



**PENULIS NASKAH DAN ASISTEN SUTRADARA
DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE *PSYCHO THRILLER*
TENTANG SKIZOFRENIA BERJUDUL “DELUSI”**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**Oleh:
MAEGANANDA ROSMA
14510160033**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

PENULIS NASKAH DAN ASISTEN SUTRADARA
DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE *PSYCHO THRILLER*
TENTANG SKIZOFRENIA BERJUDUL “DELUSI”

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom

Oleh:

Nama : Maegananda Rosma
NIM : 14.51016.0033
Program Studi : DIV Komputer Multimedia

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA INSTITUT
BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

Tugas Akhir

**PENULIS NASKAH DAN ASISTEN SUTRADARA
DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE *PSYCHO THRILLER*
TENTANG SKIZOFRENIA BERJUDUL "DELUSI"**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Maegananda Rosma

NIM: 14.51016.0033

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 8 Februari 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. Karsam, MA., Ph.D.
2. Novan Andrianto, M.I.Kom

Pembahas

1. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan



untuk memperoleh gelar Sarjana

stiko

Dr. Jusak

21/18
1/2

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA SURABAYA

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:


Nama : Maegananda Rosma
NIM : 14510160033
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Penulis Naskah dan Asisten Sutradara dalam Pembuatan Film Fiksi Bergenre *Psycho Thriller* Tentang Skizofrenia Berjudul "Delusi"


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Februari 2018

Yang menyatakan

Maegananda Rosma
NIM : 14510160033



LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

*“Seberat apapun beban masalah yang kamu hadapi saat ini,
Percayalah bahwa semua itu tidak pernah melebihi batas kemampuanmu”*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orangtua, yakni Yayah Moch. Machbub dan Mamak Rosita yang selalu memberi doa dan kasih sayangnya serta pengorbanannya yang tiada henti.
3. Kevin Arya Iswara yang senantiasa selalu memberi semangat dan menemani saat pagi hingga malam dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Dosen Pembimbing 1, Karsam, MA., Ph.D.
5. Dosen Pembimbing 2, Novan Andrianto, M.I.Kom
6. Dosen Pembahas, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
7. Seluruh dosen DIV Multimedia yang telah membimbing saya.
8. Almamaterku tercinta Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
9. Seluruh teman-teman DIV Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

ABSTRAK

Tujuan dicapainya dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi” karena film fiksi ini bercerita tentang penyakit skizofrenia. Penyakit yang awam didengar masyarakat umumnya dapat diartikan sebagai penyakit gangguan jiwa atau gila. Hal ini menjadi menarik jika sosialisasi untuk mengenalkan ciri-ciri penyakit tersebut dilakukan dengan media komunikasi salah satunya film

Film merupakan media informasi yang memiliki unsur audio visual. Pesan yang disampaikan oleh pembuatan film akan mudah untuk diterima masyarakat. Film memiliki beberapa genre, pada umumnya peminat film lebih tertarik pada film bergenre horor, *thriller*, dan romantis. Film yang dapat mengemas cerita tentang seorang skizofrenia adalah film *psycho thriller* dengan jenis film fiksi. Dimana cerita dalam film selain mengacu pada data penelitian, juga tetap dikembangkan menurut kreatifitas sutradara.

Pada laporan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, studi eksisting dan observasi sehingga dapat mendapat informasi yang valid agar penyampaian karakter pada penokohan film tidak menimbulkan sara dan mudah dipahami oleh penonton.

Dengan adanya film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi” ini diharapkan kepada seluruh masyarakat dapat mengetahui ciri orang yang terkena penyakit skizofrenia tersebut.

Kata Kunci: *Film, Psycho Thriller, Skizofrenia.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Penulis Naskah dan Asisten Sutradara dalam Pembuatan Film Fiksi Bergenre *Psycho Thriller* Tentang Skizofrenia Berjudul “Delusi” dapat diselesaikan tepat waktu.

Selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan moril serta materil.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
4. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Karsam, MA., Ph.D, selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya sekaligus dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan saran dan kritik dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
6. Novan Andrianto, M.I.Kom, selaku dosen pembimbing II dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.

7. Teman-teman di Prodi DIV Komputer Multimedia yang telah memberikan bantuan.
8. Semua pihak yang telah mendukung, memberi motivasi dan inspirasi dalam pembuatan karya Tugas Akhir dari awal pembuatan hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Manusia adalah tempatnya salah, demikian pula pada pembuatan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan baik dalam hal penulisan, penyajian materi, dan juga karya film. Maka dari itu, penulis mengharapkan kesediaan kritik dan saran dari para pembaca agar semakin baik di kemudian hari. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya penulis dan seluruh mahasiswa Stikom Surabaya.

Surabaya, 8 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penciptaan	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Film	6
2.2 Jenis Film Berdasarkan Durasi	6
2.3 Jenis Film Berdasarkan Alur Cerita	7
2.4 Film Fiksi	9
2.5 Genre Film	9
2.6 Thriller	10
2.7 Psycho Thriller	11
2.8 Tahap Pemnuatan Film	11
2.8.1 Pra-Produksi	12
2.8.2 Produksi	14
2.8.3 Pasca Produksi	15
2.9 Jobdesk dalam Pembuatan Film	15
2.10 Penulis Naskah	16
2.11 Asisten Sutradara	17
2.12 Penyakit Skizofrenia	17
2.13 Delusi	18

	Halaman
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.2 Objek Penelitian.....	19
3.3 Lokasi Penelitian.....	20
3.4 Sumber Data	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.5.1 Penulis Naskah	23
3.5.2 Psycho Thriller	25
3.5.3 Penyakit Skizofrenia.....	29
3.6 Teknik Analisa Data	35
3.7 Menyajikan Data	35
3.8 Verifikasi Data	37
BAB IV PERANCANGAN KARYA	38
4.1 Pra Produksi.....	39
4.1.1 Naskah.....	39
4.1.2 Manajemen Produksi.....	88
4.2 Produksi	92
4.3 Pasca Produksi	94
4.3.1 Publikasi	94
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	99
5.1 Produksi	99
5.2 Real Produksi dan Kejadian.....	109
BAB VI PENUTUP	113
6.1 Kesimpulan	113
6.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	116
BIODATA PENULIS	143

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Graha Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya	20
Gambar 3.2 Peta Lokasi Graha Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya	21
Gambar 3.3 Wawancara dengan Ahli Gangguan Jiwa	22
Gambar 3.4 Poster Film Case 39	26
Gambar 3.5 Poster Film The Boy	28
Gambar 3.6 Foto Jihad Bagas Cakra	31
Gambar 3.7 Pasien Rumah Sakit Jiwa	32
Gambar 3.8 Poster Film A Beautiful Mind	33
Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya	38
Gambar 4.2 Rumah Bambang Soekarno.....	83
Gambar 4.3 Kamar Instalasi	83
Gambar 4.4 Kamar Tidur Soekarno	84
Gambar 4.5 Kamar Tidur Dona dan Rani	84
Gambar 4.6 Ruang Makan	85
Gambar 4.7 Ruang Tengah	85
Gambar 4.8 Gudang	86
Gambar 4.9 Equipment List	90
Gambar 4.10 Budget Breakdown 1	91
Gambar 4.11 Budget Breakdown 2.....	91
Gambar 4.12 Proses Reading Scene 1	92
Gambar 4.13 Proses Syuting Scene 1	92
Gambar 4.14 Proses Reading Scene 2	93
Gambar 4.15 Proses Reading Scene 2	93
Gambar 4.16 Proses Syuting Scene 2	93
Gambar 4.17 Sketsa Label CD.....	94
Gambar 4.18 Sketsa Poster	95

	Halaman
Gambar 4.19 Sketsa Cover CD	96
Gambar 4.20 Sketsa Kaos	97
Gambar 4.21 Sketsa Stiker	98
Gambar 4.22 Sketsa PIN	98
Gambar 5.1 Scene 1.....	102
Gambar 5.2 Scene 2.....	103
Gambar 5.3 Scene 3.....	103
Gambar 5.4 Scene 4.....	103
Gambar 5.5 Scene 5.....	104
Gambar 5.6 Scene 6.....	104
Gambar 5.7 Scene 7.....	104
Gambar 5.8 Scene 8.....	105
Gambar 5.9 Scene 9.....	105
Gambar 5.10 Scene 10.....	105
Gambar 5.11 Scene 11.....	106
Gambar 5.12 Scene 12.....	106
Gambar 5.13 Scene 13.....	106
Gambar 5.14 Scene 14.....	107
Gambar 5.15 Scene 15.....	107
Gambar 5.16 Scene 16.....	107
Gambar 5.17 Scene 17.....	108
Gambar 5.18 Scene 18.....	108
Gambar 5.19 Scene 19.....	108
Gambar 5.20 Sketsa Poster	110
Gambar 5.21 Sketsa Label CD	111
Gambar 5.22 Sketsa Cover CD	111
Gambar 5.23 Sketsa Kaos	112
Gambar 5.24 Sketsa Stiker	112
Gambar 5.25 Sketsa PIN	112

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Hasil Penyajian Data	36
Tabel 4.1 Analisa <i>Property</i>	86
Tabel 4.2 Analisa Wardrobe	87
Tabel 4.3 Jadwal Syuting	88
Tabel 5.1 <i>Script Breakdown</i>	99
Tabel 5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	105



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 <i>Shotlist</i>	116
Lampiran 2 <i>Storyboard</i>	136
Lampiran 3 Form Seminar.....	140
Lampiran 4 Form Bimbingan	141
Lampiran 5 Form Ujian Kolokium 2.....	142
Lampiran 6 Biodata	143



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh 3 mahasiswa sebagai 1 Tim, diantaranya: sutradara, penulis naskah dan asisten sutradara, serta DOP (*director of photography*). Dalam tim ini penulis berperan sebagai penulis naskah dan asisten sutradara dimana menghasilkan skenario yang mengacu pada ide dan konsep sutradara, serta membantu melengkapi keperluan yang dibutuhkan sutradara dalam pembuatan film fiksi. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh keinginan sutradara untuk membuat sebuah film fiksi tentang ciri-ciri penderita skizofrenia yang jarang diketahui masyarakat.

Dipilihnya media film dalam mengenalkan ciri-ciri seorang skizofrenia yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat, karena film merupakan wadah yang memudahkan masyarakat untuk mengemukakan berbagai macam pendapat, opini, serta ide-ide kreatif lainnya. Film memiliki audio dan visual yang membuat para audien lebih tertarik untuk menikmati film dibandingkan dengan media lainnya seperti *game* yang mengharuskan audien berinteraksi dan meluangkan banyak waktu untuk bermain *game*.

Minat dan permintaan audien terhadap film semakin besar dan hal ini memicu perluasan pasar dan permintaan terhadap film lokal (kompasiana.com, 2017). Oleh karenanya, perkembangan sebuah film juga mempengaruhi perkembangan tahap-tahap pembentuk film yang ada di dalamnya, antara lain: tahap pra-produksi,

produksi, dan pasca produksi. Tiga tahap tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lain dalam proses pembuatan film.

Pembuatan sebuah film tidak dapat dilakukan seorang diri untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karenanya, diperlukan beberapa anggota kelompok kerja dalam menyelesaikan tahapan pembuatan film. Pada tahapan pra produksi sutradara bekerja sama dengan seorang penulis naskah untuk dapat menuliskan ide dan konsep serta mengembangkan cerita tentang skizofrenia dalam bentuk naskah. Penulis naskah (*scriptwriter*) harus mampu mengubah ide, konsep, dan alur yang sutradara inginkan yang merupakan hasil imajinasi dari sebuah proses pengindraan terhadap stimuli menjadi satu bentuk tulisan yang menarik dan memiliki makna baik untuk dirinya maupun orang lain (Tommy Suprpto, 2006).

Sebagai seorang penulis naskah, penulis mengemas cerita tentang skizofrenia dengan alur cerita maju, menonjolkan ciri-ciri skizofrenia pada karakter utama yang akan diperankan oleh seorang pensiunan anggota bersenjata. Penulis naskah menkonsep alur dimana karakter utama memiliki dua orang halusinasi yang dimunculkan di awal film. Klimaks terjadi ketika kelurganya datang berkunjung. *Special Effect* juga disuguhkan dalam pembuatan film ini untuk mendukung karakter film *psycho thriller*.

Penderita skizofrenia menjadi objek utama yang diangkat oleh sutradara menjadi tokoh utama dalam film ini. Diadaptasi dari DSM-IV-TR (APA, 2000) penyakit Skizofrenia memiliki karakteristik klinis utama, yaitu waham/delusi; halusinasi; pembicaraan yang tidak koheren atau ditandai oleh asosiasi longgar; perilaku tidak terorganisasi atau katatonik; ciri-ciri negatif (misal efek datar).

Gangguan terjadi secara aktif terus menerus selama masa setidaknya 1 bulan. Atas dasar uraian di atas serta konsep yang diusung oleh sutradara, penulis naskah mengembangkan ciri-ciri yang ada pada seorang skizofrenia dengan membuat adegan yang menonjolkan tingkah laku, cara berfikir, serta cara bicara yang akan digambarkan pada percakapan karakter utama (penderita skizofrenia). Penulis naskah juga menambahkan kalimat puitis tanpa mengurangi karakteristik film *thriller* yang diinginkan sutradara.

Oleh karenanya, penulis dan sutradara berharap dapat memvisualkan dengan baik karakter yang ada pada penderita skizofrenia yang menjadi jantung dari film ini sesuai dengan konsep yang rencanakan yang kemudian dapat menjadikan wawasan dalam memahami ciri-ciri perilaku penderita skizofrenia.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan di atas, maka fokus penciptaan Tugas Akhir ini adalah bagaimana menyusun skenario sekaligus menjadi asisten sutradara dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia berjudul “Delusi”.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi”, meliputi:

1. Penulisan skenario dan bertugas sebagai asisten sutradara.
2. Membuat analisa skenario pada tahap pra-produksi (ide, konsep, sinopsis, naskah, *treatment*, analisa *setting*, analisa *property*, dan analisa *wardrobe*).

3. Mempersiapkan kebutuhan sutradara pada tahap produksi (*shooting schedule*, *equipment list*, dan *budgeting breakdown*).
4. Mempersiapkan kebutuhan pada tahap pasca produksi (monitoring dan mencheclist keselarasan talent dengan naskah).

1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan skenario yang mengacu pada ide dan konsep sutradara, serta membantu melengkapi keperluan yang dibutuhkan sutradara atau keperluan produksi, dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia berjudul “Delusi”.

