The Color Ang*

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, Janurari 2026



(Louise Clifferrd)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas selesainya penulisan skripsi penciptaan yang berjudul **Penerapan *Staging* Untuk Memvisualisasikan Transformasi Karakter Siu Dalam Film *The Color Ang***. Skripsi penciptaan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses penyusunan skripsi penciptaan ini, penulis menyadari bahwa karya ini tidak terlepas dari berbagai keterbatasan. 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., 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, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Petrus Damiami Sitepu, S.Sn., M.I.Kom., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Perdana Kartawiyudha, 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.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi para pembaca, semoga penelitian ini dapat menjadi bantuan bagi peneliti lain di kedepannya dan juga untuk semua pembuat film yang membaca.

Tangerang, Januari 2026



(Louise Cliffrd)

PENERAPAN STAGING UNTUK MEMVISUALISASIKAN TRANSFORMASI KARAKTER SIU DALAM FILM THE COLOR ANG.

Louise Clifferd

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan staging sebagai pendekatan visual untuk menunjukkan transformasi karakter Siu dalam film pendek *The Color Ang*. Staging diartikan sebagai penataan tempat, jarak, dan gerakan pemeran di dalam bingkai yang berfungsi menciptakan makna dramatis serta memandu pandangan penonton mengenai kondisi emosional karakter. Dalam proses pengarahannya, staging digunakan tidak hanya sebagai salah satu aspek dari setiap adegan, tetapi juga sebagai bahasa visual yang digunakan untuk menggambarkan perubahan sikap, konflik batin, dan perubahan dalam hubungan kekuasaan yang dialami oleh karakter utama. Metode yang digunakan bersifat kualitatif penciptaan, dengan observasi terhadap adegan-adegan kunci serta perancangan blocking diagram dan floorplan sebagai alat analisis. Fokus penelitian diarahkan pada beberapa adegan yang merepresentasikan titik perubahan signifikan dalam perjalanan emosional Siu, khususnya melalui perbedaan posisi dominan dan submisif serta arah pergerakan karakter di dalam ruang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan posisi dan arah gerak karakter secara konsisten mampu merepresentasikan transformasi Siu, dari figur otoritatif yang bersifat membimbing, menjadi dominan yang menindas, hingga akhirnya mencapai tahap rekonsiliasi. Staging terbukti efektif dalam mengkomunikasikan konflik internal dan perkembangan karakter tanpa bergantung pada dialog verbal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa staging memiliki potensi besar sebagai perangkat naratif dalam penyutradaraan film, khususnya untuk memvisualisasikan transformasi karakter secara subtil namun bermakna.

Kata kunci: staging, transformasi karakter, directing

THE APPLICATION OF STAGING TO VISUALIZE THE TRANSFORMATION OF THE CHARACTER SIU IN THE SHORT FILM *THE COLOR ANG*

Louise Clifferd

ABSTRACT

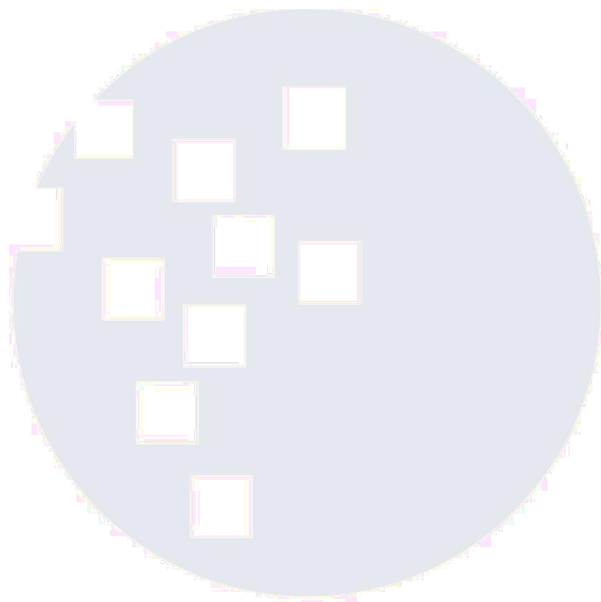
This research explores the use of staging to visualize the transformation of the character Siu in the short film The Color Ang. The definition of Staging is the arrangement of actor positioning and movement within the frame, that can be used as a visual language that shapes dramatic meaning and guides the audience's perception of a character's internal state. In this work, staging is employed not merely as scene composition, but as a central narrative tool to convey emotional conflict and character development. The study adopts a qualitative, practice-based approach through the process of directing, focusing on key scenes that mark significant shifts in Siu's emotional transformation. Observation of the finished film is supported by blocking diagrams and floor plans to examine how spatial arrangement and movement are deliberately constructed to reflect changes in character intention and power relations. The findings indicate that variations in character positioning and directional movement effectively communicate Siu's transformation—from a controlling yet guiding figure, to an oppressive presence, and finally toward reconciliation. These visual choices allow the audience to perceive character development without relying heavily on dialogue. This research concludes that staging can function as a powerful narrative device in film directing, offering a nuanced and expressive means of visualizing character transformation.

Keywords: *staging, character transformation, directing*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1. <i>MISE-EN-SCENE: STAGING</i>	3
2.2. <i>STAGING: DOMINANT VS SUBMISSIVE</i>	4
2.3. <i>COMFORT AND DISCOMFORT IN DIRECTIONALITY OF MOVEMENT</i>	5
2.4. TRANSFORMASI KARAKTER DALAM FILM	6
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	7
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	7
3.2.1. Deskripsi Karya.....	7
3.2.2. Konsep Karya	7
3.2.3. Tahapan Kerja	8
4. ANALISIS	9
4.1. HASIL KARYA.....	9
4.2. ANALISIS KARYA	12
4.2.1. <i>STAGING: DOMINANT VS SUBMISSIVE UNTUK MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN KARAKTER</i>	12