1.5 Manfaat Penciptaan

Beberapa manfaat yang diharapkan dalam pembuatan Tugas Akhir ini, meliputi:

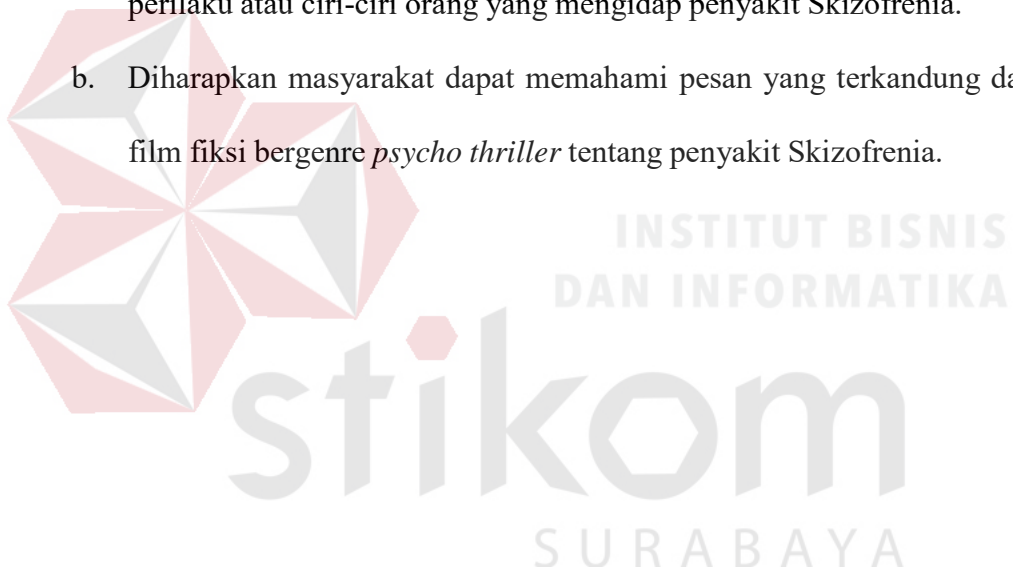
1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Memahami tentang peran sebagai penulis skenario dan asisten sutradara.
 - b. Memahami tentang penyusunan skenario yang baik sesuai dengan ide dan konsep sutradara.
 - c. Memahami cara mengembangkan cerita *psycho thriller* agar menambah wawasan bagi masyarakat.
 - d. Memahami bagaimana menganalisa skenario.
 - e. Memahami bagaimana berperan sebagai asisten sutradara yang melengkapi keperluan produksi atau keperluan sutradara.

2. Manfaat bagi Lembaga

- a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan produksi film.
- b. Sebagai rujukan penelitian pada masa mendatang tentang penulisan skenario dan asisten sutradara.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Hasil film diharapkan mampu dipahami masyarakat untuk mengetahui perilaku atau ciri-ciri orang yang mengidap penyakit Skizofrenia.
- b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang penyakit Skizofrenia.



BAB II LANDASAN

TEORI

Untuk mendukung pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* sebagai penulis naskah dan asisten sutradara tentang penyakit skizofrenia, maka penulis menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan antara lain penulis naskah (*scriptwriter*), genre film, gerakan sinema, dan penyakit skizofrenia.

2.1 Film

Sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek hukum sebab akibat (kausalitas) bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi (Himawan Pratista, 2008: 1). Film memiliki beberapa jenis yang dikelompokkan menurut alur dan isi cerita. Adapun jenis film dijelaskan di bagian 2.2 berikut ini:

2.2 Jenis Film Berdasarkan Durasi

Menurut Anton Mabruhi (2010: 25) Film dibagi menjadi dua, film panjang dan film pendek. Film pendek ialah salah satu bentuk film paling simpel dan paling kompleks. Film pendek merupakan film dengan durasi di bawah 60 menit.

Dengan durasi yang terbatas tersebut, para pembuat film harus lebih selektif dalam mengungkapkan materi dan dalam setiap pengambilan shotnya akan memiliki makna arti yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh audien.

Gatot Prakosa (2008) dalam bukunya yang berjudul “*Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Ekperimental, dan film Dokumenter*” menjelaskan, film pendek atau film alternatif adalah film – film yang masa putarnya di luar ketentuan untuk film cerita bioskop, film pendek yaitu mempunyai masa putar di bawah 50 menit (mengacu dari regulasi berbagai festival film pendek internasional hingga tahun 1997). Film pendek, mempunyai variasi yang dikelompokkan menurut aspirasinya. Film pendek secara umum memberi fenomena pemahaman yang menggetarkan dalam pertumbuhan sinema secara utuh. Baik dalam pertumbuhan film itu sendiri, maupun pada masyarakat penikmatnya.

2.3 Jenis Film Berdasarkan Alur Cerita

Alur cerita atau plot merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh sutradara untuk menggambarkan jalannya suatu peristiwa yang terjadi di dalam sebuah film. Tanpa adanya plot atau alur, maka cerita yang terjadi di dalam film tersebut terkesan stagnan dan tentu membosankan. Adapun jenis alur cerita atau plot sebagai berikut:

1. Film Dokumenter

Sebuah film non-fiksi berupa film dokumenter biasanya diambil di lokasi nyata, tanpa aktor dengan tema yang terfokus pada subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk

memberi pencerahan, memberi informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang kita tinggali (Beaver Frank, 1983: 119). Sebuah Film yang diangkat berdasarkan lokasi nyata, dan memberikan informasi pendidikan dan wawasan tentang dunia yang kita tinggali.

2. Film Fiksi

Film fiksi dapat disebut sebagai sebuah karya sastra yang berisi imajinasi dan belum tentu fakta. Film yang lebih terikat dengan cerita yang disajikan di luar kejadian nyata atau dibuat dari imajinasi penulis. Film fiksi juga terdapat karakter protagonis dan antagonis, konflik, *ending*, dan penutup. Proses produksinya lebih kompleks dari film lainnya karena menggunakan jumlah kru yang tidak sedikit, begitu juga dari segi waktu yang lama karena membutuhkan waktu untuk menata dan mengatur lokasi *outdoor* dan *indoor* (Himawan Pratista, 2008: 4).

3. Film Eksperimental

Film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Pada umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya (Marselli Sumarno, 1996: 12).

4. Film Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda dan Adjie, 2011).

2.4 Film Fiksi (Cerita)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop harus membayar karcis terlebih dahulu.

2.5 Genre Film

Genre bisa didefinisikan sebagai jenis dan klasifikasi dari sekelompok bentuk atau tipe film yang memiliki karakter serta pola yang sama seperti misalnya setting, isi, cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa dalam film. Genre film meliputi:

1. *Thriller*

Genre film *thriller* dalam klasifikasinya termasuk kedalam kelompok genre induk sekunder, genre induk sekunder sendiri merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Tujuan utama genre *thriller* ini adalah memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonya. Alur cerita genre ini juga seringkali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan

hingga klimaks filmnya. Dan alasan genre ini termasuk ke dalam genre induk sekunder, karena sering pula genre ini bersinggungan dengan genre drama, aksi, kriminal, politik, dan lainnya.

2. *Western*

Film sebagai seni yang menceritakan kisah-kisah yang ditetapkan terutama pada paruh akhir abad ke-19 di Old West Amerika. Orang-orang Barat sering menekankan kekerasan di padang belantara dan sering melakukan tindakan di padang gurun dan pegunungan yang tandus dan sepi. Alur cerita yang diangkat umumnya termasuk cerita balas dendam, yang bergantung pada pengejaran dan pengejaran oleh individu yang salah; cerita tentang kavaleri yang melawan orang Indian; penjahat geng plot; dan cerita tentang lawman atau bounty hunter yang melacak buruannya. Banyak orang Barat menggunakan plot saham untuk menggambarkan sebuah kejahatan, kemudian menunjukkan pencarian pelaku kejahatan, yang berakhir dengan balas dendam dan pembalasan, yang seringkali dibagikan melalui adu penalti atau duel menarik cepat (Jean-Baptiste Thoret, 2011: 68-69).

3. *Noir*

Film yang mengacu pada film hollywood pada tahun 1940-an dan awal 1950-an yang menggambarkan dunia yang gelap dan epik, kejahatan dan korupsi, ditambahi oleh realisme paska perang. Film noir menggabungkan estetika ekspresionisme Jerman dengan gaya penulisan keras tahun 1930-an yang baik dengan cara berpikir yang sinis dan menggambarkan emosi sehari-hari dan romantisme. (Jean-Baptiste Thoret, 2011: 112-113).

2.6 *Thriller*

Tema-tema cerita *thriller* biasanya seputar kehidupan yang lebih realistis, seperti kasus pembunuhan, gangguan kejiwaan, misteri, mata-mata, atau bahkan teori konspirasi. Dari segi plot, biasanya *thriller* cenderung lebih cerdas dan mempunyai alur twist. *Thriller*, dengan berbagai ketegangan yang disuguhkan, mampu membuat penonton bergidik ngeri sekaligus tegang. *Thriller* bertujuan untuk membuat penontonnya tegang dan terpacu adrenalinnya. *Thriller* biasanya lebih berat dalam segi cerita. Umumnya lebih menekankan kepada pesan moral, seperti masalah ideologi atau bahkan kesadaran dan keadilan moral.

2.7 *Psycho Thriller*

Film yang memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk non-stop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya (Heru Effendy, 2005: 15-16).

Psycho Thriller adalah sub-genre dari film *thriller* yang menekankan karakter psikolog yang tidak stabil pada motivasi dan pikiran karakter dalam film. Oleh karenanya, keduanya digunakan untuk menambah ketegangan di dalam sub-genre *Psycho Thriller*, dimana terdapat situasi hidup dan mati yang berada di bagian akhir yang dapat melibatkan kematian atau bahaya. Terkadang karakter sedikit lebih penting daripada plot. Unsur drama, misteri dan horor juga sering ditemukan dalam film *thriller* (hunterswriting.com).

2.8 Tahap Pembuatan Film

Menurut Panca Javandalasta (2014) dalam bukunya *Lima Hari Mahir Bikin Film* (2014: 112), dalam pembuatan film ada tiga tahapan yang harus dilalui, yakni produksi, pra produksi dan pasca produksi.

2.8.1 Pra Produksi

Proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal shooting, penyusunan *crew*, dan pembuatan naskah.

1. Ide

Ide/gagasan adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran dimana menyebabkan munculnya suatu konsep. Secara sederhananya ide dapat dikatakan sebuah gagasan, sebuah rencana, dan pendapat. Selama gagasan belum dituangkan menjadi suatu konsep dengan tulisan maupun gambar yang nyata, maka gagasan masih berada di dalam pikiran. Oleh karenanya, pembuatan film harus dimulai dengan menciptakan sebuah ide. Dan juga perlu diperhatikan, ide dan konsep harus dikembangkan berdasarkan masalah.

2. Konsep

Konsep dapat dikatakan sebagai wadah dari sebuah film. Pembuatan konsep didasari dari ide dalam memproduksi film yang tidak *mainstream*. Dimana dilakukan dengan cara mengkombinasi beberapa konsep yang sudah ada, pada akhirnya menjadi konsep baru.

3. *Treatment*

Treatment adalah langkah menyusun urutan adegan, sehingga adegan tersebut menjadi cerita yang menarik. Nah, di dalam penyusunan *treatment* ini tidak dibutuhkan dialog melainkan menggambarkan kondisi adegan yang harus dilakukan oleh pelaku atau aktor.

4. *Shotlist*

Shotlist dibutuhkan untuk memudahkan *director of photography* (DOP) dalam mengambil gambar, skenario diringkas menjadi sebuah *shotlist*. *Shotlist* berisi daftar shot, angle, dan camera movement yang akan digunakan dalam setiap adegan.

5. **Naskah (*Script*)**

Naskah adalah suatu teks yang berisi gambaran alur cerita. Penulisan naskah dapat disederhanakan sesuai keperluan, namun masih bisa dimengerti oleh pendukung yang akan memproduksi. Sebelum memulai menulis naskah untuk kepentingan dan tujuan apapun sebaiknya coba dulu memahami karakteristik media audio visual.

6. *Storyboard*

Storyboard adalah gambar-gambar per shot yang nantinya gambar tersebut akan membantu sutradara dan *director of photography* (DOP) dalam mengkomunikasikan ide-ide mereka kepada crew di bawahnya.

7. **Analisa Talent (*Casting*)**

Casting merupakan kegiatan dalam menemukan aktor yang tepat untuk mengisi peran-peran dalam skenario yang sudah dibuat. Untuk mendapat

aktor-aktor tersebut, biasanya diadakan proses audisi atau *casting*, baik untuk umum atau artis yang dirasa cocok memerankan karakter tersebut.

8. Analisa Tempat (*Setting*)

Memilih dan mencari lokasi/setting pengambilan gambar sesuai naskah. Untuk pengambilan gambar di tempat umum biasanya memerlukan surat ijin tertentu. Dalam hunting lokasi perlu diperhatikan berbagai resiko seperti akomodasi, transportasi, keamanan saat syuting, tersedianya sumber listrik, dll. Setting yang telah ditentukan skenario harus betul-betul layak dan tidak menyulitkan pada saat produksi. Jika biaya produksi kecil, maka tidak perlu tempat yang jauh dan memakan banyak biaya.

9. Analisa Peralatan (*Property*)

Seorang yang menangani property perlu ada dan berada di dekat sutradara untuk memastikan gambar yang diambil sesuai dengan yang diharapkan, sesuai dengan skenario dan dalam tampilan gambarnya pun terlihat nyata. Seseorang dalam tim ini ikut terlibat langsung, misalnya saja membetulkan letak set atau properti yang dirasa kurang serasi dengan adegan yang dimaksud. Kegiatan ini terus diikuti oleh *art director*, mulai dari bongkar pasang set, sampai ke penataan set sepanjang pengambilan gambar masih berlangsung.

10. Analisa Pakaian (*Wardrobe*)

Analisa *wardrobe* pada pembuatan film penting sekali karena tanpa adanya olah pakaian, maka pembawaan karakter tidak dapat sesuai dengan yang telah terkonsep dalam film. Tugas tim *wardrobe* adalah membuat dan mengelola

pakaian untuk semua karakter dalam film. Biasanya tim ini menciptakan tampilan baru terhadap karakter dalam film, seperti kebutuhan *special effect*, darah, luka, dll.

2.8.2 Produksi

Produksi adalah proses yang paling menentukan keberhasilan penciptaan sebuah karya film. Proses yang dalam kata lain biasa disebut dengan *shooting* (pengambilan gambar) ini dipimpin oleh seorang sutradara, orang yang paling bertanggung jawab dalam proses ini. Orang yang ikut dalam proses ini antara lain kameraman atau DOP (*Director Of Photography*) yang mengatur cahaya, warna, dan merekam gambar. Artistik yang mengatur set, *make up*, *wardrobe* dan lain sebagainya. Dan *soundman* yang merekam suara. Tahapan ini dimana hampir seluruh *team work* mulai bekerja.

2.8.3 Pasca Produksi

Proses *finishing* sebuah film sampai menjadi film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film, pemberian efek khusus, pengoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi.

2.9 Jobdesk dalam Pembuatan Film

Dalam pembuatan sebuah film diperlukan untuk menentukan crew, agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar sesuai jobdesk masing-masing. Tim Non Artistik yang meliputi: *Producer*, *Executive Producer*, *Line Producer*,

Production Manager dan *Unit Manager*. Tim Artistik yang meliputi: Sutradara, **Asisten Sutradara dan Penulis Naskah**, Penata Kamera, Asisten Kamera, Penata Artistik, Penata Rias dan Busana, Penata Lampu, Penata Suara dan Penata Musik serta Penata Editing.

2.10 Penulis Naskah (*Scriptwriter*)

Menurut Baried dalam Venny Indria Ekowati (2003: 12), naskah adalah tulisan tangan yang menyimpan berbagai ungkapan pikiran dan perasaan sebagai hasil budaya bangsa masa lampau. Naskah dapat diartikan pula sebagai cerita pendek yang tidak memberi peluang untuk berkena dan berkepanjangan dalam penuturan. Tetapi, bagaimanapun juga kejadian dan keadaan yang diperlukan dalam pemaparan cerita harus terungkap di dalamnya. Menulis naskah skenario film menjadi salah satu bagian awal yang penting dari keseluruhan proses produksi film tersebut. Dalam menulis naskah skenario film, seorang penulis dituntut mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi, oleh karena itu kreativitas sangat penting dalam proses penulisan.

Kreativitas dan gagasan segar sangat dibutuhkan selama menyusun ide cerita menjadi naskah skenario film. Dengan adanya kreativitas dan gagasan-gagasan baru tersebut diharapkan akan muncul cerita-cerita film yang beragam, tidak monoton dan dapat meminimalisir munculnya plagiatisme. Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis untuk membuat naskah film, yaitu:

1. Merumuskan Ide
2. Riset

3. Penulisan *outline*
4. Penulisan sinopsis
5. Penulisan *treatment*
6. Penulisan naskah
7. *Review* naskah
8. Finalisasi naskah
9. *Check and Re-check*

2.11 Asisten Sutradara

Seorang asisten sutradara berfungsi untuk memperhatikan administrasi penting sehingga departemen produksi selalu mengetahui perkembangan terbaru dalam proses pengambilan gambar. Asisten sutradara juga bertanggung jawab akan kehadiran aktor/aktris walaupun sudah dikerjakan oleh Talent Coordinator. Tugas asisten sutradara dibagi menjadi dua baik secara teknis ataupun non teknis. Tugas pokok asisten sutradara secara teknis adalah menyusun Shooting Schedule, Call Sheet, menyiapkan cast, Directing Extras. Secara non teknis, terkait dalam penyusunan Shooting Schedule, seorang Asisten sutradara dituntut mampu mencari input dari berbagai departemen baik kreatif maupun manajemen gunanya adalah agar dapat merangkai waktu terbaik (Iwang Sadewa, 2016).

2.12 Penyakit Skizofrenia

Menurut Iman Setiadi Arif (2006: 3) Skizofrenia adalah gangguan mental yang sangat berat. Gangguan ini ditandai dengan gejala-gejala seperti pembicaraan yang kacau, delusi, halusinasi, gangguan kognitif dan persepsi. Skizofrenia merupakan suatu gangguan yang heterogen dan sukar sekali

dimengerti, singkat makna berdasarkan lamanya perjalanan penyakit yang karakteristik menjadi sekelompok waham (delusi) yang menetap, dan sekelompok lainnya yang lebih besar yaitu gangguan psikotik akut dan sementara (transient). Gangguan tersebut umumnya ditandai oleh distorsi pikiran dan persepsi yang mendasar dan khas, dan oleh efek yang tidak wajar (Inappropriate). Penderita melakukan perbuatan dengan cara yang sering tidak masuk akal atau bizarre. Individu menganggap sebagai pusat segala-galanya yang terjadi. Halusinasi lazim dijumpai dan mungkin memberi komentar tentang perilaku dan pikiran individu itu (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 1993: 105).

2.13 Delusi

Delusi atau waham adalah suatu keyakinan yang salah karena bertentangan dengan kenyataan. Gangguan delusi merupakan salah satu jenis penyakit mental psikosis. Psikosis sendiri ditandai dengan ketidaksinambungan antara pemikiran dan emosi sehingga penderitanya kehilangan kontak dengan realitas sebenarnya (www.alodokter.com).

BAB III METODOLOGI

PENCIPTAAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan film Tugas Akhir ini, metode penelitian yang digunakan ialah penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong (2012: 4) mengatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan penulis naskah, *psycho thriller* dan penyakit skizofrenia. Dalam Tugas Akhir ini teknik yang digunakan dalam memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi, serta studi eksisting. Setelah semua data ditemukan selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan kesamaan.

3.2 Obyek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek Tugas Akhir ini adalah penulisan naskah dan membuat penokohan yang sesuai dengan seorang skizofrenia. Tidak semua ruang lingkup dalam penokohan karakter diteliti, karena dapat menyebabkan melebarnya pokok pembahasan. Objek penelitian berfokus

kepada ciri-ciri seorang yang mengidap penyakit skizofrenia. Salah satu pasien rumah sakit jiwa menjadi objek utama yang diteliti.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang dituju untuk melakukan penelitian pada objek penelitian Penyakit Skizofrenia yaitu di Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya. Rumah sakit menur ini menjadi salah satu rumah sakit yang menangani gangguan kejiwaan terbesar di Asia Tenggara, oleh karenanya penulis melakukan observasi di tempat tersebut untuk mendukung kevalidan data. Rumah sakit jiwa menur berlokasi di Jalan Raya Menur No.120, Manyar Sabrangan, Mulyorejo, Kertajaya, Gubeng, Kertajaya, Gubeng, Kota SBY, Jawa Timur 60282.



Gambar 3.1 Graha Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya
(Sumber: www.google.com)



Gambar 3.2 Peta Lokasi Graha Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya
(Sumber: www.google.com)

3.4 Sumber Data

Data adalah unsur yang penting dan sangat dibutuhkan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari studi literatur, wawancara, dan studi *eksisting*. Studi literatur diperlukan untuk menemukan data valid yang sudah ada baik dari buku ataupun dari jurnal. Data yang diperoleh dari studi literatur diantaranya yaitu:

1. *Dictionary Of Film Terms*, oleh Beaver Frank (2006).
2. *Talk About Cinema*, oleh Jean-Baptiste Thoret (2011).
3. *Jadi Penulis Naskah? Gampang Kok*, oleh Kinosyan (2008).
4. *Broadcast Journalism: Panduan Menjadi Penyiar, Reporter, dan Scriptwriter*, oleh M. Romli (2010).
5. *Pedoman Penggolongan Diagnostik Gangguan Jiwa*, oleh Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2000).

Selain itu, untuk data tentang penulisan naskah tidak hanya diperoleh melalui studi literatur, tetapi juga dilakukan wawancara kepada narasumber yang memiliki keahlian yang sesuai dengan bahasan untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang sudah ahli di dalam bidangnya serta untuk mendukung data-data yang diperoleh dari studi literatur. Untuk penulisan naskah, wawancara dilakukan pada seorang ahli sinematografi, yaitu Pandan Wangi M.Sn. Wawancara juga dilakukan pada ahli psikologi dalam mendapat informasi tentang ciri-ciri orang skizofrenia, yaitu Aliffia Ananta S.Psi., M.Psi. dan dr. Esther Haryanto, Sp.KJ.



Gambar 3.3 Wawancara dengan ahli Gangguan Jiwa
(Sumber: Olahan Penulis)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan Tugas Akhir ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai. Teknik pengumpulan data diperoleh secara kualitatif. Dilakukan dengan cara membagi data

menjadi 4 bagian berdasarkan latar belakang yang telah disusun, empat bagiannya yaitu penulis naskah, *Psycho Thriller*, dan Skizofrenia. Data yang telah dipisah tadi akan dibahas lebih detail melalui studi literatur, wawancara, observasi, serta studi *eksisting*.

3.5.1 Penulis Naskah

Pada tahapan ini, pengumpulan data terarah kepada penulis naskah beserta tugasnya. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan kesimpulan yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam pembahasan mengenai film merujuk pada dua buku yaitu buku "*Jadi Penulis Naskah? Gampang Kok*", Kinossyan (2008) serta "*Berkarir di Bidang Broadcasting*", Tomy Suprpto (2006). Kinossyan dalam bukunya menjelaskan bahwa penulis naskah sebagai bagian dari tim kreatif yang berkewajiban menciptakan cerita skenario ataupun skenarionya saja. Skenario yang diciptakan mestilah satu skenario utuh, yang bisa divisualisasikan oleh sutradara. Sedangkan Tomy Suprpto menjelaskan bahwa sebagai penulis naskah harus memiliki kemampuan mengubah ide ke dalam bentuk naskah yang merupakan hasil imaji dari sebuah proses penginderaan terhadap stimuli menjadi suatu bentuk tulisan yang menarik dan memiliki makna baik untuk dirinya maupun orang lain.

Berdasarkan dari kedua buku tersebut, penulis menyimpulkan bahwa seorang penulis naskah adalah bagian kreatif dari pembuatan sebuah film, dimana penulis naskah adalah bagian yang krusial didalamnya. Oleh karenanya, seorang penulis naskah harus bisa menerjemahkan konsep dan ide sutradara menjadi suatu bentuk tulisan yang memiliki makna yang dapat dipahami tak hanya untuk dirinya sendiri.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada Ibu Mega Pandan Wangi M.Sn. dosen Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, yang menyampaikan mata kuliah penyutradaraan dalam Program Studi Produksi Film dan Televisi.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Pandan, penulis naskah adalah orang yang bekerja sama dengan produser dan sutradara dalam mengemas konsep dan ide dasar kreatif menjadi konsep script non drama televisi.

Berdasarkan literatur dan wawancara penulis dapat menarik kesimpulan, seorang penulis naskah adalah bagian kreatif dalam produksi sebuah film yang bertugas membantu menerjemahkan konsep dan ide sutradara kedalam sebuah tulisan (*script*).

3.5.2 *Psycho Thriller*

Pada tahapan ini, pengumpulan data terarah kepada genre film khususnya genre film *thriller* dengan sub-genre *psycho thriller*. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan kesimpulan yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai genre thriller, melalui buku “*Memahami Film*”, Himawan Pratista (2008). Dalam “*Memahami Film*” menjelaskan tujuan utama genre ini adalah memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Alur cerita genre ini seringkali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Tema yang diangkat seputaran kelainan psikologi. *Psycho thriller* adalah sub-genre yang menekankan karakter psikolog yang tidak stabil dimana terdapat situasi hidup dan mati yang berada di bagian akhir (kematian atau bahaya) yang dapat memberi ketegangan. Unsur drama, misteri dan horor juga sering ditemukan dalam film *thriller*.

2. Studi Eksisting

Pada tahap studi eksisting penulis mengumpulkan data melalui menonton film-film yang bergenre *psycho thriller*, yaitu film Case 39 dan The Boy.

a. Case 39

Director: Christian Alvart

Producer: Lisa Bruce, Steve Golin, Alix Madigan

Penulis Naskah: Ray Wright



Gambar 3.4 Poster Film Case 39
(Sumber: www.google.com)

Sebagai seorang pekerja sosial, dedikasi Emily Jenkins (Renée Zellweger). Baginya, menolong sesama bukan lagi sekedar pekerjaan namun sudah bagian penting dari dirinya. Saat Emily curiga bahwa telah terjadi kasus

kekerasan dalam rumah tangga yang menimpa seorang bocah bernama Lillith Sullivan (Jodelle Ferland), seketika naluri Emily untuk menolong tergugah.

Awalnya Emily hanya sekedar curiga namun tak memiliki bukti apapun. Kecurigaan ini baru terbukti ketika kedua orang tua Lillith mencoba membunuh bocah berumur 10 tahun ini dengan memanggangnya hidup-hidup. Awalnya Lillith akan ditempatkan di sebuah panti asuhan namun karena merasa ada ikatan batin, Emily kemudian memutuskan untuk merawat Lillith sendiri karena kedua orang tua Lillith harus menjadi penghuni rumah sakit jiwa.

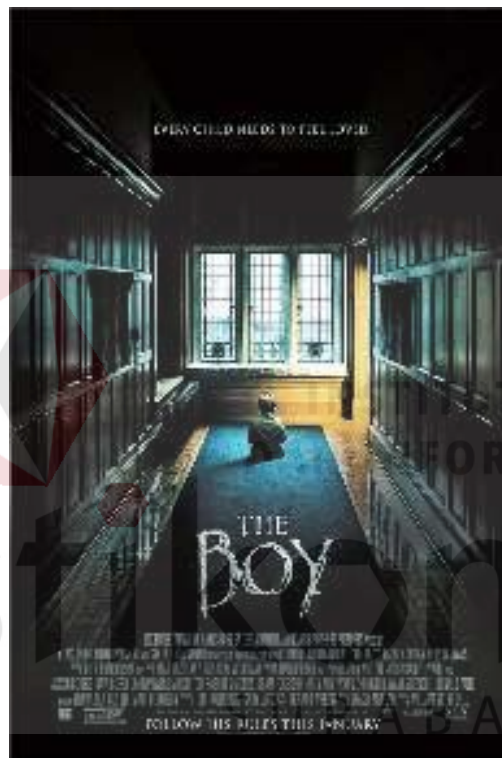
Tak lama setelah itu, berbagai kejadian aneh mulai bermunculan. Beberapa orang yang terlibat dalam kehidupan Emily berakhir dengan kematian. Pada saat itu, Emily mulai curiga kalau semua kejadian aneh itu ada sangkut pautnya dengan Lillith. Ternyata, di balik keluguannya Lillith menyimpan misteri yang mematikan. Sayang semuanya sudah terlambat. Menyingkirkan Lillith ternyata tak semudah yang dikira Emily.

b. The Boy

Director: William Brent Bell

Producer: Matt Berenson, Roy Lee, Gary Lucchesi, Jim Wedaa

Penulis Naskah: Stacey Menear



Gambar 3.5 Poster Film The Boy
(Sumber: www.google.com)

Film ini bercerita tentang Greta sebagai seorang wanita muda Amerika yang mengambil pekerjaan sebagai pengasuh di sebuah desa terpencil hanya untuk menemukan sebuah keluarga yang memiliki boneka berukuran seperti anak usia 8 tahun dan menganggap boneka itu seperti anak mereka sendiri.

Hal itu mereka lakukan untuk mengurangi kesedihan anak mereka 20 tahun lalu. Setelah melanggar beberapa aturan yang harus dilakukannya sebagai seorang pengasuh, seringkali gangguan dan kejadian yang tak masuk akal menjadi mimpi terburuk Greta dalam kehidupan nyata, pada akhirnya membuatnya percaya boneka tersebut benar-benar hidup.

Berdasarkan dari literatur dan kedua studi eksisting dari beberapa film yang bergenre *psycho thriller*, penulis menyimpulkan bahwa film *psycho thriller* adalah bentuk film yang mempunyai tujuan utama memberi rasa menegangkan, penasaran, serta ketakutan kepada penontonnya, dan memiliki alur cerita yang mampu mempertahankan intensitas menegangkan hingga klimaks filmnya.

3.5.3 Penyakit Skizofrenia

Pada tahapan ini, pengumpulan data terarah kepada ciri-ciri penderita skizofrenia. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan kesimpulan yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Literatur

Menurut Iman Setiadi Arif (2006) melalui bukunya berjudul “*Skizofrenia: Memahami Dinamika Keluarga Pasien*” seorang skizofrenia memiliki gangguan mental yang sangat berat. Gangguan ini ditandai dengan gejala-gejala seperti pembicaraan yang kacau; delusi; halusinasi; gangguan kognitif dan persepsi. Hal ini juga didukung dengan buku adaptasi dari DSM-IV-TR (APA, 2000) bahwa penyakit skizofrenia memiliki karakteristik klinis utama, yaitu waham/delusi;

halusinasi; pembicaraan yang tidak koheren atau ditandai oleh asosiasi longgar; perilaku tidak terorganisasi atau katatonik; ciri-ciri negatif (misal efek datar). Gangguan terjadi secara aktif terus menerus selama masa setidaknya 1 bulan.