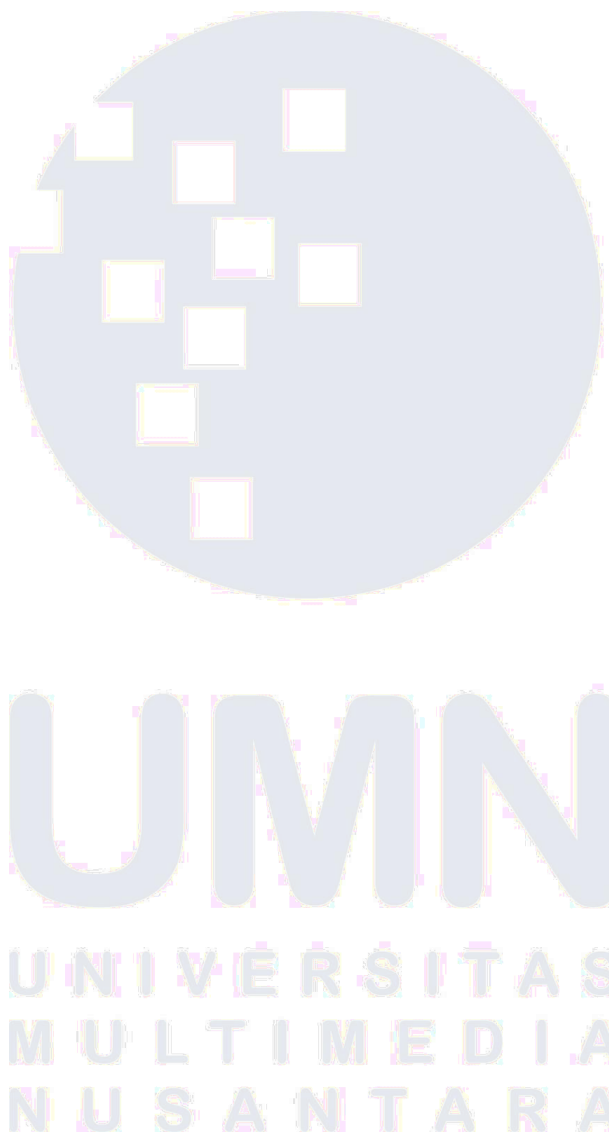
4.2.2. COMFORT AND DISCOMFORT IN DIRECTIONALITY OF MOVEMENT UNTUK MENGGAMBARAKAN PERUBAHAN KARAKTER.....	14
5. KESIMPULAN.....	16
6. DAFTAR PUSTAKA	16



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Analisa hasil karya, Adegan 5 dan 14.....	10
Tabel 4.2. Analisa hasil karya, Adegan 15 dan 19.....	11



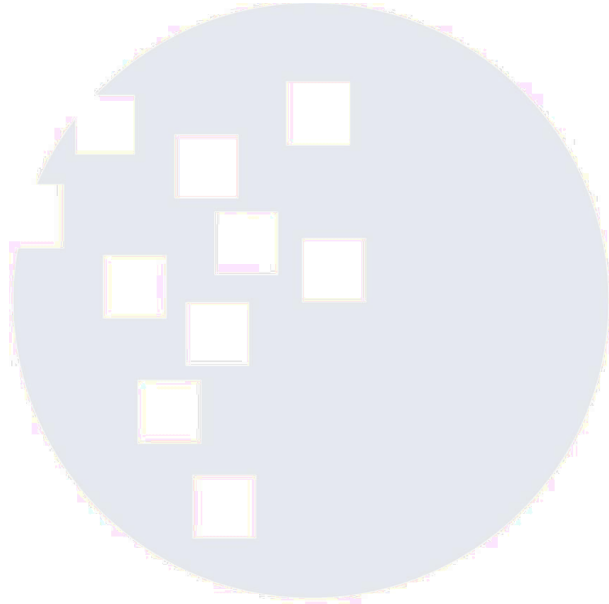
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh gambar yang menunjukkan dominasi di sebelah kiri frame..	4
Gambar 4.2. Hasil Shot Scene 5 (Sumber: Penulis, 2025)	12
Gambar 4.3. Perancangan Floorplan Scene 5 (Sumber: Penulis, 2025).....	12
Gambar 4.4. Hasil Shot Scene 14 (Sumber: Penulis, 2025)	13
Gambar 4.5. Perancangan Floorplan Scene 14 (Sumber: Penulis, 2025).....	13
Gambar 4.6. Hasil Shot Scene 15 (Sumber: Penulis, 2025).....	14
Gambar 4.7. Perancangan Floorplan Scene 15 (Sumber: Penulis, 2025).....	14
Gambar 4.8. Hasil Shot Scene 19 (Sumber: Penulis, 2025).....	15
Gambar 4.9. Perancangan Floorplan Scene 19 (Sumber: Penulis, 2025).....	15



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	18
LAMPIRAN B Form bimbingan	21
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	22
LAMPIRAN D Analisa Scene.....	24



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam sebuah film, setiap aspek mulai dari visual dan suara dirancang dan ditentukan oleh sang sutradara. Sutradara pada dasarnya adalah pengatur persepsi, setiap keputusan teknis dalam *mise-en-scène*, dari *staging*, pencahayaan, *cutting* dan suara, biasanya ditentukan oleh sang sutradara, yang lalu membentuk gaya dan bentuk unik dari film tersebut (Bordwell et al., 2024, hlm. 34).

Mise-en-scène berasal dari bahasa Prancis yang artinya adalah “menempatkan ke dalam tempat” dan diaplikasikan oleh kerja sutradara. Istilah ini muncul pada awalnya pada konteks pertunjukan panggung dan kemudian juga diaplikasikan dalam film (Sathotho et al., 2020). Sutradara ialah seseorang yang mengarahkan dan menentukan visi kreatif dalam bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pada saat produksi berlangsung. Sutradara tidak hanya mengarahkan namun harus memiliki kemampuan dalam mengorganisir atau membimbing tim, kreatifitas, pengetahuan luas serta keterampilan teknis (hlm. 2).

Seorang sutradara yang ingin menunjukkan penempatan kamera atau subjek, seperti *staging*, *angle* kamera, dan pergerakan, dapat menggunakan gambaran simpel atau sebuah diagram untuk menunjukkan hal itu (Katz., 2021, hlm. 77). Salah satu tugas penting yang dilakukan oleh sang sutradara adalah *staging*, yaitu proses penempatan, performa dan pergerakan aktor yang memainkan sebuah karakter. Dalam sebuah film, suatu karakter pasti akan mengalami perubahan, baik itu dari segi perilaku atau sifat dari karakter itu sendiri (Fauzi & Yuwita., 2022). Simbol visual dalam film dapat digunakan untuk menekankan peran dan perubahan karakter secara heroik ataupun dramatik (Setyawan et al., 2025). Tugas sutradara adalah untuk menunjukkan perubahan karakter tersebut agar dapat tersampaikan kepada penonton, melalui *Mise-en-scène*.

Sutradara memiliki kuasa untuk menentukan apakah penonton akan memandang seorang karakter dengan empati dan simpati, atau sebaliknya dengan rasa benci dan penghinaan (Kocka., 2019, hlm. 82). Semua itu dapat digambarkan melalui *staging*. Visual dalam film bukan hanya untuk kepentingan estetis, melainkan telah dirancang untuk mengarahkan cara penonton memproses makna.

staging, penataan aktor, ruang, dan gerak dalam bingkai dapat digunakan untuk membentuk sebuah makna. Aspek penting ini disusun dan di rancang oleh sutradara dari film tersebut. Setiap keputusan mengenai posisi aktor, jarak, arah pandang dan komposisi dapat mempengaruhi cara penonton merasakan kondisi internal karakter.

Film *The Color Ang*, menceritakan mengenai sebuah keluarga yang sedang bersiap-siap menjelang imlek setelah sang nenek meninggal 1 bulan yang lalu. Siu, sang ibu, tumbuh besar sebagai umat Kristen dan mendiang sang nenek, ibu mertuanya memegang teguh tradisi kepercayaan Tionghoa. Sang nenek meninggal dengan memberikan rasa kebencian yang belum terselesaikan diantara dirinya dan Siu. Tak terduga, setelah meninggal, sosok nenek muncul kembali dalam wujud Noel, anak lelaki Siu. Noel mulai menghidupkan kembali sosok nenek lewat sebuah tradisi yang diajarkan olehnya, disini Siu terus keras melarang, sampai akhirnya ia dihadapi dengan pilihan yang berat, memaksa kehendaknya atau menerima Noel dan melepaskan luka lamanya.