2. Wawancara

a. dr. Esther Haryanto, Sp.KJ

Wawancara dilakukan secara langsung kepada Staf Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya yang menangani pasien rawat inap yaitu dr. Esther Haryanto, Sp.KJ. Dari hasil wawancara, skizofrenia adalah penyakit gangguan psikologi bersifat permanen, berawal dari kejadian yang membuat pasien skizofrenia berada dalam keadaan sangat menyedihkan, seperti ditinggal oleh seseorang yang sangat dikasihi; benda/alat yang sangat disayangi hilang; mengalami kegagalan secara terus menerus; pada akhirnya menimbulkan adanya gangguan pada dirinya berupa halusinasi serta delusi. Pembeda pasien skizofrenia dengan gangguan psikologi lainnya adalah memiliki seseorang atau benda yang hanya berupa halusinasi. Karakteristik seorang skizofrenia yang paling tampak adalah sifat tidak rapih (berantakan) serta terbiasa berbicara dengan dirinya sendiri. Namun, seorang skizofrenia dapat disembuhkan dengan kepercayaan keluarganya.

b. Aliffia Ananta S.Psi., M.Psi.

Wawancara dilakukan secara langsung kepada dosen Universitas Tujuh Belas Agustus Surabaya jurusan Psikologi. Dari wawancara tersebut penulis mendapatkan hasil bahwa skizofrenia berpotensi untuk membunuh orang

disekitarnya jika keinginannya tidak dipenuhi. Penderita skizofrenia dapat ditangani dengan pemberian obat secara rutin dan keluarga adalah factor utama agar penyakit skizofrenia dapat diredakan.

3. Obsesrvasi

a. Jihad Bagas Cakra



Gambar 3.6 Foto Jihad Bagas Cakra
(Sumber: www.google.com)

Observasi dilakukan secara langsung pada Bagas mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Surabaya, pengamatan secara rutin dilakukan untuk mendapatkan data tentang ciri-ciri perilaku penyakit skizofrenia. Adanya halusinasi dan berbicara sendiri, penulis menjadikannya sebagai objek

penelitian. Namun, setelah adanya konfirmasi lebih lanjut dengan para ahli psikologi, ciri-ciri yang kami amati kepada objek penelitian adalah bukan sebagai seorang pengidap skizofrenia. Menurut psikiater pribadi Bagas mengidap autisme hiperaktif.

b. Pasien Rumah Sakit Jiwa

Observasi dilakukan kembali secara langsung pada salah satu pasien rumah sakit jiwa. Pengamatan dilakukan selama dua hari dalam ruangan rehabilitasi pasien penderita gangguan jiwa. Penulis berfokus kepada pasien dengan penyakit skizofrenia bernama Suwanto, 43 tahun asal Surabaya. Berdasarkan perilaku Susianto penulis mendapatkan data bahwa seorang skizofrenia memiliki kecenderungan bersikap tidak agresif; pendiam; penyendiri; cepat tanggap; pembawaan tenang.



Gambar 3.7 Pasien Rumah Sakit Jiwa
(Sumber: www.mediakorannusantara.com)

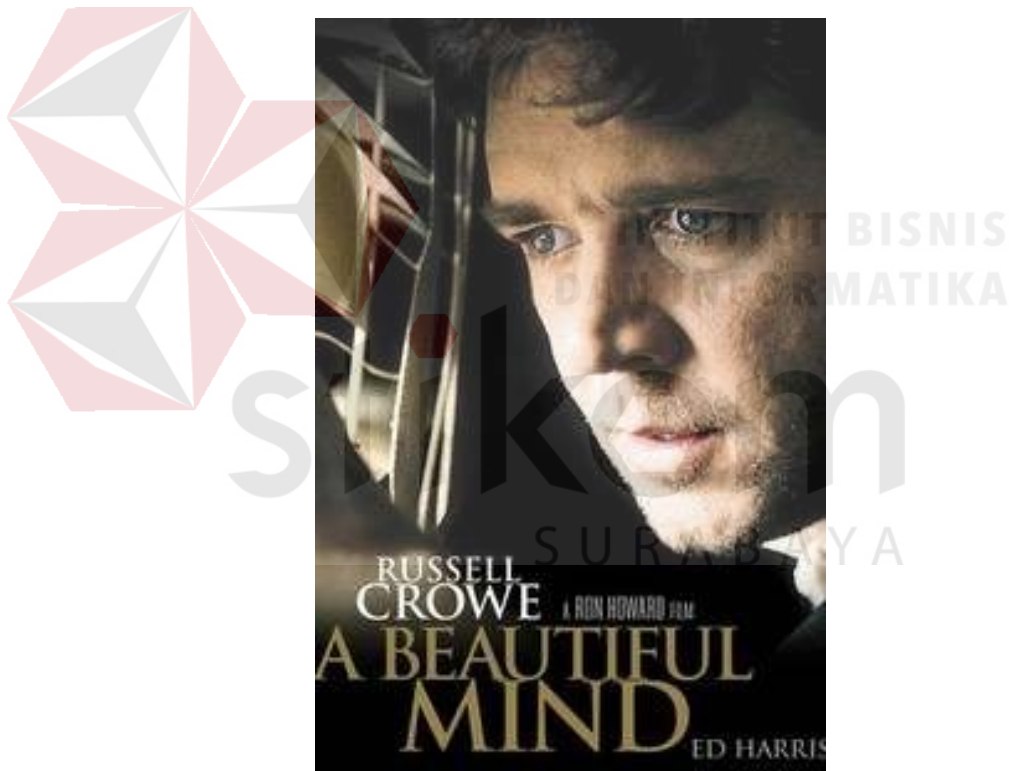
4. Studi Eksisting

Pada tahap studi eksisting penulis mengumpulkan data melalui menonton film yang bercerita tentang penyakit skizofrenia, yaitu film A Beautiful Mind.

Director: Ron Howard

Producer: Ron Howard, Brian Grazer

Penulis Naskah: Akiva Goldsman, Sylvia Nasar



Gambar 3.8 Poster Film A Beautiful Mind
(Sumber: www.google.com)

Film ini menceritakan tentang kisah perjuangan seorang ahli matematika genius yang bernama John Forbes Nash, yang berhasil menciptakan konsep ekonomi

yang kini dijadikan sebagai dasar dari teori ekonomi kontemporer. Selama Perang Dingin berlangsung, Nash mengidap schizophrenia yang membuatnya hidup dalam halusinasi dan selalu dibayangi ketakutan hingga ia harus berjuang keras untuk sembuh dan meraih hadiah Nobel tahun 1994, kala ia memasuki usia senja.

John Nash merupakan seorang yang genius karena kegeniusannya ia masuk ke universitas bergensi, Princeton University. Ia merupakan orang yang suka menyendiri, pemalu, rendah diri, dan introvert. Nash mengatakan bahwa ia tidak terlalu suka berhubungan dengan orang lain dan menurutnya tak ada orang yang menyukainya. Selain itu, ia juga merupakan orang yang arogan dan bangga akan kepandaiannya. Ini ditunjukkannya dengan cara menolak mengikuti kuliah yang dianggapnya hanya menghabiskan waktu dan membuat otak tumpul. Sebagai gantinya, Nash lebih banyak meluangkan waktu di luar kelas demi mendapatkan ide orisinal untuk meraih gelar doktornya dan diterima di pusat penelitian bergensi, Wheeler Defense Lab di MIT.

Selain itu, Nash mempunyai teman sekamar bernama Charles Herman, mempunyai keponakan yang bernama cilik Marcee. Menurut Nash, teman sekamarnya itu sangat mengerti dirinya. Nash suka menulis rumus di jendela kamarnya dan perpustakaan yang secara tidak sengaja ia berhasil menemukan konsep baru.

Hidup Nash mulai berubah ketika ia diminta Pentagon memecahkan kode rahasia yang dikirim tentara Sovyet. Di sana, ia bertemu agen rahasia William Parcher.

Dari agen rahasia ini, ia diberi pekerjaan sebagai mata-mata. Pekerjaan barunya ini membuat Nash terobsesi sampai ia lupa waktu dan hidup di dunianya sendiri. Nash mulai jatuh cinta pada seorang gadis bernama Alicia Larde. Setelah Nash menikah, Nash menjadi semakin parah. Ia semakin ketakutan dan terlihat aneh. Akhirnya, Alicia Larde mulai curiga dengan kondisi suaminya tersebut. Larde mulai mencari tahu tentang teman sekamar Nash yang pernah diceritakannya. Ketika Larde mencari tahu, ternyata teman yang diceritakan oleh Nash tidak ada dan ternyata, Nash hanya tinggal sendiri di astrama tersebut. Nash semakin hari semakin ketakutan karena ia merasa diikuti oleh agen rahasia. Dari situlah Larde membawa Nash ke sebuah rumah sakit jiwa untuk diobati.

Berdasarkan dari kedua sumber literature tersebut, penulis menyimpulkan bahwa film penyakit skizofrenia memiliki ciri-ciri khusus berupa delusi dan halusinasi yang dimana memiliki efek yang datar pada pembawaan sifat.

3.6 Teknik Analisa Data

Berdasarkan setelah melakukan pengumpulan data kemudian proses selanjutnya adalah analisis data, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data dalam bentuk tabel.

3.7 Menyajikan Data

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan studi literature, studi eksisting, observasi serta wawancara maka data akan disajikan dalam bentuk tabel

kesimpulan untuk mempermudah mengklasifikasikan hasil serta mempermudah dalam merancang konsep Tugas Akhir ini.

Tabel 3.1 Hasil Penyajian Data

	Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Studi Eksisting
Penulis Naskah	Sebagai penulis naskah harus memiliki kemampuan mengubah ide ke dalam bentuk naskah.	Penulis naskah adalah bagian kreatif dalam produksi sebuah film yang bertugas membantu menerjemahkan konsep dan ide sutradara kedalam sebuah tulisan (<i>script</i>).	-	-
Psycho Thriller	<i>Psycho thriller</i> adalah sub-genre yang menekankan karakter psikolog yang tidak stabil dimana terdapat situasi hidup dan mati yang berada di bagian akhir (kematian atau bahaya) yang dapat memberi ketegangan. Unsur drama, misteri dan horor juga sering ditemukan dalam film <i>thriller</i> .	-	-	Bahwa film <i>psycho thriller</i> adalah bentuk film yang mempunyai tujuan utama memberi rasa menegangkan, penasaran, serta ketakutan kepada penontonnya, dan memiliki alur cerita yang mampu mempertahankan intensitas menegangkan hingga klimaks filmnya.

Skizofrenia	Gangguan ini ditandai dengan gejala-gejala seperti pembicaraan yang kacau; delusi; halusinasi; gangguan kognitif dan persepsi.	Skizofrenia memiliki kecenderungan bersikap tidak agresif; pendiam; penyendiri; cepat tanggap; pembawaan tenang.	Skizofrenia berpotensi untuk membunuh orang disekitarnya jika keinginannya tidak dipenuhi. Penderita skizofrenia dapat ditangani dengan pemberian obat secara rutin dan keluarga adalah factor utama agar penyakit skizofrenia dapat diredakan	Bahwa film phsycho thriller adalah bentuk film yang mempunyai tujuan utama memberi rasa menegangkan, penasaran, serta ketakutan kepada penontonnya, dan memiliki alur cerita yang mampu mempertahankan intensitas menegangkan hingga klimaks filmnya.
-------------	--	--	--	---

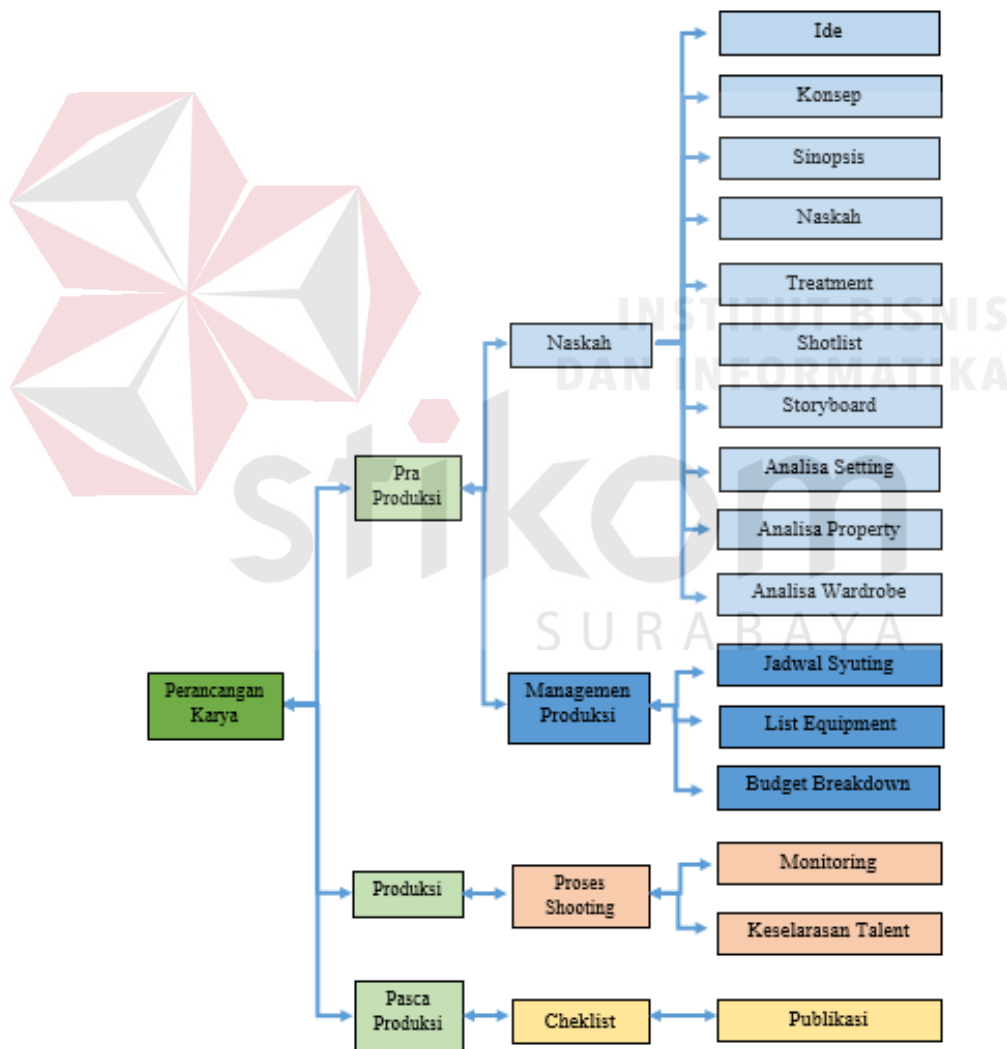
3.8 Verifikasi Data (Kesimpulan)

Dari hasil analisa data penulis naskah, dapat disimpulkan bahwa sebagai penulis naskah harus dapat membuat cerita kreatif dan mengembangkan konsep serta ide sutradara menjadi sebuah tulisan (*script*) yang nantinya menjadi pedoman produksi. Film yang akan dibuat mengangkat tentang seseorang pengidap penyakit skizofrenia dimana penulis naskah menyampaikan pesan berupa alur cerita dengan karakteristik seorang skizofrenia yang mengalami delusi dan halusinasi. Penulis naskah mengemas konsep film bergenre *psycho triller* dengan alur menegangkan. Hal ini akan direalisasikan melalui sebuah film fiksi bergenre *psycho triller* tentang skizofrenia sesuai data tersebut dan diproduksi sesuai dengan harapan sutradara.