Dalam film ini, penulis sebagai sutradara ingin menunjukkan konflik internal dan perkembangan karakter Siu sepanjang film, Siu yang menolak keras tradisi tersebut sebagai bentuk penolakan terhadap mendiang nenek, sampai-sampai memunculkan rasa kebencian terhadap anaknya sendiri, sampai bagaimana rekonsiliasi di akhir dapat terjadi dan direpresentasikan dengan penggunaan *staging*.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana penerapan *staging* untuk memvisualisasikan Transformasi karakter Siu dalam Film *The Color Ang*? Penelitian ini akan difokuskan dengan penerapan *staging* untuk memvisualisasikan Transformasi karakter Siu dari dominan yang menggerakkan cerita ke dominan yang menghambat perkembangan karakter, serta perubahan positif dan negatif dari karakter Siu. Secara spesifik, penulis menggunakan *Staging: Dominant vs Submissive* dalam scene 5 dan 14 dan *Comfort and Discomfort in Directionality of Movement* dalam scene 15 dan 19.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penerapan *staging* dengan tujuan untuk memvisualisasikan Transformasi Karakter Siu dalam Film *The Color Ang*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. *MISE-EN-SCENE: STAGING*

Mise-en-scene mencakup aspek-aspek dalam film yang menyerupai seni teater, dimulai dari *setting*, pencahayaan, kostum dan *make-up*, performa dan *staging* (Bordwell et al., 2024, hlm. 113). *Staging* membicarakan tentang performa aktor, penempatan aktor dalam *frame* dan juga bagaimana penempatan dan gerakan mereka mengarahkan perhatian penonton serta membentuk kesan tertentu (Bordwell et al., 2024, hlm. 132). *Staging* dapat didefinisikan sebagai penggunaan *blocking* menjadi *acting*, bersama dengan aspek lain seperti kostum, *setting*, tata rias, pencahayaan, dan suara, merujuk pada bagaimana para pemain ditempatkan dan digerakkan, serta bagaimana mereka ditempatkan dalam *frame* (Kocka., 2019, hlm. 3). *Staging* bukan hanya mengenai penempatan dan pergerakan aktor dalam *frame*, namun, *staging* adalah salah satu aspek yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan perubahan dari kondisi psikologi dalam film (dikutip oleh Rinaldo et al., 2025, hlm. 3).

Dalam masa pra produksi, seorang Sutradara menentukan visi dari film yang ingin dibuat, tujuan, identitas dan makna. Hal ini dengan persiapan-persiapan seperti mencari lokasi, pencarian *cast*, mengadakan *rehearsal* dan bekerja sama dengan departemen kamera, artistik dan suara. Dalam produksi, tanggung jawab utama sutradara adalah menata *staging* aktor dan kamera di lokasi dan memastikan performa aktor tetap kuat dan konsisten (Rabiger et al., 2020, hlm. 36).

Dalam *staging*, ada beberapa objektif yang menjadi pertimbangan. Pertama, *staging* sebagai aktivitas fisik sesuai kebutuhan adegan dalam naskah. Lalu, juga digunakan untuk memperkenalkan ruang dalam film melalui pergerakan karakter, *staging* juga dapat menggambarkan dan mengungkapkan konflik internal karakter lewat cara mereka bergerak dan menavigasi ruang. *Staging* dapat digunakan untuk

memperlihatkan relasi antar karakter melalui jarak, orientasi, dan interaksi mereka, serta menambahkan makna dan subteks pada tindakan maupun dialog (Rabiger et al., 2020, hlm. 505).

2.2. *STAGING: DOMINANT VS SUBMISSIVE*

Ada sebuah pendekatan yang menemukan bahwa penempatan/pergerakan sebuah subjek atau karakter dapat diasosiasikan dengan makna tertentu. Seorang karakter yang dominan bisa menjadi siapapun yang memiliki posisi otoriter, mungkin karena memiliki lebih banyak pengetahuan, kekuatan, pengaruh dan kontrol. Seorang karakter yang submisif bisa menjadi siapapun yang sedang kesulitan secara mental ataupun fisik, contoh sedang di control, di perintah, dikejar atau yang tunduk dengan seorang yang otoriter (Kocka., 2019, hlm. 71).



Gambar 2.1. Contoh gambar yang menunjukkan dominasi di sebelah kiri frame

Sumber: Kocka. (2019, hlm. 72)

Seorang karakter yang dominan bisa memiliki kesan yang positif, layaknya seorang mentor dan juga bisa berkesan negatif, layaknya pengontrol. Sama halnya dengan karakter yang submisif, dapat berkesan positif, layaknya orang yang diremehkan atau negatif layaknya penindas (Kocka., 2019, hlm. 71). Bukti dari penelitian empiris mendukung klaim bahwa karakter yang dominan biasanya

diletakkan di sisi kiri layar dan bergerak dari kiri ke kanan, karena sisi kiri digambarkan sebagai sisi yang dominan (Kocka., 2019, hlm. 72). Untuk menggambarkan dominan sebagai pendorong jalannya cerita, tempatkan karakter di sisi kiri, namun jika dominan sebagai penghalang sang karakter, tempatkan pada sebelah kanan (Kocka., 2019, hlm. 72).

2.3. COMFORT AND DISCOMFORT IN DIRECTIONALITY OF MOVEMENT

Penonton cenderung merasa lebih nyaman ketika menonton film yang terasa natural dan teratur. Maka dari itu, untuk menimbulkan ketidaknyamanan, sutradara dapat merancang sebuah *shot* yang secara sadar bertentangan rasa natural dan teratur tersebut. Prinsip ini dapat diterapkan pada gerak dan arah pandang karakter (Kocka., 2019, hlm. 89). Secara psikologis, arah gerakan dari kiri ke kanan dan sebaliknya dipercayai dapat memengaruhi kenyamanan penonton karena respons tersebut sudah tertanam dalam pikiran kognitif manusia. Gerakan mata cenderung mengikuti sebuah garis, termasuk garis pandang karakter (Kocka., 2019, hlm. 89).

Beragam jenis garis menghasilkan tingkat kenyamanan yang berbeda. Secara umum, penelitian dan teori menunjukkan bahwa gerakan dari kiri ke kanan memunculkan rasa nyaman, sedangkan gerakan dari kanan ke kiri cenderung menghadirkan rasa tidak nyaman karena bersifat tidak konvensional dan menimbulkan ketidakselarasan (Kocka., 2019, hlm. 89). Pertimbangan bahwa dunia didominasi dengan tangan kanan, Alfred Hitchcock percaya bahwa sisi kanan *frame* bersifat murni dan natural. Berbeda dengan sisi kiri *frame* yang ia percayai bersifat tercela dan buruk (Kocka., 2019, hlm. 90).

Oleh karena itu, Hitchcock bergegas bahwa menggerakkan karakter dari bagian *frame* yang buruk (kiri) ke bagian *frame* yang murni (kanan), menciptakan perubahan yang positif, dan sebaliknya. Secara keseluruhan, riset dan teori mendukung gagasan bahwa pergerakan dari kiri ke kanan memberikan rasa kenyamanan, sedangkan sebaliknya, kanan ke kiri, tidak (Kocka., 2019, hlm. 91).

2.4. TRANSFORMASI KARAKTER DALAM FILM.

Karakter dalam film sama seperti manusia di dunia nyata, mengungkapkan identitas tanpa sadar melalui berbagai cara. Dari pertemuan pertama, kita menilai seseorang dari penampilan fisik, bahasa tubuh, serta hal-hal yang relevan di sekelilingnya. Tindakan dan ucapan, besar maupun kecil membantu kita membentuk gambaran tentang temperamen, asumsi, kepercayaan, dan tujuan mereka. Dari cara seseorang menghadapi peristiwa, tantangan, dapat memberi kita informasi lebih jauh mengenai kapasitas mereka dalam menghadapi sebuah keadaan. Semua aspek tersebut membentuk cara kita memahami sebuah karakter, baik dalam kehidupan nyata maupun dalam dunia fiksi drama. Intinya, karakter adalah sebuah tujuan (Rabiger et al., 2020, hlm. 178).

Tidak ada cerita yang mampu melekat kepada penonton tanpa perjuangan karakter utama untuk berkembang, bertambah kesadaran, dan berubah. Proses penting ini disebut *Character Development*. Setidaknya satu karakter harus menunjukkan tingkat perubahan tertentu atau cerita akan terasa kehilangan tujuan. Film drama berbasis karakter membutuhkan *Character Development* agar cerita bisa berjalan, namun film aksi maupun komedi juga tetap membutuhkan proses ini walaupun berupa perubahan persepsi karakter terhadap konflik dan bagaimana mereka meresponsnya (Rabiger et al., 2020, hlm. 180). Aksi-aksi secara fisik oleh aktor dalam film dapat dibentuk untuk menjalankan cerita dan menyampaikan beberapa hal mengenai bagaimana pikiran karakter tersebut bekerja. Hal-hal yang dihasilkan oleh aktor, dialog atau aksi tertentu dapat menjadi momen transformatif yang memvisualisasikan keadaan internal dari suatu karakter (Riis et al., 2019).

Salah satu bentuk dari pengembangan karakter yang menarik bukan selalu mengenai transformasi yang dialami karakter, melainkan ada yang merubah pemahaman penonton terhadap karakter secara bertahap. Kompleksitas karakter terungkap sedikit demi sedikit sepanjang film, layaknya sebuah bawang yang berlapis-lapis. Dalam film pendek, perkembangan karakter utama umumnya berlangsung sangat cepat, sering kali dipicu oleh satu momen penting. Durasi yang singkat mempersempit ruang bagi evolusi karakter yang membutuhkan build-up. Dalam sebagian film pendek, perkembangan karakter mungkin hanya bersifat kecil

dan simbolis, namun perkembangan tersebut tetap menjadi tanda penceritaan yang matang (Rabiger et al., 2020, hlm. 181).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode penciptaan kualitatif untuk menjelaskan secara detail penerapan *staging* dalam memvisualisasikan Transformasi karakter Siu. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi karya, terutama dalam adegan 5, 14, 15 dan 19.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Deskripsi Karya

Karya penciptaan penulis berjudul *The Color Ang* film pendek naratif dengan *genre* drama yang berdurasi selama 15 menit. Rumah produksi dari film pendek *The Color Ang* adalah *Sugeng Media*. Film pendek ini memiliki *aspect ratio* sebesar 2:1, berdurasi 15:00. Film ini menceritakan mengenai Transgenerational Trauma, karakter Ibu, Siu yang dulu mendapatkan penindasan dari ibu mertuanya, Ama dan sekarang Siu secara tidak sadar menurunkan kebencian itu kepada anaknya, Noel.

3.2.2. Konsep Karya

Tema utama dari film ini adalah Keterasingan, membahas mengenai Transgenerational Trauma, sepanjang film, tokoh Siu akan perlahan-lahan termakan lagi oleh lukanya dan melampiaskannya ke orang-orang disekitarnya, yaitu Hong (ayah) dan Noel. Hal ini ditunjukkan melalui *Staging*: Dominant vs Submissive. Awalnya, Siu menunjukkan sikap dominan secara batas wajar, dan semakin berjalannya film, ia mulai termakan oleh amarah, yang membuat sikap dominan yang ia tunjukkan menjadi penghalang untuk dirinya sendiri, sampai di akhir untuk menunjukkan perubahan karakter lebih baik, penulis menggunakan

Directionality of Movement, Left to Right. Setting hanya di sebuah rumah sederhana. Warna merah dalam film akan cukup dominan, awalnya muncul di beberapa bagian, dan mulai di pertengahan akan muncul lebih banyak untuk menunjukkan konflik internal Ibu yang makin mendalam.

3.2.3. Tahapan Kerja

Penulis sebagai sutradara memulai pembuatan karya dengan tahap *development*. Awalnya, cerita yang diangkat berasal dari pengalaman penulis mengenai kehidupannya di Jambi, mencerna dan mengamati orang-orang di sekitar, nilai-nilai mereka, hubungan, dan kepercayaan. Maka dari itu, latar yang dipilih adalah di kota Jambi dan berfokus pada etnis Tionghoa-Indonesia. Setelah mendapatkan ide pokok, penulis bekerja sama dengan *Scriptwriter* untuk mengembangkan lagi ide yang telah ada, perlahan-lahan menggabungkan pengalaman dan nilai masing-masing menjadi sebuah logline. Logline ini yang kemudian menjadi awal dari penulisan naskah.

Salah satu film yang menjadi inspirasi bagi penulis adalah *Minari* (2021) oleh *Lee Isaac Chung*, menceritakan mengenai keluarga imigran Korea di Amerika, Jacob, sang Ayah yang terdorong untuk meningkatkan kualitas hidup keluarganya, perlahan termakan oleh ambisinya sendiri dan mengorbankan keluarganya. Menurut penulis sebagai Sutradara, hal yang sama terjadi kepada Siu, rasa amarah dan ego darinya perlahan memecahkan keluarganya sendiri. Maka dari itu untuk menunjukkan transformasi tersebut, penulis sebagai sutradara menggunakan *staging*. Penulis menggunakan analisa naskah untuk menentukan titik transformasi Siu dan menerapkan teori *staging* untuk memvisualisasikan transformasi tersebut.