BAB IV PERANCANGAN

KARYA

Pada bab IV ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran dalam film *feature* yang akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat.



Gambar 4.1. Bagan Perancangan Karya
Sumber: Olahan Penulis (2017)

4.1 Pra Produksi

Pada proses pembuatan film tersebut, terdapat proses pembuatan naskah. Proses tahapan pembuatan naskah sebagai berikut:

4.1.1 Naskah (*Script*)

Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada perancangan naskah pada Tugas Akhir ini:

1. Ide

Ide pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “IMAJP” berawal dari konsep sutradara untuk mengangkat film tentang seorang skizofrenia. Sutradara memilih penulis naskah untuk mengembangkan ide dan konsep dalam bentuk tulisan (*script*). Sebagai seorang penulis naskah film tentang skizofrenia dibuat dengan alur maju, dengan menunjukkan sosok halusinasi pemeran utama di awal film. Kemudian, cerita dibuat dengan adegan-adegan yang inten pada setiap karakternya. Teka-teki cerita dibuat menarik dengan adanya adegan *jumpcut* untuk menimbulkan kesan misteri. Casting dilakukan secara rinci agar pembawaan serta mimik sesuai yang diinginkan sutradara.

2. Sinopsis

Bambang Soekarno atau Mbah No adalah seorang mantan anggota medis pada TNI AL yang hidup sendiri dirumahnya semenjak ditinggal istrinya. Bambang Soekarno mengidap penyakit Skizofrenia semenjak sepeninggal istrinya dan mengharuskan dia pensiun dini. Dia memiliki 2 bentuk hayalan yang digambarkan sebagai seorang Baron dan Willy.

Pada saat liburan sekolah tiba, anak laki-laki Soekarno datang berkunjung bersama istrinya (Dona) dan anak semata wayangnya (Rani). Soekarno sangat senang dengan kedatangan Fikri dan Rani. Rani kerap kali masuk ke dalam

kamar Mbah No yang pada akhirnya membuat Rani terjangkit penyakit yang sudah lama Mbah No sembunyikan.

3. Naskah (*Script*)

Naskah dibuat oleh penulis naskah atas dasar konsep sutradara berbentuk tulisan.

Naskah dapat disebut sebagai *script* dimana membantu komunikasi saat proses produksi antar pemain dengan sutradara..

Berikut adalah Naskah dalam Tugas Akhir ini.



1. INT.KAMAR dan DAPUR.PAGI.

Cast. Soekarno, Willy.

Soekarno mencentelkan jas dokter. Kemudian menulis sesuatu di meja. Lalu meninggalkan meja keluar kamar. Mengambil teko dari kompor, menyeduh teh pada gelas dan diaduk. Willy datang, lalu menghampiri Soekarno menunjukkan koran pada Soekarno.

WILLY

Pagi Mbah No ...

SOEKARNO Tumben

pagi banget **WILLY**

Hehe, dirumah sepi mbah, ga ada orang

Yaudah aku kesini aja nemenin Mbah No

(Memberikan koran)

SOEKARNO

Tunggu didepan sana (Mengaduk teh)

WILLY

(Membawa 2 teh ke depan)

2. EKS. TERAS DEPAN. PAGI.

Cast. Soekarno, Willy, Baron.

Willy menaruh gelas di meja. Soekarno duduk di sebelah kanan, kemudian membuka dua lembar koran. Lalu meminum teh.

SOEKARNO

Coba lihat tanganmu

(melihat tangan Willy sambil membaca koran)

WILLY (menunjukkan

tangan) **SOEKARNO**

Hmm, nanti mbah obatin lagi yaa

WILLY Siap

ndan

(tersenyum)

Mbah, kok mbah bikin 3 buat siapa aja?

(menjatuhkan tutup teh)

SOEKARNO

Buat kamu semua lah heheh

(tertawa)

Baron datang dan tiba-tiba berdiri didepan Willy.

WILLY (menggaruki
tangannya) **SOEKARNO**

Jangan digarukin ah, nanti tambah parah
(melepaskan tangan Willy)
Bentar kuambilkan makanan
(masuk kedalam rumah)

3. INT.RUANG MAKAN.PAGI.

Cast. Soekarno, Baron, Willy.

Soekarno menaruh beberapa roti dipiring, Soekarno melihat dari jauh Willy yang sedang menggaruki tangannya, Baron sedang meminum teh sambil berdiri. Kemudian Baron masuk mendekati Soekarno. Lalu mengobrol.

SOEKARNO

Gimana? Kok kayaknya masih

sama kaya kemarin? **BARON**

Iya, ga ada perubahan. Makin buruk

SOEKARNO

Terus kita harus gimana?

BARON

Ga ada cara lain. Kamu harus ambil tindakan
(sambil melihat Soekarno)

4. EKS.TERAS DEPAN.PAGI.

Cast. Soekarno, Willy.

Soekarno membawa piring menuju ke Willy. Baron melihat dari dapur, Soekarno menaruh piring di meja.

SOEKARNO

Masih gatal Will?

WILLY

Masih mbah, tambah nyebar kemana-mana mbah gatelnya
(menggaruki tangan)

SOEKARNO

Mau dirawat mbah?

WILLY

(diam dan risih)

SOEKARNO

Mulai besok kamu tinggal sama mbah ya

WILLY

Terus yang bersih-bersih rumah siapa mbah?

SOEKARNO

Gampang, gausah dipikirin

5. INT.KAMAR dan DAPUS.PAGI.

Cast. Soekarno.

Soekarno menulis catatan, teapot tempat air sudah berbunyi, kemudian Soekarno menyeduhkan teh, Soekarno duduk di tempat duduk di teras, membuka 2 lembar koran.

6. EKS. JALAN RAYA. PAGI.

Cast. Fikri, Dona, Rani.

Mobil Fikri melaju di tengah jalan sepi.

7. INT. MOBIL. PAGI.

Fikri, Dona dan Rani bernyanyi lagi "Libur tlah tiba" bersama. Lalu Rani merebahkan badannya ke belakang. Rani membuka jendela dan melihat pemandangan di luar mobil sambil tersenyum.

8. INT.TERAS DEPAN.PAGI.

Cast. Soekarno, Fikri, Dona, Rani.

Fikri datang lalu memasukkan mobil ke garasi. Rani turun dari mobil, Rani dan Fikri sedang mengambil barang didalam mobil. Dona salim kemudian Fikri salim. Mengobrol. Soekarno tiba-tiba menoleh ke arah pintu di sampingnya. Lalu Soekarno dan Rani akan masuk ke dalam rumah, Fikri bergegas pergi. Pamitan kemudian pergi.

RANI

Kekek.. (riang, memeluk Soekarno)

SOEKARNO

Hallo bayi kecilnya kakek yang udah gede
(memeluk Rani)

RANI

(senyum, salim ke Soekarno)

FIKRI

(senyum, membawa barang dari bagasi mobil,
kemudian salim pada Soekarno) **SOEKARNO**

Gimana diperjalanan tadi? Kupikir

ga jadi kesini

DONA

Lancar kok mbah (menaruh
barang lalu salim) **FIKRI**

Iya pak'e, tadi agak lama berangkatnya
soalnya kerjaan belum kelar.

Pak'e sehat? Obatnya ga lupa diminum kan?

Jangan sampe telat loh pak'e minum obatnya

Soekarno melihat kearah pintu yang ada di sebelah kiri.
Soekarno merasa mendengar rintihan Willy dari dalam
kamar.

SOEKARNO

Jelas lah diminum.

Udah yok masuk-masuk.

(mengajak masuk Rani, Dona, Fikri)

FIKRI

Aku ga bisa ikut gabung dulu

SOEKARNO

Loh kan kebiasaan, mau kemana lagi? Pasti langsung balik,

Ga mau istirahat dulu

FIKRI

Ngga lah pak'e masih ada tugas belum selesai.

Rani, jagain mbah sama mama yaa

(jongkok mengelus rambut)

Walapun kamu cewe, harus bisa diandalkan. Oke?

RANI

Siap ndan (hormat)

Fikri berpamitan, lalu dia menuju ke mobil, mengklakson, dan pergi.

9. INT. RUANG MAKAN. MALAM.

Cast. Soekarno, Dona, Rani.

Rani duduk di samping kiri Sekarno sedang bermain boneka. Dona mengambil makanan dari dapur untuk disiapkan di meja makan. Soekarno sedang menulis di note book nya. Dona menaruhka secentong nasi. Dona duduk. Kemudian Soekarno menutup sendoknya. Lalu mengusap rambut Rani dan pergi menuju kamar.

SOEKARNO

Selesai makan, kalian langsung tidur aja ya
Mbah mau ngurusin resep dulu

DONA

Eeee... iya mbah (heran)

10. INT.RUANG INSTALASI.MALAM.

Cast. Soekarno, Willy, Baron.

Soekarno masuk dalam ruang instalasi, Willy berontak karena tidak dapat menahan sakit. Baron berdiri di ujung ruangan.

BARON

Segera beri tindakan pada Willy,
tali tangan dan kakinya. Dia tanggung jawabmu.

Kamu harus menyelesaikan ini. Kamu harus tau penyebabnya

(berdiri membelakangi Soekarno)

SOEKARNO

Kamu akan sembuh Willy. (menali

tangan dan kaki Willy) **WILLY**

Gataaall, sakiit!! (teriak)

Soekarno menyuntikkan obat penenang pada Willy. Dari kejauhan, Rani melihat tindakan Soekarno. Rani kaget dengan perilaku Soekarno. Rani langsung keluar dari ruangan.

BARON

Kejar dia!! sebelum dia membeberkan semua temuanmu ini.
(membentak)

SOEKARNO

(berlari mengejar Rani)

11. INT. RUANG TENGAH. MALAM.

Cast. Soekarno, Rani.

Soekarno memegang tangan Rani, dengan sarung tangan penuh darah. Rani membalikkan badan. Soekarno segera melepas genggamannya pada Rani. Soekarno ketakutan dan melihat tangannya. Rani bingung dengan perilaku Soekarno.

12. INT. KAMAR SOEKARNO. MALAM.

Cast. Soekarno, Willy, Baron.

Soekarno menangis, bingung, marah pada dirinya. Soekarno berteriak didalam kamar. Baron berada didepannya.

BARON

Kamu kenapa?

SOEKARNO

Aku salah. Ini kesalahanku. Dia tertular!

(menangis)

BARON

Kamu harus melakukan sesuatu.

Jangan sampai dia memberitahukan pada semua orang

tentang Willy

SOEKARNO

Apa yang harus aku lakukan?

BARON

Kamu tidak mungkin menyudahi penelitianmu ini kan?

SOEKARNO

(diam dan menangis)

BARON

Kamu harus membunuhnya.

Dia akan menggagalkan penelitianmu

SOEKARNO

Aku tidak bisa melakukan itu

(menyentak Baron)

BARON

(pergi)

Soekarno mendengar suara Willy berontak dalam ruang instalasi.

13. INT. RUANG INSTALASI. MALAM.

Cast. Soekarno, Willy, Baron.

Soekarno menangani Willy yang penyakitnya semakin parah dan menyebar ke seluruh badan. Willy terus berontak. Soekarno kewalahan menangani penyakit Willy.

14. EKS. LATAR DEPAN RUMAH. PAGI.

Cast. Soekarno, Rani.

Rani sedang menyirami tanaman, Soekarno melihat dari kejauhan. Rani menggaruki tangannya. Soekarno menulis sesuatu pada sebuah kertas, kemudian menghampiri Rani.

SOEKARNO

Kamu baik-baik saja?

(membawa pemotong rumput)

RANI

Baik kok mbah, Cuma gatal-gatal aja ini

(menunjukkan gatal dilengannya)

Dari dalam rumah, Dona memanggil Rani.

DONA

Rani, bantu mama sebentar! (VO)

RANI

Iya ma, bentar ya mbah

(meletakkan penyiram tanaman)

15. INT. DAPUR. MALAM.

Cast. Soekarno, Dona.

Soekarno menanyakan keadaan Rani. Dona sedang mengupas apel. Rani berlari keluar rumah melewati Soekarno.

SOEKARNO

Nduk, anakmu sehat kan?

DONA

Sehat kok mbah, kenapa memang?

Seneng banget dia disini

SOEKARNO

Dia ga gatal-gatal?

DONA

Ooh itu, dia abis kena ulet bulu kayanya tadi

Tapi udah Dona obatin. Kenapa mbah?

SOEKARNO

Gitu yaa.. kata Baron,
Rani harus di rawat

DONA

Tadi ada temen mbah kesini kah?

Udah pulang ya?

Perasaan Rani loh tidak apa-apa mbah

Rani Cuma gatal biasa aja kok

(melihat ruang tamu kemudian
membersihkan piring dan sampah apel)

SOEKARNO

Rani harus dirawat nduk. Dia udah tertular

DONA

Tertular apasih mbah?

Mbah ini loh suka bercanda hehe

(membersihkan meja makan)

SOEKARNO

Mbah ini ga bohong. Mbah takut kalo Rani tertular.

Mbah sayang sama Rani

DONA

Hehe Rani gpp kok mbah

Mbah kecapekan mungkin, kata Fikri Mbah
jangan ga boleh telat minum obatnya

SOEKARNO

(diam dan meninggalkan Dona)

16. INT.KAMAR DONA.MALAM.

Cast. Dona.

Menelpon Fikri.

DONA

Ayah, sekarang lagi apa?

DONA

Ayah kapan pulang? Rani kangen tuh. Hehe

Iya mama juga.

DONA

Lama banget sih, buru sini yah. Cepet pulang.

DONA

Ngga sih, ga ada masalah sebenarnya, Cuma mama mau

Cerita aja sama ayah

DONA

Mbah kok aneh ya hari ini.

Mbah emang biasa kaya gitu ga sih yah?

DONA

Hallo? Yah. Ayah?

Ah putus lagi.

17. INT. KAMAR SOEKARNO. MALAM.

Cast. Soekarno, Baron.

Soekarno menulis semua temuannya dalam sebuah kertas dan menempelkannya pada dinding dan menemukan sebuah obat untuk menyembuhkan Willy.

SOEKARNO

Akhirnya aku menemukan obatnya (tersenyum

melihat catatan pada dinding) **BARON**

Kamu berhasil menemukannya? (tersenyum

dan menggulung lengan baju) **SOEKARNO**

Aku berhasil. Semoga saja Willy bisa sembuh.

Dan akan ku berikan juga pada Rani.

(berbalik dan masuk ruang instalasi melewati Baron)

BARON

(tertawa dan mengikuti Soekarno)

18. INT.RUANG INSTALASI.MALAM.

Cast. Soekarno, Baron.

Willy sedang tidur pulas. Soekarno mencampurkan beberapa obat. Kemudian dia suntikkan pada Willy. Kemudian Soekarno kembali ke ruang kerja.

19. INT.KAMAR SOEKARNO.MALAM.

Cast. Soekarno, Baron, Rani.

Soekarno menulis sesuatu di meja kerjanya. Rani berdiri di depan kamar Soekarno.