Setelah melakukan analisa scene yang bisa ditemukan di lampiran D, penulis menemukan bahwa adegan 5, 14, 15 dan 19, menunjukkan titik transformasi karakter Siu yang paling drastis. Scene 5 dan 14 menunjukkan sisi dominasi yang berbeda, dan juga 15 dan 19, titik terendah dan titik perubahan karakter Siu. Untuk menunjukkan transformasi tersebut, penulis

memastikan bahwa penyusunan Treatment, terutama *staging* dapat memvisualisasikan perubahan tersebut. Setelah keseluruhan Treatment terbentuk, penulis sebagai Sutradara memastikan agar visi yang telah dibangun dapat tersampaikan dengan baik ke seluruh tim inti, terutama kepada tim kreatif. Dalam tahap ini, pencarian *cast* dan lokasi juga dilakukan. Disini, penulis sebagai Sutradara memastikan lokasi dan *cast* masuk dengan cerita dan treatment yang dibangun. Setelah itu, barulah penulis sebagai Sutradara melakukan Reading dan Rehearsal.



Saat tiba hari produksi, tugas penulis sebagai Sutradara adalah untuk memimpin tim kreatif agar Treatment yang telah dibentuk dan didiskusikan tetap terjalani dan berjalan lancar. Mengarahkan aktor di set dan mengambil keputusan jika terjadi hal-hal yang tidak terduga. Rabiger et al. (2020) menegaskan bahwa dalam pra produksi seorang Sutradara menentukan visi dari film yang ingin dibuat, tujuan, identitas dan makna. Hal ini dengan persiapan-persiapan seperti mencari lokasi, pencarian *cast*, mengadakan *rehearsal* dan bekerja sama dengan departemen kamera, artistik dan suara. Dalam produksi, tanggung jawab utama sutradara adalah menata *staging* actor dan kamera di lokasi dan memastikan performa aktor tetap kuat dan konsisten.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Penulis memfokuskan pembahasan hasil karya kepada empat adegan utama yang menunjukkan perbedaan kondisi internal karakter Siu, menandakan adanya terjadi transformasi karakter yang bisa divisualisasikan dengan *staging*. Dua adegan menggunakan teori *Staging: Dominant vs Submissive* dan dua adegan lainnya menggunakan *Comfort and Discomfort in Directionality of Movement*.

Tabel 4.1. Analisa hasil karya, Adegan 5 dan 14



Hasil akhir <i>Shot</i>	Transformasi
	Adegan 5: Siu sebagai sosok dominan positif (menuntun jalannya cerita)
	Adegan 14: Siu sebagai sosok dominan yang negatif (menindas, menghambat perkembangan karakter).

(Sumber: Penulis, 2025)

Penulis sebagai Sutradara menggunakan *Staging: Dominant vs Submissive* untuk menggambarkan transformasi karakter Ibu dalam adegan 5 dan 14, kedua scene memperlihatkan Siu yang sedang menegur dan berargumen dengan Noel. Transformasi terletak pada adalah perubahan niat dan tujuan ibu dalam menegur dan marah kepada Noel. Dalam adegan 5, kita pertama kali melihat gambaran hubungan mereka, Siu dan Noel berlawanan, sedangkan Hong menjadi penengah (*mediator*). Adegan dimulai dengan Siu menunjukkan ketegasannya kepada Noel, melarangnya untuk masuk ke ruang altar, dengan tujuan untuk menuntun Noel ke ajarannya.

Lalu, Penulis memilih adegan 14, di mana Noel tertangkap mencuri celengan, Siu menegur Noel tapi dengan cara yang jauh lebih keras dibandingkan dengan adegan 5, Siu dalam adegan ini secara tidak sadar melampiaskan dendam terhadap Ama kepada anaknya sendiri. *Staging* digunakan untuk menggambarkan transformasi karakter Siu, dari sosok dominan yang menuntun dan tegas, menjadi sosok dominan yang menindas (dominan positif ke negatif).

Tabel 4.2. Analisa hasil karya, Adegan 15 dan 19

Shot	Transformasi
	Adegan 15: Siu setelah marah besar kepada Noel, membiarkan dendamnya kepada Ama mengambil alih. (Transformasi Negatif)
	Adegan 19: Siu merelakan diri untuk masuk demi menemani Noel (Transformasi Positif).

(Sumber: Penulis, 2025)

Penulis sebagai Sutradara menggunakan teori Comfort and Discomfort in Directionality of Movement untuk menggambarkan transformasi karakter Ibu dalam adegan 15 dan 19. Kedua adegan dipilih karena keduanya berada di titik transformasi karakter Siu paling drastis. Berdasarkan analisis dalam Lampiran D, kita bisa mengetahui bahwa adegan 15 menandakan titik terendah Siu dan 19 menandakan resolusi. Dalam adegan 15, Siu sedang berjalan kembali ke kamar tidur setelah konflik besarnya dengan Noel, ia sedang berjalan dan memikirkan perbuatannya kepada Noel, dendam dan amarah Siu kepada Ama adalah weakness Siu yang paling besar dan scene ini merupakan titik tertinggi dendam dan amarah Siu.

Dalam adegan 19, aksi Siu yang memberanikan diri untuk masuk merupakan transformasi besar karakter Siu. Dari awal film Siu tidak mau masuk ke ruang altar sebagai bentuk gestur penolakan terhadap sosok Ama. Merelakan dirinya untuk masuk menandakan dirinya telah mendapatkan *needs-nya*, yaitu mulai melepaskan masalah masa lalu tersebut. Perubahan dari Siu yang masih pendendam ke Siu yang mulai melepaskan dendam, perubahan negatif ke positif.

4.2. ANALISIS KARYA

4.2.1. *STAGING*: DOMINANT VS SUBMISSIVE UNTUK MENGGAMBARKAN PERUBAHAN KARAKTER

Pada tahap ini, penulis akan menjelaskan lebih detail mengenai bagaimana teori yang digunakan, *Staging*: Dominant vs Submissive dan Directionality of Movement diterapkan dalam adegan-adegan yang dibahas dalam film. Adegan 5 dan 14, untuk memperlihatkan perubahan karakter Siu, melalui *Staging*: Dominant vs Submissive. Adegan 15 dan 19, untuk memperlihatkan perubahan karakter Siu, melalui Directionality of Movement.



Gambar 4.2. Hasil Shot Scene 5 (Sumber: Penulis, 2025)



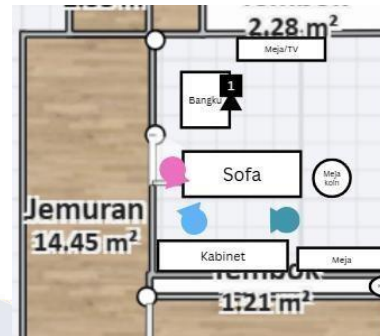
Gambar 4.3. Perancangan Floorplan Scene 5 (Sumber: Penulis, 2025)

Kocka (2019) mengatakan bahwa sebuah pendekatan di mana penempatan/pergerakan sebuah subjek atau karakter dapat diasosiasikan dengan makna tertentu. Seorang karakter yang dominan bisa menjadi siapapun yang memiliki posisi otoriter, mungkin karena memiliki lebih banyak pengetahuan, kekuatan, pengaruh dan control. Seorang karakter yang submisif bisa menjadi siapapun yang sedang kesulitan secara mental ataupun fisik, contoh sedang di control, di perintah, dikejar atau yang tunduk dengan seorang yang otoriter (Hlm. 71).

Penulis menggunakan gagasan tersebut di adegan ini. Siu melarang Noel untuk masuk ke dalam ruang altar, disini Siu digambarkan sebagai orang yang tegas, berpendirian, maka dari itu, Siu diposisikan di kiri *frame* sebagai sosok yang dominan dan Noel diposisikan di sisi kanan *frame*, sebagai oposisinya, submisif. Hal ini untuk menekankan sosok Ibu dalam keluarga, sosok yang dominan.



Gambar 4.4. Hasil Shot Scene 14 (Sumber: Penulis, 2025)



Gambar 4.5. Perancangan Floorplan Scene 14 (Sumber: Penulis, 2025)

Kocka (2019) menjelaskan bahwa seorang karakter yang dominan bisa memiliki kesan yang positif, layaknya seorang mentor dan juga bisa berkesan negatif, layaknya pengontrol. Sama halnya dengan karakter yang submisif, dapat berkesan positif, layaknya orang yang diremehkan atau negatif layaknya penindas (Hlm. 71). Untuk menggambarkan dominan sebagai pendorong jalannya cerita, tempatkan karakter di sisi kiri, namun jika dominan sebagai penghalang sang karakter, tempatkan pada sebelah kanan (Hlm. 72).

Dalam Scene 14, Siu marah besar kepada Noel yang tertangkap basah sedang mencuri celengan yang telah dilarang olehnya. Siu digambarkan sebagai sosok yang dominan dalam scene ini, dengan Hong yang menyapu dan Noel yang menunduk. Pada tahap ini, Siu sudah termakan oleh amarahnya dengan Ama, awalnya kedominannya digambarkan melalui posisi kiri di *frame* sekarang berpindah ke kanan. Hal ini karena, dominan Siu dalam scene ini menjadi penghalang besar baginya untuk dia mencapai *needsnya*, yaitu menghadapi luka lamanya, ketimbang menurunkannya kepada Noel.

4.2.2. COMFORT AND DISCOMFORT IN DIRECTIONALITY OF MOVEMENT UNTUK MENGGAMBARKAN PERUBAHAN KARAKTER



Gambar 4.6. Hasil Shot Scene 15 (Sumber: Penulis, 2025)



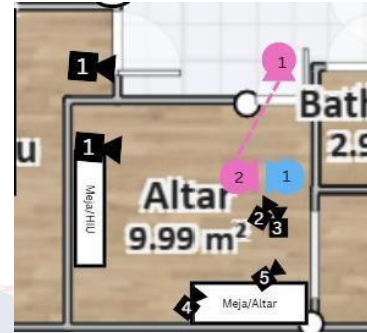
Gambar 4.7. Perancangan Floorplan Scene 15 (Sumber: Penulis, 2025)

Menurut Rabiger et al. (2020) Karakter dalam film sama seperti manusia di dunia nyata, mengungkapkan identitas tanpa sadar melalui berbagai cara. Dari pertemuan pertama, kita menilai seseorang dari penampilan fisik, bahasa tubuh, serta hal-hal yang relevan di sekelilingnya. Tindakan dan ucapan, besar maupun kecil membantu kita membentuk gambaran tentang temperamen, asumsi, kepercayaan, dan tujuan mereka (Hlm. 178). Kocka (2019) Secara psikologis, arah gerakan dari kiri ke kanan dan sebaliknya dipercayai dapat memengaruhi kenyamanan penonton karena respons tersebut sudah tertanam dalam pikiran kognitif manusia. Gerakan dari kanan ke kiri cenderung menghadirkan rasa tidak nyaman karena bersifat tidak konvensional dan menimbulkan ketidakselarasan (Hlm. 89).

Dalam scene 15, setelah konflik dengan Noel, Siu berjalan kembali ke kamar tidur, sebelum ia melihat cahaya merah yang muncul dari ruang altar, dan mendekat untuk melihat. Dalam *shot* di gambar 4.3 Siu awalnya di sebelah kanan *frame*, dan ia mendekat ke altar sampai posisinya berada di kiri *frame*. Hal ini untuk menekankan transformasi karakter, di mana pergerakan kanan ke kiri menunjukkan perubahan negatif. Sesuai dengan perkataan Kocka (2019), di mana gerakan dari kanan ke kiri cenderung menghadirkan rasa tidak nyaman.



Gambar 4.8. Hasil Shot Scene 19 (Sumber: Penulis, 2025)



Gambar 4.9. Perancangan Floorplan Scene 19 (Sumber: Penulis, 2025)

Campbell et al. (2012) (dikutip oleh Kocka, 2019) pertimbangan bahwa dunia didominasi dengan tangan kanan, Alfred Hitchcock percaya bahwa sisi kanan *frame* bersifat murni dan natural. Berbeda dengan sisi kiri *frame* yang ia percayai bersifat tercela dan buruk. Oleh karena itu, Hitchcock bergegas bahwa menggerakkan karakter dari bagian *frame* yang buruk (kiri) ke bagian *frame* yang murni (kanan), menciptakan perubahan yang positif, dan sebaliknya. Kocka (2019) Secara keseluruhan, riset dan teori mendukung gagasan bahwa pergerakan dari kiri ke kanan memberikan rasa kenyamanan, sedangkan sebaliknya, kanan ke kiri, tidak (Hlm. 91).

Adegan 19 adalah momen penting bagi film, terutama momen penting bagi Siu, sepanjang film telah ditetapkan bahwa Siu tidak ingin Noel dan dirinya untuk masuk ke altar. Hal ini adalah simbol pertanda bahwa ia memiliki kemarahan yang di pendam dalam dirinya. Dalam adegan ini, akhirnya Siu merelakan dirinya untuk masuk untuk menemani Noel, pergerakannya dari kiri *frame* melewati garis pembatas ke kanan *frame* menunjukkan perubahan positif menurut Alfred Hitchcock. Dari awal ia keras, dan terperangkap dalam ruang yang ia buat sendiri akhirnya dapat keluar karena dorongannya untuk menemani anaknya.

5. SIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan sebuah upaya dari penulis untuk memvisualisasikan transformasi karakter dengan *staging*. Pengaplikasian teori *Staging: Dominant vs Submissive* digunakan untuk menggambarkan transformasi karakter Siu saat dominansi yang memimpin/menuntun dan saat dominasi yang menindas. *Comfort and Discomfort in Directionality of Movement* digunakan untuk memvisualisasikan transformasi karakter Siu melalui pergerakan karakter, Siu berjalan dari kanan ke kiri *frame* untuk menggambarkan perubahan negatif. Adegan 19, pergerakan Siu dari kiri ke kanan menunjukkan perubahan yang positif.