RANI

Mbah, kok belum tidur?

(menggosok mata)

SOEKARNO

Iya nduk, mbah masih nulis resep.

Kamu kok masih bangun?

(menulis)

RANI

iya mbah, Rani kebelet pipis

SOEKARNO

(menoleh ke Rani dan kaget)

Kamu gpp kan? Badanmu kenapa?

Soekarno mendengar Willy menjerit kesakitan dari dalam kamar instalasi.

BARON

Cepat urus Willy! (keluar dari kamar instalasi) **SOEKARNO**

Rani tunggu di kamar mbah

(menarik tangan Rani dan menutup pintu)

20. INT.KAMAR DONA.MALAM.

Cast.Dona.

Dona kaget mendengar suara pintu. Dona bangun. Dona bingung Rani tidak ada di kasur. Dona keluar dari kamar. Dona memanggil-manggil Rani.

21. INT.DEPAN KAMAR MBAH.MALAM.

Cast.Dona.

Dona menggedor-gedor pintu kamar Soekarno.

DONA

Mbaah!!

(menggedor-gedor pintu kamar Soekarno)

DONA

Mbaah!! Rani!!

(pergi mengambil kayu di gudang)

DONA

(masuk perlahan dan melihat seisi kamar dengan kayu ditangannya. Kemudian kaget)

22.INT.KAMAR INSTALASI.MALAM.

Cast.Soekarno, Willy, Baron, Rani.

Willy berontak karena pengaruh obat. Soekarno memegang erat badan Willy. Namun, ikatan tangan dan kaki Willy lepas. Kemudian Soekarno didorong hingga jatuh oleh Willy. Rani kaget dengan suara berisik didalam kamar sebelah. Willy keluar dari kamar instalasi. Soekarno berdiri dan bergegas menyusul Willy yang keluar melalui pintu kamar Soekarno.

23. INT.KAMAR KERJA.MALAM.

Cast. Soekarno, Rani.

Soekarno menarik tangan Rani dan membawanya ke gudang.

24. INT.KAMAR KOSONG.MALAM.

Cast. Soekarno, Rani.

Rani dikunci didalam kamar kosong. Soekarno meminta Rani tetap didalam.

SOEKARNO

Kamu tunggu disini dulu yaa.

Kakek mau cari Willy dulu.

(jongkok dan mengelus rambut Rani)

RANI

Ada apa sih kek? Aku

mau ke mama aja.

SOEKARNO

Jangan!! Jangan! Mbah bilang jangan!

(melotot)

RANI

(ketakutan dan menangis)

SOEKARNO

Mbah pergi dulu.

(mencium kening Rani)

25. INT.KAMAR SOEKARNO.MALAM.

Cast.Dona.

Dona masuk melalui pintu ruang kerja, berjalan perlahan, Dona tetap waspada dengan kayu ditangannya. Kemudian dia mengarah pada ruang instalasi.

26. INT.KAMAR INSTALASI.MALAM.

Cast.Dona

Dona masuk kedalam ruang instalasi. Dona kaget dengan ruangan yang penuh dengan tempelan koran di seluruh dinding kamar.

27. INT.RUANG TENGAH.MALAM.

Cast.Dona.

Dona berjalan perlahan melihat sekitar dengan kayu tetap ditangan. Tiba-tiba muncul Soekarno dari depan. Dona lalu memukul Soekarno. Soekarno tersungkur dilantai. Soekarno

melihat Willy di belakang Dona. Soekarno langsung mendorong Dona. Soekarno lalu bangun dan mengejar Willy.

28. INT.KAMAR KOSONG.MALAM.

Cast.Dona, Rani, Baron, Soekarno

Dona memeluk Rani. Kemudian Soekarno masuk ke dalam kamar kosong yang sudah ada Baron.

RANI

Mama....

(menjerit)

DONA

Rani, iya iya mama disini iyaa

Ayo keluar dari sini. (memeluk

Rani)

SOEKARNO

Syukurlah kalian disini.

Kalian tidak melihat Willy?

DONA

Pergi mbah pergi. Jangan sakitin Rani.

Pergi! (berdiri)

BARON

Kamu darimana saja?

Mana Willy? Mana?

SOEKARNO

Diam! Diam! (bingung,
linglung, marah) **BARON**

Kamu lebih memilih mereka ketimbangan Willy
Dan hasil dari risetmu selama ini? (mendekat
pada Rani dan Dona)

SOEKARNO

Diaaaaamm!! Jangan
dekati mereka. **BARON**

Bunuh saja mereka!!

SOEKARNO (menggelengkan
kepala) **BARON**

Kalau begitu biar aku saja yang membunuh mereka

SOEKARNO

Jangan! Mengambil kayu Dona dan mendorong Dona

Dan Rani sampai jatuh.

DONA dan RANI

(menjerit dan menangis, berdiri, kemudian

Keluar dari kamar kosong)

29. INT.KAMAR KOSONG.PAGI-SUBUH.

Cast.Willy. Soekarno.

Willy mengintip dari pintu dan memanggil Soekarno.

WILLY

Mbah? Mbah baik-baik saja kan?

(mengintip dari pintu) **SOEKARNO**

Willy, kamu dari mana saja?

Mbah mencari-carimu.

(memeluk Willy) **WILLY**

Maafkan aku mbah, aku sudah sembuh mbah

(senyum)

SOEKARNO

Syukurlah

(mengusap bahu Willy)

30. EKS.LATAR DEPAN.PAGI.

Cast.Fikri.

Fikri datang, kemudian dia menggedor pintu utama tidak ada jawaban. Kemudian Fikri panik, menggedor semua pintu namun tidak ada jawaban. Fikri akhirnya mendobrak pintu kamar instalasi.

FIKRI

Rani, Dona?? (mengintin
dari jendela) **FIKRI**

Ayah bawa sesuatu nih,
(menegtuk pintu) **FIKRI**

Dona, Rani, Mbah? (panik)

31. INT.RUANG INSTALASI.PAGI

Cast.Fikri

Fikri masuk, kemudian Fikri kaget dengan tempelan kertas diseluruh dinding kamar. Kemudia Fikri membuka laci, dan menemukan obat-obat yang berserakan dalam laci. Fikri pun panik dan masuk kedalam rumah.

FIKRI

Dona, Rani, dimana kalian?

(teriak)

32. INT.KAMAR KOSONG.PAGI.

Cast.Fikri, Soekarno, Willy, Baron.

Fikri membuka pintu kamar kosong kemudian melihat Soekarno. Fikri menghampiri Soekarno, dan duduk didepan Soekarno.

FIKRI

Mbah? Mbah baik?

SOEKARNO

Kasian Willy fik, syukurlah dia sudah sembuh

(mengelus-elus)

FIKRI

Iya, iya.. Mbah? Fikri mau tanya

SOEKARNO

Hmm?

FIKRI

Mbah, kenapa obatnya ga diminum?

SOEKARNO

Mbah ga bisa mikir kalo mbah minum obat itu Fik

FIKRI

Tapi kan kasian Dona sama Rani mbah

SOEKARNO

Mereka dimana? Mbah ga sakitin mereka kok

FIKRI

Tapi mereka takut sama mbah

SOEKARNO

Mbah cuma mau cari Willy aja kok.

FIKRI

Mbah, inget kata ibu dulu,

Yang bener bener sayang dan nyata disini itu Fikri

Dona, dan Rani.

Mereka itu tidak nyata mbah.

SOEKARNO (menggelengkan kepala

menangis) **FIKRI**

Sudah ya mbah, Fikri percaya kalo mbah bisa yaa

Lupain mereka. Ada Rani mbah yaa.. (memeluk

Soekarno)

SOEKARNO

(menangis)

33. EKS. DEPAN GEDUNG RUMAH SAKIT. PAGI.

Cast. Fikri, Soekarno, Rani, Willy, Baron.

Soekarno dan Fikri keluar dari Rumah sakit. Rani menyusul dan menggandeng Soekarno. Fikri berjalan disamping Soekarno. Dari kejauhan Soekarno melihat Willy dan Baron duduk di kursi taman. Kemudian Rani mengajak Soekarno membeli balon.

RANI

Mbah, ayo beli balon disana. Ayo..

(menarik tangan Soekarno)

----- **END** -----

4. Treatment

Treatment dibuat oleh penulis naskah untuk menentukan pengambilan gambar yang cocok untuk adegan dalam naskah atas dasar diskusi sutradara dengan *director of photography* (DOP).

TREATMENT

DAY 1 (PAGI)

01. INT. KAMAR SOEKARNO dan DAPUR - DAY (PAGI)

Soekarno mencentelkan jas dokter. Kemudian menulis sesuatu di meja. kemudian meninggalkan meja keluar kamar. Mengambil teko dari kompor, menyeduh the pada gelas dan diaduk.

01. CU/Slide - Stetoskop menggantung didinding.
02. CU/Slide - Kalung tentara
03. CU/Slide - Jas dokter (obj in)
04. CU - Sarung tangan di atas meja
05. Slide - Menulis
06. CU - Teko di ambil (obj out)
07. CU - Air dituang pada gelas

Willy menghampiri Soekarno. Memberikan koran pada Soekarno. Dan mengobrol.

08. MCU - Soekarno menoleh ke kanan (V.O)
09. FS(GS) - Soekarno mengobrol dengan Willy
(obj out)

02. EKS. TERAS DEPAN - DAY (PAGI)

Willy menaruh gelas di meja. Soekarno duduk di sebelah kanan, kemudian membuka dua lembar koran. Lalu meminum teh.

01. CU - Willy menaruh gelas di meja

02. FS(GS) - Soekarno duduk di kanan, Willy duduk di kiri.

Willy menggaruk tangan.

03. CU - Luka tangan Willy

04. FS(GS) - Soekarno membaca koran

Willy menggaruki tangannya

Baron datang langsung meminum teh

05. CU - Soekarno melepaskan tangan Willy lalu pergi

03. INT. RUANG MAKAN - DAY (PAGI)

Soekarno menaruh beberapa roti dipiring. Soekarno melihat dari jauh Willy yang sedang menggaruki tangannya, Baron sedang meminum teh sambil berdiri. Kemudian Baron masuk mendekati Soekarno. Kemudian mengobrol.

01. MCU - Soekarno menaruh roti

02. CU - Potongan roti

03. MCU - Soekarno dan Baron mengobrol

04. EKS. TERAS DEPAN - DAY (PAGI)

Soekarno membawa piring menuju Willy. Baron melihat dari dapur. Kemudian Soekarno menaruh roti dimeja, lalu menanyai Willy.

01. OS - Soekarno dari dapur ke teras

02. MCU - Soekarno melihat dan membalikkan tangan Willy dan mengobrol.

DAY 2 (PAGI - SIANG - MALAM)

05. INT. KAMAR SOEKARNO dan DAPUR - DAY (PAGI)

Soekarno menulis catatan, teko air berbunyi, kemudian Soekarno menyeduhkan teh, Soekarno duduk di tempat duduk di teras, membuka 2 lembar koran.

01. MCU - Menulis dan menempel kertas di papan (obj out)
02. MCU - Mengambil teko dan menuang pada gelas, mengaduk, lalu membawa teh ke teras (obj out).
03. LS - Soekarno duduk dan membalikkan 1 lembar koran dan meminum teh
04. OS - Gambar mobil pada koran

06. EKS. JALAN RAYA - DAY (PAGI)

Mobil Fikri melaju dari arah kiri ke kanan.

01. LS - Mobil fikri melaju (obj out)

07. INT. MOBIL - DAY (PAGI)

Fikri, Dona dan Rani bernyanyi lagi "Libur tlah tiba" bersama. Lalu Rani merebahkan badannya ke belakang. Rani membuka jendela dan melihat pemandangan di luar mobil sambil tersenyum.

01. FS(GS) - Rani, Fikri dan Dona bernyanyi
02. Following - Rani merebahkan badannya kebelakang

03. MCU(Still) - Rani membuka jendela dan melihat keluar

08. EKS. TERAS DEPAN - DAY (SIANG)

Fikri datang lalu memasukkan mobil ke garasi. Rani turun dari mobil, Rani dan Fikri sedang mengambil barang didalam mobil. Dona salim kemudian Fikri salim. Mengobrol. Soekarno tiba-tiba menoleh ke arah pintu di sampingnya. Lalu Soekarno dan Rani akan masuk ke dalam rumah, Fikri bergegas pergi. Pamitan kemudian pergi.

01. CU - Mobil masuk garasi
02. Following - Rani keluar dari mobil dan memeluk Soekarno
03. Continuity (On Body) - Mengobrol
04. MS(GS)- Dona Mengobrol dan fikri di blakang mobil mengambil barang barang dan menjawab obrolan
05. MCU - Soekarno menoleh ke pintu sebelah kiri
06. MCU - Rani senyum menoleh ke atas (V.O)
07. MCU(GS) - Fikri pergi
08. TU - Mobil keluar
09. TD - Garasi kosong

09. INT. RUANG MAKAN - DAY (MALAM)

Rani duduk di samping kiri Sekarno sedang bermain boneka. Dona mengambil makanan dari dapur untuk disiapkan di meja makan. Soekarno sedang menulis di note book nya. Dona menaruhka secentong nasi. Dona

duduk. Kemudian Soekarno menutup sendoknya. Lalu mengusap rambut Rani dan pergi menuju kamar.