Penulis sebagai sutradara menyusun *blocking diagram* dan *floorplan* agar pergerakan karakter Siu dapat memvisualisasikan transformasi karakter. Semua pilihan tersebut, merupakan proses perancangan untuk memvisualisasikan transformasi karakter. Teori yang dipakai penulis termasuk kategori teori kognitif yang membuat hasil yang didapat bersifat variatif tergantung individu. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan dan panduan bagi penulis lain dalam memahami penerapan *staging* untuk memvisualisasikan transformasi karakter.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: an Introduction* (Thirteenth edition. International student edition). McGraw Hill LLC.
- Fauzi, J. D., & Yuwita, M. R. (2022). Analisis karakter utama dalam film the Great Gatsby (2013). *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(1). <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.6715>
- Katz, S. D. (2019). *Film directing : Shot by shot : 25th Anniversary Edition - Visualizing From Concept to Screen*. Michael Wiese Productions.
- Kocka, L. (2021). *Left or Right? Directing Lateral Movement in Film*. Vernon Press.

- Nabila, H., & Irawan, R. E. (2023). Peran sutradara dalam pembuatan karya feature perjalanan berjudul “*Pesona Adat dan Tradisi Desa Sade.*” *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 5(1).
<https://doi.org/10.33376/ic.v5i1.2038>
- Rabiger, M. (2020). *Directing : Film Techniques and Aesthetics*. Focal Press.
- Riis, J., Taylor, A. (2019) *Screening Characters Theories of Character in Film, Television, and Interactive Media*. Routledge, Taylor and Francis group.
- Rinaldo, A., & Sugihartono, R. (2025). Staging and main character self-efficacy in *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas*. *ProTVF*, 9(2), 152-169.
doi:<https://doi.org/10.24198/ptvf.v9i2.60594>.
- Sathotho, S. F., Wibowo, P. N. H., & Savini, N. A. (2020). Mise en scène film *Nyai* karya Garin Nugroho. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 17(2). <https://doi.org/10.24821/tnl.v17i2.4444>
- Setyawan, D., Antyo Hartanto, D., & Setyawati, F. (2025). Analisis karakter tokoh utama melalui mise-en-scene dalam film biopic *Sultan Agung*. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 22(2).
<https://doi.org/10.24821/tnl.v22i2.17501>



LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)

 Page 1 of 18 - Cover Page Submission ID: 13434367851

UMN Libtii Film 1

Louise Clifferrd_Progress Skripsi_turnitin.pdf

 LOUISE CLIFFERD
 2025 GANJIL - SKRIPSI FILM
 Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID	13434367851	15 Pages
Submission Date	Dec 5, 2025, 4:41 PM GMT+7	3,384 Words
Download Date	Dec 5, 2025, 4:42 PM GMT+7	21,422 Characters
File Name	Louise_Clifferrd_Progress_Skripsi_turnitin.pdf	
File Size	527.0 KB	

 Page 1 of 18 - Cover Page Submission ID: 13434367851

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A




2% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 2%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

NUSANTARA

2%	Internet sources
0%	Publications
0%	Submitted works (Student Papers)

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

Rank	Source	Percentage
1	Internet journal.interstudi.edu	1%
2	Internet litapdimas.kemenag.go.id	<1%
3	Internet eprints.walisongo.ac.id	<1%
4	Internet docplayer.info	<1%

LAMPIRAN B Form bimbingan

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : LOUISE CLIFFERD
NIM : 00000075822
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Putri Sarah Amelia, S.Sn., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	09 September 2025	10:20	Bimbingan 1	09 September 2025 18:49
2	30 September 2025	22:00	Bimbingan kedua, membahas treatment dan judul	12 November 2025 3:6
3	09 Oktober 2025	19:50	Membahas judul dan teori	05 Desember 2025 11:7
4	30 Oktober 2025	19:30	Membahas teori yang dipakai dan bab 2	05 Desember 2025 11:7
5	31 Oktober 2025	22:00	Membahas Bab 2	05 Desember 2025 11:7
6	18 November 2025	17:00	Bimbingan Offline	05 Desember 2025 11:7
7	26 November 2025	20:00	Membahas Revisi bab 2	05 Desember 2025 11:7
8	04 Desember 2025	16:00	Membahas bab 3 dan 4	05 Desember 2025 11:7

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGKAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

NAMA	Louise Cliffrd
NIM	00000075822
PRODI	Film
ANGKATAN	2022
EMAIL	Louise.cliffrd.lc@gmail.com
ALAMAT	Jalan Bohemia Raya, Cluster Bohemia, Bohemia 2 No.10
NO. TLP / HP	083171563675
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Jason Obadia

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: (Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.)

HARI	Kamis
TANGGAL	13 Maret 2025
TEMPAT	Lecture Theatre, Universitas Multimedia Nusantara

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Louise Cliffrd)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)


INDIVIDU / KELOMPOK	Kelompok	
NAMA PRODUKSI	WÀNSHÌ RÚYÌ	
JENIS ANIMASI / FILM	Film	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000075159	Dennis Marcello	Manajemen Keselamatan Dengan Teori Domino Effect
00000075822	Louise Clifferd	Penerapan "Cognitive Film Theory" Untuk Mengarahkan Atensi
00000069043	Andrew Chahya Putra	Penerapan Komposisi Negative Space Dalam Frame Untuk Menciptakan Rasa Kesenian
00000067457	Calvary Immanuel Liemangracia	Penerapan Semiotika Visual Dalam Mendesain Elemen Budaya Tionghoa
00000068190	Kornelis Andrew Wibowo	Penerapan Teori Sistem Keluarga Bowen Untuk Menciptakan Masalah Keluarga Inti
00000074985	Gerry Fertian	Metode Emotional Rhythm Untuk Menciptakan Suasana Comedy Dan Dramatik
00000069054	Adinata Suteja Halim	Penerapan Musik Orkestra Tiongkok Pada Pengadeganan Untuk Menciptakan Rasa hangat

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:


1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.


Hormat kami,




 Dennis Marcello




 Louise Clifferd




 Kornelis Andrew Wibowo




 Andrew Chahya Putra



 Calvary Immanuel Liemangracia



 Adinata Suteja Halim



 Gerry Fertian

MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN D Analisa Scene.

SCENE 5

- a. Apa PREMIS & ESENSI scene ini?
 - Satu keluarga sedang duduk di meja makan, Siu melarang Noel untuk masuk ke dalam ruang altar. Adegan ini menunjukkan konflik pertama, seorang Ibu yang ingin menuntun anaknya ke jalan yang ia pikir benar dan anaknya yang menolak.
- b. Siapa PENGENDALI ADEGAN ini?
 - Siu
- c. Bagaimana CIRCUMSTANCES ini?
 - Argumen kecil di meja makan, Ibu melarang Noel untuk masuk dan Noel harus masuk karena ingin menjalankan sebuah tradisi yang diajarkan neneknya.
- d. Apa WANT dari KARAKTER di adegan ini?
 - Ibu ingin Noel untuk mendengar dan menurut.
- e. Bagaimana EKSPEKTASI setiap karakter di adegan ini?-
 - Ibu pikir Noel akan mengerti, Noel berpikir akan ada cara lain, Ayah berpikir nanti akan ada waktu untuk membeli mainan.
- f. Bagaimana DYNAMIC RELATIONSHIP-nya untuk adegan ini?
 - Siu berpikir dengan tidak adanya kehadiran Ama, Siu ingin menuntun Noel untuk taat kepada ajaran yang menurutnya benar. Siu menganggap Noel sebagai anaknya yang memang masih belum mengerti mengenai kepercayaan dan mencoba untuk mendorong nya ke jalan yang benar, namun mungkin dengan cara yang kurang benar.
- g. Uraikan DRAMATIC BEATS-nya!
 - 1. Berdoa bersama
Adegan dibuka dengan satu keluarga sedang berdoa, setelah itu mereka makan bersama layaknya keluarga normal.
 - 2. Siu melarang Noel masuk ke altar
Percakapan dibuka dengan Siu tiba-tiba melarang Noel untuk masuk ke dalam ruang altar.
 - 3. Siu berargumen kecil dengan Noel
Siu dan Noel berargumen kecil, melarang dan melawan, interaksi normal antara Ibu dan Anak.
 - 5. Siu menekankan untuk melarang Noel masuk ke dalam altar.