01. LS(GS) - Rani duduk dan bermain boneka
Dona menyiapkan makanan
Kakek menulis pada buku note
Dona mengambil nasi
02. MCU(GS) - Dona duduk disebelah Rani
03. CU - Soekarno menutup sendok (V.O)
04. CU - Soekarno menoleh ke kamarnya
05. MCU(GS) - Soekarno dan Dona mengobrol
Soekarno mengelus rambut Rani

10. INT. RUANG INSTALASI - DAY (MALAM)

01. Orbital(One Shot) - Memutari pergerakan talent
02. CU - Soekarno Mempersiapkan suntikan
03. MCU - Soekarno menyuntikkan obat pada Willy
04. Panning - Soekarno melihat Rani sedang berdiri di
tengah
kamar (Rani in)
05. Panning - Baron meminta mengejar Rani keluar
kamar
(Rani out)
06. Following - Soekarno mengikuti Rani

11. INT. RUANG TENGAH - DAY (MALAM)

01. CU - Menarik tangan Rani
02. MCU - Membalikkan badan dengan mengucek mata

Soekarno melepas genggamannya kemudian melihat tangan

03. MCU - Rani membalikkan badan lagi dan kembali ke kamar

12. INT. KAMAR SOEKARNO - DAY (MALAM)

01. MCU - Soekarno bingung duduk di meja kerjanya
Baron keluar dari ruang instalasi

02. LS - Soekarno berdiri mondar mandir lalu duduk

03. MCU - Baron menunjuk ke luar ruangan

04. Panning - Soekarno menggebrak meja menyentak
Baron

Baron masuk ruang instalansi kemudian
disusul
Soekarno (V.O)

13. INT. RUANG INSTALASI - DAY (MALAM)

01. FS(CTC) - Willy berontak
Soekarno mengambil air untuk minum
Willy

Air minum disemurkan Willy

Soekarno mengelap keringat Willy

Willy semakin berontak

Soekarno mengambil obat suntik, namun ragu untuk menyuntikkan pada Willy

Soekarno menyuntikkan obat itu pada Willy

Willy tertidur

02. CU - Mencelupkan tangan pada air di baskom

Mengangkat tangan dari air

DAY 3 (PAGI - MALAM)

14. EKS. LATAR DEPAN RUMAH - DAY (PAGI)

01. FS(ZO) - Rani menyiram tanaman
Soekarno membaca koran
02. BCU - Rani menggaruk tangan dan leher
03. MCU - Soekarno menutup koran
Soekarno menulis catatan pada note book
sambil sesekali melihat Rani
04. FS - Rani berlari kedalam rumah (V.O)

15. INT. DAPUR - DAY (PAGI)

01. LS(GS) - Soekarno datang lalu duduk di kursi
tengah meja
makan di depan Dona yang sedang mengupas
apel
Rani memutar meja makan dengan membawa
boneka
02. MCU - Rani mengambil apel
03. Following - Dona berdiri membuang sampah lalu
mencuci
piring
04. MCU - Soekarno menekankan penjelasannya
Rani menoleh sebentar lalu mengingatkan
minum obat
Soekarno diam dengan tangan ditangkupkan di
atas
meja
Soekarno pergi ke kamarnya

16. INT. KAMAR DONA - DAY (MALAM)

01. MCU - Dona bersandar di tempat tidur sambil menelpon

Fikri

02. CU - Dona mengusap rambut Rani yang sedang tidur

03. MCU - Dona menarik selimut dan mematikan lampu kamar

17. INT. KAMAR SOEKARNO - DAY (MALAM)

01. Following - Soekarno selesai menulis kemudian berdiri dan

menempel kertas di papan

02. LS(GS) - Soekarno menempel kertas dipapan

Baron sedang rebahan di kasur

Soekarno dan Baron mengobrol

Soekarno lalu menuju ke meja seberang

Soekarno menggulung lengan bajunya dan membuka pintu ruang instalasi

Baron bangun dan mengikuti Soekarno

18. INT. RUANG INSTALASI - DAY (MALAM)

01. CU - Willy tidur pulas

02. MCU - Soekarno mencampurkan obat di meja

03. CU - Mengisi suntik dengan obat

04. LS - Soekarno menyuntikkan obat

05. Panning - Soekarno melihat Willy kemudian keluar ruangan

19. INT. KAMAR SOEKARNO - DAY (MALAM)

01. Pan Up(Pedestal Up) - Soekarno menulis sambil tersenyum

Rani berdiri di depan kamar

02. BCU(Following) - Soekarno kaget dan langsung menghampiri

Rani

03. MCU(Still) - Soekarno menoleh ke belakang (V.O)

04. MCU - Baron berteriak pada Soekarno

05. Following Obj - Soekarno berdiri dan menarik Rani ke dalam

kamar

20. INT. KAMAR DONA - DAY (MALAM)

01. MCU - Puntu menutup (V.O)

02. Following (One Shot) - Dona bangun dari tempat tidur

Dona membuka pintu kamar

21. INT. DEPAN KAMAR SOEKARNO - DAY (MALAM)

01. Following (One Shot) - Dona keluar kamar

Dona menggedor-gedor pintu kamar Soekarno yang tertutup dan memanggil Rani

Dona membalikkan badan dan keluar rumah

22. INT. RUANG INSTALASI - DAY (MALAM)

01. Orbital/Cut to cut - Soekarno memakai baju operasi
02. CU - Memakai sarung tangan
03. CU - Wajah Willy yang meronta-ronta
04. CU - Pengikat tangan Willy lepas
05. MCU - Willy menyabet tangan Soekarno yang memegang suntikan
06. FS - Willy mendorong Soekarno hingga terjatuh
07. CU - Rani kaget mendengar Soekarno berisik
08. FS - Soekarno bangun kemudian keluar dari ruang instalasi

23. INT. KAMAR SOEKARNO - DAY (MALAM)

01. MCU - Soekarno menarik tangan Rani
02. MCU - Soekarno keluar kamar menuju kamar kosong

24. INT. KAMAR KOSONG - DAY (MALAM)

01. MCU - Soekarno meminta Rani duduk dikasur lalu Soekarno keluar kamar

25. INT. KAMAR SOEKARNO - DAY (MALAM)

01. Following (One Shot) - Dona membawa kayu masuk
kedalam kamar Soekarno

Dona memanggil Rani

Dona masuk ke ruang
instalasi

26. INT. RUANG INSTALASI - DAY (MALAM)

01. Orbital - Dona melihat ruang instalasi

02. Following - Dona keluar ruangan dan memanggil
Rani

27. INT. RUANG TENGAH - DAY (MALAM)

01. Following - Dona berjalan perlahan dan melihat
sekitar

02. MCU - Soekarno muncul dari depan Dona

03. FS - Dona memukul Soekarno

04. MCU - Soekarno tersungkur dilantai

05. MCU - Soekarno melihat Willy di belakang Dona

06. FS - Soekarno bangun dan mendorong Dona menjauh
dari

Willy

07. FS - Soekarno mengejar Willy

08. Following (One Shot) - Dona memegang lengan
kirinya

Dona mengambil kayu lalu
berdiri

Dona menuju ke kamar kosong

28. INT. KAMAR KOSONG - DAY (MALAM)

01. MCU - Dona masuk ke kamar dan memeluk Rani
Dona merangkul Rani dan mempong Rani
02. FS(GS) - Soekarno masuk kedalam kamar kosong
03. Following/Cut to cut - Baron menunjuk Rani dan akan mengambil kayu
04. MCU - Soekarno terjatuh dan meminta Dona dan Rani keluar dari kamar kosong

DAY 4 (PAGI)

29. INT. KAMAR KOSONG - DAY (PAGI)

01. FS - Willy mengintipdari pintu
02. MCU - Soekarno memeluk Willy dan mengobrol

30. EKS. LATAR DEPAN - DAY (PAGI)

01. MCU - Fikri menggedor pintu utama
02. MCU - Fikri memanggil Dona dan Rani
03. CU - Fikri menendang pintu kamar depan lalu masuk

31. INT. KAMAR INSTALASI - DAY (PAGI)

01. Following (One Shot) - Fikri melihat sekeliling kamar
Fikri membuka laci
Fikri membongkar obat-obatan di laci
Fikri masuk ke dalam kamar Soekarno
Fikri memanggil Dona dan Rani

32. INT. KAMAR KOSONG - DAY (PAGI)

01. MCU - Fikri membuka pintu kamar kosong
02. MCU - Fikri mengobrol dengan Soekarno
03. CU - Soekarno menangis

DAY 5 (PAGI)**33. EKS. DEPAN GEDUNG RUMAH SAKIT - DAY (PAGI)**

Soekarno dan Fikri keluar dari Rumah sakit. Rani menyusul dan menggandeng Soekarno. Fikri berjalan disamping Soekarno. Dari kejauhan Soekarno melihat Willy dan Baron duduk di kursi taman. Kemudian Rani mengajak Soekarno membeli balon.

01. Following (On shot) - Fikri dan Soekarno keluar dari RS
- 02.LS - Willy dan Baron berdiri di depan pintu RS

--- END ---

5. *Shotlist*

Shotlist adalah hasil dari diskusi sutradara dengan *director of photography* (DOP) dalam pengambilan gambar. Berikut *shotlist* yang dibuat oleh *director of photography* (DOP) terlampir.

6. *Storyboard*

Storyboard dibuat oleh sutradara agar konsep pengambilan gambar yang diinginkan sutradara dapat dimengerti oleh semua crew saat produksi. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dalam pengambilan gambar yang dilakukan oleh *director of photography* (DOP). Berikut *storyboard* yang dibuat oleh sutradara terlampir.

7. Analisa Setting

Analisa setting dilakukan oleh asisten sutradara untuk membantu sutradara dalam menentukan lokasi yang sesuai dengan naskah. Berikut setting yang diharapkan oleh sutradara:

a. Rumah Bambang Soekarno



Gambar 4.2 Rumah Bambang Soekarno
(Sumber : Olahan Penulis)

b. Kamar Instalasi



Gambar 4.3 Kamar Instalasi
(Sumber : Olahan Penulis)

c. Kamar Tidur Soekarno



Gambar 4.4 Kamar Tidur Soekarno
(Sumber : Olahan Penulis)

d. Kamar Tidur Dona dan Rani



Gambar 4.5 Kamar Tidur Dona dan Rani
(Sumber : Olahan Penulis)

e. Ruang Makan



Gambar 4.6 Ruang Makan
(Sumber : Olahan Penulis)

f. Ruang Tengah



Gambar 4.7 Ruang Tengah
(Sumber : Olahan Penulis)

g. Gudang



Gambar 4.8 Gudang
(Sumber : Olahan Penulis)

8. Analisa *Property*

Analisa *property* dilakukan oleh asisten sutradara atas dasar keinginan sutradara dalam menentukan *property* yang digunakan saat produksi.

Tabel 4.1 Analisa *Property*

Peralatan Praktek Dokter	Buku
Mobil	Kue Lapis Surabaya
Note Book	Gelas dan Teh
Boneka	Koran
Tas Ransel Mini Biru Navy	Peralatan Makan
Tas Koper Coklat	Peralatan Menanam
Tempat Duduk Kayu	Balok Kayu

9. Analisa *Wardrobe*

Analisa *wardrobe* dilakukan oleh asisten sutradra, dimana *wardrobe* adalah salah satu hal yang krusial untuk mendukung pembawaan karakter yang ingin dibangun oleh sutradara pada talent yang akan memerankan.

Tabel 4.2 Analisa *Wardrobe*

Bambang Soekarno	<p>Baju Kaos Biru dan Celana Pendek Hijau Army</p> <p>Baju Kaos Hitam dan Celana Pendek Hijau Army</p> <p>Baju Polo Merah Abu-abu dan Celana Pendek Army</p> <p>Pijama Motif Kotak</p>
Willy	<p>Sweter Merah dan Celana Pendek Hitam</p> <p>Baju Kaos Hitam dan Celana Pendek Hitam</p> <p>Baju Kaos Kuning dan Celana Pendek Hitam</p> <p>Pakaian Pasien</p>
Baron	<p>Kemeja Lengan Panjang Biru dan Celana Panjang Hitam</p> <p>Kemeja Lengan Pendek Putih Bermotif dan Celana Panjang Hitam</p> <p>Jas Dokter</p>
Rani	<p>Setelan Baju Mini Dress Anak-anak warna Putih dan Biru</p> <p>Baju Kaos Motif Bunga dan Rok Mini Coklat</p> <p>Pijama Putih Motif</p> <p>Pijama Biru Motif</p>

Lanjutan Tabel 4.3

Dona	Baju Kemeja Merah dan Celana Hitam Baju Kemeja Hijau dan Rok $\frac{3}{4}$ Hitam Pijama Hitam Pijama Biru Muda
Fikri	Setelan Eksekutif Muda (Kemeja Biru dan Celana Hitam) Setelan Eksekutif Muda (Kemeja Abu-abu dan Celana Hitam)

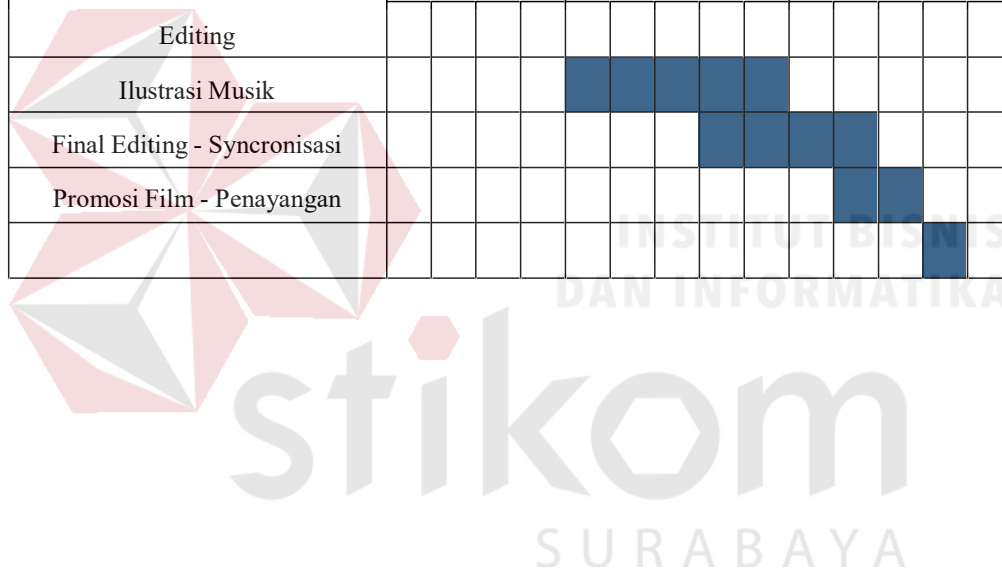
4.1.2 Management Karya

1. Jadwal Syuting (*Shoting Schedule*)

Tabel 4.3 Jadwal Syuting

Pra-Produksi	Oktober					November				Desember				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5
Ide dan Konsep		■	■											
Pengembangan Naskah			■	■										
Pengembangan Treatment				■	■									
Membuat Storyboard				■	■									
Membuat Shotlist					■	■								
Membuat Rundown						■								
Merekap Budget Produksi						■								
Menyiapkan Transportasi						■	■							
Merekrut Crew Produksi						■	■	■	■					

Mengadakan Casting														
Melengkapi Property dan Setting														
Merancang Wardrobe dan Make Up														
Produksi	November				Dseember					Januari				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
Shoting														
Laporan Produksi Harian														
Pasca Produksi	November				Dseember					Januari				
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
Editing														
Ilustrasi Musik														
Final Editing - Synchronisasi														
Promosi Film - Penayangan														



2. Equipment List

Equipment list dilakukan oleh asisten sutradara dimana asisten sutradara membantu sutradara dan *director of photography* (DOP) dalam mempersiapkan alat-alat yang diperlukan saat produksi.

EQUIPMENT CHECKLIST									
Kategori: Kamera					Kategori: Lampu				
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark II	1			<input type="checkbox"/>	Lighting			1
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark III	1			<input type="checkbox"/>	Chigger			1
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark IV	1			<input type="checkbox"/>	Reflector			1
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark V	1			<input type="checkbox"/>	Stand			1
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark VI	1			<input type="checkbox"/>	Softbox			1
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark VII	1			<input type="checkbox"/>	Grid			1
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark VIII	1			<input type="checkbox"/>	Wire			1
<input type="checkbox"/>	Canon 5D Mark IX	1			<input type="checkbox"/>	Strop			1
Kategori: Sound					Kategori: Transportasi				
<input type="checkbox"/>	Microphone	1			<input type="checkbox"/>	Truck			1
<input type="checkbox"/>	Headset	1			<input type="checkbox"/>	Trailer			1

Gambar 4.9 Equipment List
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Budget Breakdown

Budget breakdown dilakukan oleh asisten sutradara dalam mengatur administrasi proses produksi.