SCENE 14

- a. Apa PREMIS & ESENSI scene ini?
 - Siu menegur Noel yang tertangkap basah mencuri celengan, Hong menyapu serpihan kaca di lantai. Adegan ini memperlihatkan amarah Siu terhadap sosok Ama mengambil kendali dirinya, melampiaskan dendamnya dengan Ama kepada Noel.
- b. Siapa PENGENDALI ADEGAN ini?
 - Siu terlihat sebagai sosok pengendali disini, namun sebenarnya ia juga tidak secara langsung dikendalikan dengan amarahnya kepada sosok Ama.
- c. Bagaimana CIRCUMSTANCES ini?
 - Siu marah dan menegur Noel, Noel membalas dengan kata-kata kecil yang mengingatkan Siu dengan Ama. Siu meledak dan mengatakan hal yang seharusnya tidak ia katakan.
- d. Apa WANT dari KARAKTER di adegan ini?
 - Siu ingin Noel untuk tidak percaya dan mengikuti ajarannya, apapun caranya.
- e. Bagaimana EKSPEKTASI setiap karakter di adegan ini? -
 - Siu berekspektasi bahwa Noel akhirnya akan terpaksa menerima kenyataan pahitnya.
- f. Bagaimana DYNAMIC RELATIONSHIP-nya untuk adegan ini?
 - Percobaan Siu mengubah pandangan Noel menunjukkan rasa sayangnya kepada Noel. Namun terkadang ia memandang Noel seperti dia bukan anak miliknya, seluruh hal yang ia lakukan, nilai-nilai yang ia pegang mengingatkannya kepada sosok Ama, di adegan ini ia merasakan hal tersebut, seketika ia menunjukkan kebenciannya kepada Noel.
- g. Uraikan DRAMATIC BEATS-nya!
 - 1. Siu berdiri menatap Noel
Adegan dimulai dengan Siu berdiri menunjukkan kekecewaannya kepada Noel.
 - 2. Siu memarahi Noel
Siu menegur Noel dengan kata-kata yang masih wajar menunjukkan kekesalan dan kecewa.

3. Siu mengambil koin dari lantai.
Amarah Siu meningkat, ia mulai menunjukkan amarahnya lewat aksi.
3. Ibu menjewer dan meledak
Sosok ama muncul kembali dalam pikirannya, amarah Siu menyentuh puncak dalam adegan ini, ia menunjukkan amarahnya secara fisik.
4. Ayah memisahkan mereka dan menenangkan Ibu
Ayah akhirnya datang dan situasi menjadi lebih tenang.

SCENE 15

- a. Apa PREMIS & ESENSI scene ini?
 - Setelah seluruh argumen, Siu berjalan kembali ke kamar tidur, adegan ini merupakan titik terendah karakter Siu. Ia berjalan mulai merasa bersalah kepada Noel, amarahnya kepada Ama memuncak.
- b. Siapa PENGENDALI ADEGAN ini?
 - Ama
- c. Bagaimana CIRCUMSTANCES ini?
 - Siu berjalan ke kamar, melihat cahaya merah dari ruang altar dan mendengar sebuah suara dari dalam. Siu berjalan dan pintu terbuka, sebuah bayangan muncul menutupi dirinya.
- d. Apa WANT dari KARAKTER di adegan ini?
 - Tetap ingin Noel untuk mengikuti jalan yang menurutnya benar.
- e. Bagaimana EKSPEKTASI setiap karakter di adegan ini?
 - Ekspektasi Siu hanya berjalan ke kamar tidur.
- f. Bagaimana DYNAMIC RELATIONSHIP-nya untuk adegan ini?
- g. Uraikan DRAMATIC BEATS-nya!
 1. Siu berjalan ke kamar
Adegan dimulai dengan Siu mulai berjalan ke kamar.
 2. Siu terdiam mendengar sebuah suara dari ruang altar
Setelah mendengar suara, Siu terdiam sejenak dan perlahan mendekat.
 3. Pintu terbuka dan sebuah bayangan muncul

SCENE 19

- a. Apa PREMIS & ESENSI scene ini?
 - Siu mendengar Noel menangis, ia berdiri di depan pintu terdiam ragu untuk masuk, sampai akhirnya ia memberanikan diri untuk masuk. Adegan ini memperlihatkan titik transformasi paling besar Siu, dari awal film telah di set-up bahwa Siu tidak rela untuk masuk ke dalam altar, sebuah gestur penolakan terhadap sosok Ama. Disini akhirnya ia merelakan diri untuk masuk demi menemani Noel.
- b. Siapa PENGENDALI ADEGAN ini?
 - Ibu
- c. Bagaimana CIRCUMSTANCES ini?
 - Ibu mendengar sebuah tangisan, Ibu melihat Noel menangis, Ibu ragu untuk masuk namun akhirnya masuk
- d. Apa WANT dari KARAKTER di adegan ini?
 - Menemani Noel yang sedang menangis di dalam altar
- e. Bagaimana EKSPEKTASI setiap karakter di adegan ini?
 - Ibu masih ragu, takut tapi bisa menerima dan mencoba untuk mengerti.
- f. Bagaimana DYNAMIC RELATIONSHIP-nya untuk adegan ini?
 - Siu belum bisa menerima Noel sepenuhnya namun menemani anaknya sebagai sosok ibu menandakan penerimaan, memang tidak bisa sepenuhnya langsung tapi perlahan dengan saling mengerti.
- g. Uraikan DRAMATIC BEATS-nya!
 - 1. Siu berjalan ke depan pintu
Adegan dimulai dengan suara tangisan Noel terdengar di dalam ruang altar. Siu berjalan perlahan, jalannya terlihat berat.
 - 2. Siu terdiam sejenak
Siu tidak rela langsung masuk ke dalam altar, ia terdiam sejenak memanggil Noel dari luar.
 - 3. Siu masuk ke dalam altar
Siu akhirnya merelakan diri untuk masuk, menandakan transformasi positif.
 - 3. Siu memeluk Noel
Siu memeluk Noel yang sedang menangis, menemaninya di dalam altar, seluruh masalah terselesaikan sejenak.