BREAKDOWN BUDGET							
Produksi Utama	1. FILM LA PRODUCTION	Produser	2. FINANK H Brestjono, Nibyananda S	Tema	3. 30/00	Manajemen	4. 2 Day
Manajemen	5. Basis Administrasi	Lokasi	6. Ruang Kerja, Bandung	Waktu	7. 10/00/00	Personel	8. 20 orang
Manajemen	9. Manajemen Film	Manajemen	10. 10/00/00	Manajemen	11. 10/00/00	Manajemen	12. 10/00/00
Item	Detail	Unit	Qty	Unit	Uraian	Detail	
1	Personel Manaj	200		1000000			
2	Manajemen	100		1000000			
3	Manajemen	1		1000000			
		Sub Total				10000000	
EMPLOYMENT EVENT							
1	Manajemen					1000000	
2	Manajemen					1000000	
3	Manajemen					1000000	

Gambar 4.10 Budget Breakdown 1
(Sumber: Olahan Penulis)

1	Manajemen					1000000
2	Manajemen					1000000
		Sub Total				1000000
EMPLOYMENT EVENT						
1	Manajemen					1000000
2	Manajemen					1000000
		Sub Total				1000000
		TOTAL				10000000
		GRAND TOTAL				100000000

Gambar 4.11 Budget Breakdown 2
(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Produksi

Produksi merupakan tahap lanjutan dari tahap pembuatan film dimana rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra produksi diimplementasikan pada tahap ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain *shooting* atau pengambilan gambar secara keseluruhan mulai tahap awal, tengah, hingga akhir.



Gambar 4.12 Proses Reading Scene 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13 Proses Syuting Scene 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14 Proses Reading Scene 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.15 Proses Reading Scene 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.16 Proses Syuting Scene 2
(Sumber: Olahan Penulis)

4.3 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah membuat media promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat dengan media sebagai berikut:

4.3.1 Publikasi

Pada saat film sudah memasuki tahap publikasi, maka akan dibuat media promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat.

1. Label CD

a. Konsep

Konsep label CD menggunakan *background* sama dengan poster. Namun lebih kearah kiri karena di artikan bahwa sifat kakek dalam film adalah bimbang.

b. Sketsa



Gambar 4.17 Sketsa Label CD
(Sumber: Olahan Penulis)

2. Poster

a. Konsep

Konsep dari poster ini adalah seorang kakek yang duduk dengan wajah menyeringai dengan latarbelakang dirinya dahulu adalah orang yang hebat, kemudian berubah digambarkan dengan warna abu-abu. Lalu terdapat dua bayangan pada *background* foto bermaksud untuk menunjukkan halusinasinya. Terdapat tembok yang retak memiliki maksud kehidupan kakek ini mulai tidak baik-baik saja.

b. Sketsa



Gambar 4.18 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Cover CD

a. Konsep

Konsep label CD menggunakan *background* sama dengan poster. Namun lebih kearah kiri karena di artikan bahwa sifat kakek dalam film adalah bimbang. Dengan tambahan cover belakang ditambahkan beberapa kalimat sinopsis dan potongan scene.

b. Sketsa



Gambar 4.19 Sketsa Cover CD
(Sumber: Olahan Penulis)

4. Desain Kaos

a. Konsep

Desain baju berwarna biru, karena warna biru dalam dunia medis menandakan pasien laki-laki.

b. Sketsa



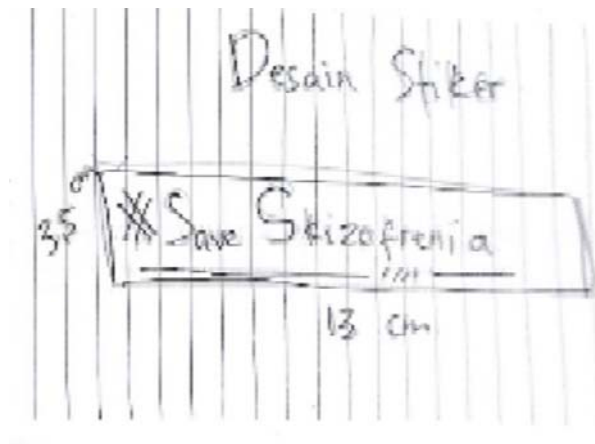
Gambar 4.20 Sketsa Kaos 2
(Sumber: Olahan Penulis)

5. Desain Stiker

a. Konsep

Desain Stiker *simple* berbentuk persegi panjang, dengan *takeline* #saveskizofrenia.

b. Sketsa



Gambar 4.21 Sketsa Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)

6. Desain Pin

a. Konsep

Desain memiliki konsep berwarna biru sesuai dengan konsep utama.

b. Sketsa



Gambar 4.22 Sketsa Pin
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V IMPLEMENTASI

KARYA

Pada bab V ini menjelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pengembangan film pendek *thriller* ini.

5.1 Produksi

Produksi merupakan tahap lanjutan dari tahap pembuatan film dimana rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra produksi diimplementasikan pada tahap ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain *shooting* atau pengambilan gambar secara keseluruhan mulai tahap awal, tengah, hingga akhir.

Teknik produksi yang digunakan dan diterapkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:

1. *Monitoring*

Asisten sutradara membuat *script breakdown* atas dasar keperluan sutradara dengan *director of photography* (DOP) dalam memilih adegan yang baik atau tidak.

Tabel 5.1 *Script Breakdown*

Scene	Shot	Take	Cam 1	Cam 2	Audio	Good/Not Good
16	1	4	0035	-	0006	Good
		8	0036	-	0007	Good
20	1	3	0038	-	0008	Good

Lanjutan Tabel 5.1

21	1	1	0040	-	4205	Choice
		8	0041	-	4206	Good
25	1	1	0047	-	4212	Choice
		4	0049	-	4214	Choice
		5	0050	-	4215	Good
26	1	4	2978	-	4226	Good
09	1	2	2980	-	4386	Choice
		4	2981	-	4387	Good
	2	8	2982	-	4389	Choice
12	1	1	2984	5744	4390	Good
		4	2986	5746	4390	Choice
17	2	1	2988	5750	4392	Good
	1	2	2995	5753	-	Choice
	3	3	2998	-	4402	Choice
	2	4	3001	5757	-	Choice
10	1	1	3023	5768	4406	Good
		6	3039	5772	4410	Good
11	1	2	3037	5779	4416	Good
		4	3039	5782	4421	Good
15	1	3	3074	5812	-	Choice
	2	4	3075	5813	-	Good
	2	5	3076	5814	-	Good
	2	6	3079	5817	4498	Good
18	1	1	3143	-	4515	Not Good
	2	2	-	5885	4516	Good
	1	3	3147	5888	4518	Good
	2	4	3157	-	4520	Good
22	1	1	3156	5893	4524	Good

Lanjutan Tabel 5.1

	2	3	3157	-	4525	Not Good
19	1	2	3166	5897	4531	Good
	2	4	3171	5904	4536	Good
23	1	2	3174	-	4599	Good
14	1	1	3181	-	-	Not Good
	1	2	-	5914	-	Choice
	1	3	3182	5915	4546	Good
2	1	1	3185	-	4547	Choice
	2	2	3187	-	4549	Good
	3	4	3191	-	4553	Good
8	1	3	3195	5922	4557	Choice
	1	6	3201	5925	4560	Good
28	1	11	-	5832	4509	
	2	13	-	5834	4511	
16	1	1	3093	-	-	
			-	-	-	
	2	1	3095	-	-	
	3	1	3100	-	-	
21	1	1	3141	-	4513	Choice
	1	2	3142	-	4514	Choice
3	1	3	3205	5932	4562	
	1	4	3206	5933	4563	
4	1	1	3207	-	4565	Choice
	1	4	3210	-	4567	Good
30	1	3	3215	5838	4570	Good
	2	4	-	-	-	Not Good
	2	5	3220	5943	4575	Good

Lanjutan Tabel 5.1

31	3	1	3222-3223	-	4577	
	4	1	3224	-	4578	
	2	1	3226	-	4580	
32	1	1	-	-	-	
	1	3	3233	-	4583	Choice
	1	10	3243	-	4591	
29	1	3	3246	5953	4594	Good
	2	2	3248	5955	4596	
24	1	5				

2. *Output Script Breakdown*

Output yang dihasilkan dalam mencatat hasil produksi akan dilanjutkan dalam proses editing. Berikut potongan gambar yang baik atas pilihan sutradara:



Gambar 5.1 Scene 1
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.2 Scene 2
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.3 Scene 3
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.4 Scene 4
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.5 Scene 5
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.6 Scene 6
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.7 Scene 7
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.8 Scene 8
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.9 Scene 9
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.10 Scene 10
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.11 Scene 11
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.12 Scene 12
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.13 Scene 13
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.14 Scene 14
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.15 Scene 15
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.16 Scene 16
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.17 Scene 17
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.18 Scene 18
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 5.19 Scene 19
Sumber: Olahan Penulis (2017)

5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Startegi Mengatasinya

Proses produksi sebuah film dilakukan menurut jadwal dan sesuai dengan *jobdesk* masing-masing *crew*. Dimana persiapan dilakukan pada saat pra-produksi dan dikerjakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Namun, pada dasarnya dalam pembuatan film memiliki kejadian tidak terduga yang pada akhirnya membuat suatu *plan* untuk mengatasi masalah sebelum terjadi.

Tabel 5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

No.	Real Produksi	Kejadian	Strategi Mengatasinya
1	Waktu pengerjaan setiap <i>scene</i> yang diharapkan sutradara berkisar selama 10-20 menit, sudah termasuk <i>breafing</i> .	Talent tidak dapat dengan cepat memahami adegan sesuai <i>script</i> yang sudah dicontohkan oleh sutradara dan asisten sutradara.	Sutradara dan asisten sutradara memberikan <i>workshop</i> sebelum melakukan syuting (waktu <i>break</i>).
2	Menggunakan Ronin dalam pengambilan gambar secara <i>long take</i> .	Penyewaan alat sudah terlewat batas pinjam, pada akhirnya alat harus dikembalikan sebelum <i>scene</i> selesai.	Sutradara mengambil keputusan untuk meminjam alat yang berbeda agar kegiatan produksi tetap berjalan. Asisten sutradara menceklis alat-alat yang dipinjam.
3	Talent utama (Bambang Soekarno) tidak dapat hadir ketika hari produksi.	Proses produksi <i>pending</i> dalam 3 hari.	Asisten sutradara melakukan <i>casting</i> ulang, dan mendapat talent baru untuk memerankan karakter seorang skizofrenia.

Sumber: Olahan Penulis

3. Publikasi

Pada saat film sudah memasuki tahap publikasi, maka akan dibuat media promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat.

Perlengkapan publikasi didesain oleh sutradara. Berikut desain publikasi:

a. Poster



Gambar 5.20 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Label CD



Gambar 5.21 Sketsa Label CD
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Cover CD



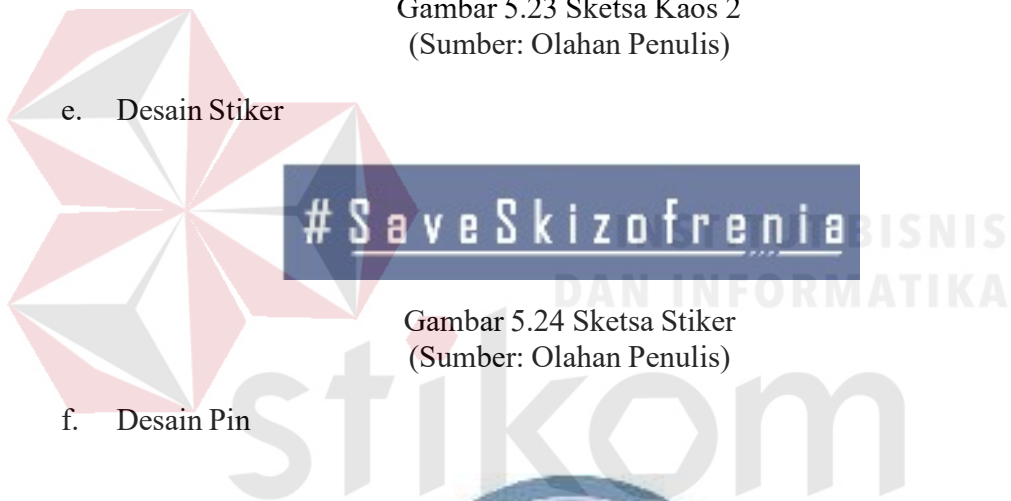
Gambar 5.22 Sketsa Cover CD
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Desain Kaos



Gambar 5.23 Sketsa Kaos 2
(Sumber: Olahan Penulis)

e. Desain Stiker



Gambar 5.24 Sketsa Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)

f. Desain Pin



Gambar 5.25 Sketsa Pin
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini, maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi (naskah dan manajemen produksi), produksi, dan pasca produksi.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini, maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Peningkatan dalam segi cerita, adegan dan visual.
2. Penambahan variasi adegan antar talent supaya bisa membangun *feel* suasana dalam tiap adegan tersebut.
3. Dapat memperbanyak variasi genre film yang diangkat tentang penderita Skizofrenia

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan karya maupun dalam karya itu sendiri. Tugas Akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku

Adinda, & Adjie. (2011). *BI 3D Studio Max 9 +Cd. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Sell Shadding Berjudul The Postman Story, 6. Tugas Akhir*. Surabaya: Stikom.

American Psychiatric Association. (2000). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fourth Edition Text Revision, DSM-IV-TR*.

Arif, Iman Setiadi. (2006). *Skizofrenia: Memahami, Dinamika, Keluarga Pasien*. Bandung: Refika.

Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2000). *Pedoman Penggolongan Diagnostik Gangguan Jiwa*. Jakarta: Departemen Kesehatan Republik Indonesia.

Effendy, Heru. (2005). *Mari Membuat Film*. Yogyakarta: Panduan.

Ekowati, Venny Indria. (2003). *Filologi Naskah dan Teks*. Jakarta: Prenamedia Gorup.

Frank, Beaver. (2006). *Dictionary Of Film Terms*. Philadelphia: Erlangga.

Mabruri, Anton KN. (2010). *Manajemen Produksi Program Acara TV Format Acara Non-Drama, News, & Sport*. Jakarta: PT. Grasindo.

Pratista, Himawana. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homeerian Pustaka.

Sumarno, Marselli. (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia.

Javandalasta, Panca. (2014). *Lima Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Muntaz Media.

Kinosyan. (2008). *Jadi Penulis Naskah? Gampang Kok*, Jakarta: Andi Publisher. 2008.

Moelong, Lexy J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Prakosa, Gatot. (2008). *Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Ekperimental, dan Film Dokumenter*.

Romli, M. (2010). *Broadcast Journalism: Panduan Menjadi Penyiar, Reporter, dan Scriptwriter*, Bandung: Nuansa.

Suprpto, Tommy. (2006). *Berkarir di Bidang Broadcasting*, Yogyakarta: Media Persindo.

Thoret, Jean-Baptiste. (2011). *Talk About Cinema*, France: Falammrion.

2. Diambil dari Internet

www.alodokter.com
Diakses tanggal 2 Januari 2018

www.google.com
Diakses tanggal 2 Januari 2018

www.hunterwriting.com
Diakses tanggal 10 Desember 2017

www.kompasiana.com
Diakses tanggal 11 September 2017

www.mediakorannusantara.com
Diakses tanggal 21 Januari 2018

Sadewa, Iwang. (2016). *Bangga Menjadi Asisten Sutradara*.
<https://iwangsadewa.blogspot.co.id/2016/08/bangga-menjadi-asisten-sutradara-iwang.html>
Diakses tanggal 17 September 2017